

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO**

Jeanderson Pinheiro Kelmer

NARRATIVAS TRANSMIDIÁTICAS:

estudo sobre a narrativa Marvel no cinema, na televisão e nos quadrinhos.

**Juiz de Fora
Dezembro de 2016**

Jeanderson Pinheiro Kelmer

NARRATIVAS TRANSMIDIÁTICAS:

estudo sobre a narrativa Marvel no cinema, na televisão e nos quadrinhos.

Monografia apresentada ao curso de Comunicação Social – Jornalismo, da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel.

Orientadora: Profa. Dra. Érika Savernini

Juiz de Fora
Dezembro de 2016

Jeanderson Pinheiro Kelmer

Narrativas transmidiáticas:
estudo sobre a narrativa Marvel no cinema, na televisão e nos quadrinhos.

Monografia apresentada ao curso de Comunicação Social – Jornalismo, da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel.

Orientador: Profa. Dra. Érika Savernini.
(FACOM/UFJF)

Aprovado (a) pela banca composta pelos seguintes membros:

Profa. Dra. Érika Savernini (FACOM/UFJF) - orientadora

Prof. Dr. Nilson Alvarenga (FACOM/UFJF) - convidado

Prof. Me. Vitor Lopes Resende (FACOM/UFJF) – convidado

Conceito obtido: () aprovado(a) () reprovado(a).

Observação da banca: _____

.

Juiz de Fora, _____ de _____ de 201 ____.

A Stan Lee, Steve Ditko e John Romita. Todos
cabeças-de-teia!

AGRADECIMENTOS

A Deus por me guiar pelos caminhos necessários para o meu crescimento.

Ao meu Pai, Reginaldo, por ser meu exemplo de caráter, honestidade e por me ensinar a encarar as situações da vida.

À minha mãe, Miriam, por sempre me apoiar nos momentos difíceis, e à minha irmã, Meire Elen, por toda a amizade.

À minha orientadora e professora, Érika Savernini, por toda paciência e ensinamento durante o desenvolvimento do trabalho.

Aos amigos da vida, em especial, Lucas, Samuel e Wiliam, por todos os bons momentos.

Aos amigos que conheci durante esses cinco anos de Facom, nas transmissões esportivas, nos corredores da faculdade e na sala de aula. Um agradecimento especial à Flávia, pelos perrengues e risadas durante todo o período do TCC, e à Susana pela ajuda com as normas da ABNT.

Aos mestres e amigos que fiz na Rádio Facom e na Secom, essenciais no meu crescimento profissional.

Eu costumava ficar envergonhado porque eu era apenas um escritor de quadrinhos enquanto outras pessoas construía pontes ou iam para carreiras médicas. E depois comecei a entender: o entretenimento é uma das coisas mais importantes na vida das pessoas. Sem isso eles podem parar no fundo do poço. Eu sinto que se você é capaz de entreter as pessoas, você está fazendo algo de bom.

(STAN LEE, 2006.)

RESUMO

Este trabalho busca analisar e compreender as conexões narrativas em diferentes mídias na construção do Universo Cinematográfico Marvel. Para isso, foi observado como a evolução da tecnologia digital modificou o modo de consumo do entretenimento e transformou a maneira em que os fãs interagem com as obras, criando a possibilidade de expansão de uma única história em um universo de narrativas compartilhadas em diferentes mídias, definido por Jenkins (2006) de narrativa transmídia. Foram analisadas as características presentes na estrutura narrativa do cinema, das séries de TV e histórias em quadrinhos. Apresentamos um breve histórico da empresa e o modo como foi estruturada as produções do estúdio, separando as obras em três fases as quais juntas contam uma grande história. Como objeto de análise da narrativa transmídia no universo Marvel foi escolhido filme *Capitão América 3: Guerra Civil*. A pesquisa mapeou pontos da obra que correlacionam às séries e os outros filmes, e como são dadas as conexões que dão coesão ao universo criado pelo estúdio.

Palavras-chave: Marvel. Transmídia. Capitão América.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Capa do Capitão América n.1, lançado em 1941	32
Figura 2 – Pôster do filme Howard, O Pato	40
Figura 3 – Nick Fury, Os Supremos (2004), e Samuel L. Jackson	48
Figura 4 – Filmes da Fase 1 da Marvel	50
Figura 5 – Filmes da Fase 2 da Marvel	52
Figura 6 – Filmes da Fase 3 da Marvel	53
Figura 7 – Manopla e Joias do Infinito.....	54
Figura 8 – Captura de tela da cena que o Secretário Ross mostra a batalha de Nova York para os Vingadores	62
Figura 9 – Captura de tela da cena do funeral de Peggy Carter	63
Figura 10 – Captura de tela, Pantera Negra em Guerra Civil.....	65
Figura 11 – Captura de tela do Homem-Aranha durante uma batalha de Guerra Civil	66
Figura 12 – Captura de tela Zemo e Pantera Negra.....	67
Figura 13 – Captura de tela Visão e Wanda conversando sobre a Joia do Infinito	68
Figura 14 – Captura de tela Nitro Explodindo a escola.....	69
Figura 15 – Captura de tela Explosão do Ossos Cruzados	69
Figura 16 – Captura de tela mulher aborda Stark após o incidente de Stanford	70
Figura 17 – Captura de tela Stark é abordado por mulher após os incidentes de Lagos e Sokovia	70
Figura 18 – Captura de tela heróis frente a frente para o combate.....	71
Figura 19 – Captura de tela Vingadores se enfrentam.....	71
Figura 20 – Captura de tela capa Guerra Civil n.7	72
Figura 21 – Captura de tela batalha entre Capitão América e Homem de Ferro.....	72

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 CULTURA DA CONVERGÊNCIA E A NARRATIVA TRANSMÍDIA.....	13
2.1 A REVOLUÇÃO DIGITAL E A SOCIEDADE EM REDE	13
2.2 NARRATIVAS TRANSMIDÍATICAS.....	16
2.3 CRIAÇÃO DE UNIVERSOS E A CULTURA DE NICHOS	18
3 ESTRUTURAS NARRATIVAS.....	21
3.1 NARRATIVA CINEMATOGRAFICA HOLLYWOODIANA.....	21
3.2 NARRATIVA SERIADA	24
3.3 ESTRUTURA NARRATIVA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.....	26
3.4 CONVERGÊNCIA ENTRE MÍDIAS	30
4 MARVEL STUDIOS – UM UNIVERSO DE IDEIAS.....	31
4.1 TIMELY COMICS E O INÍCIO DA ERA DOS SUPER-HERÓIS.....	31
4.2 A CONSOLIDAÇÃO DO UNIVERSO MARVEL.....	33
4.2.1 Primeiras experiências em outras mídias.....	35
4.2.2 Ascensão e queda da editora Marvel	38
4.3 UMA NOVA ERA, O INÍCIO DA MARVEL STUDIOS	44
4.4 MARVEL STUDIOS	49
5 GUERRA CIVIL DOS QUADRINHOS PARA O CINEMA.....	57
5.1 DE QUE LADO VOCÊ ESTÁ?.....	58
5.2 ANÁLISE DO FILME	59
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	75
REFERÊNCIAS	77

1 INTRODUÇÃO

A evolução das tecnologias da informação tem mudado nossos hábitos, costumes e comportamentos, assim como também tem alterado nossa maneira de consumir conteúdos de entretenimento. Mais do que simples diversão, grandes produções viraram eventos; em um mundo cada vez mais conectado, a experiência de consumo muitas vezes é compartilhada entre os fãs em tempo real, e tem continuidade muito além de uma produção isolada em um filme ou um capítulo de uma série televisiva.

Fóruns de internet reúnem fãs de determinada produção e alimentam debates sobre as consequências dos acontecimentos da obra e especulações sobre o futuro dos personagens. Isso gera uma necessidade de continuação e expansão das produções, Henry Jenkins (2009) destaca que cada vez mais as narrativas tornam-se a arte de construções de universos.

Essa construção permite que histórias de um mesmo universo sejam contadas em mídias diferentes. Jenkins (2009) refere-se a essa nova maneira de contar histórias como narrativa transmídia, que é uma resposta à convergência de mídias e a participação dos consumidores através de comunidades de conhecimento.

Este trabalho busca analisar e compreender essas conexões narrativas em diferentes mídias na construção do Universo Cinematográfico Marvel (UCM). Iniciado em 2008, com o filme Homem de Ferro (Iron Man, Estados Unidos, 2008) direção de Jon Favreau, a Marvel Studios, assim como faz nas histórias em quadrinhos, há mais de 75 anos, criou um universo onde todos os seus filmes estão ligados e as ações de um personagem têm consequências na história de outro.

A experiência narrativa foi bem aceita pelos fãs e, hoje, a franquia de filmes Marvel é a mais lucrativa da história do cinema¹, além disso, as produções se expandiram para produções seriadas para TV e produções originais do canal de exibição por streaming, Netflix. Criando assim um universo extenso e complexo que envolve uma gama de personagens diversos e exige do consumidor uma maior dedicação para acompanhar todas as produções e entender o universo como um todo.

Para analisar a maneira como é construída essa narrativa no UCM, foi escolhido o filme Capitão América 3: Guerra Civil. (Captain America: Civil War, Estados Unidos, 2016), direção de Anthony Russo e Joe Russo Décimo terceiro filme da Marvel Studios, o filme é o

¹Em 2014 a Marvel passou Harry Potter e se tornou a franquia cinematográfica mais lucrativa da história do cinema, arrecadando US\$2,4 bilhões. Disponível em: <<http://adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-106089/>>. Acesso em: 20 nov. 2016.

que mais apresenta super-heróis com tempo de tela de toda a franquia². A pesquisa mapeou pontos da obra que correlacionam às séries e os outros filmes, e como isso influencia diretamente na direção que será tomada nas próximas produções.

O primeiro capítulo do trabalho contextualiza a cultura da convergência e a criação de universos através da narrativa transmídia e os conceitos definidos por Jenkins (2006). Para falar da participação coletiva dos fãs na construção do universo são utilizados conceitos de Sociedade em Rede de Castells (1999) e da Cibercultura definidos por Levy (1999), e fazendo um perfil do consumidor são usados conceitos de Santaella (2007), Murray (2003) e Anderson (2006).

No segundo capítulo são definidas as estruturas narrativas das três mídias analisadas na pesquisa. O cinema, ponto de início do UCM, no qual são produzidos os grandes *blockbusters* da franquia. As séries televisivas, que expandem as narrativas do universo em outras direções, trabalhando novas tramas e apresentando outros personagens. E as histórias em quadrinhos, base da produção nas outras duas mídias, por ela que a grande maioria das obras tanto do cinema quanto das séries são inspiradas e adaptadas.

Na sequência é contada a história da Marvel, a sua evolução narrativa nas histórias em quadrinhos durante os anos e todas as suas experiências em outras mídias até o início da Marvel Studios. É explicado como funciona a estruturação do estúdio em cada uma de suas produções.

Por fim é analisado o filme Capitão América 3: Guerra Civil, mapeando os pontos de ligação mais fortes com as outras produções do estúdio e como isso funciona de maneira em que o filme continue tendo uma história unitária fechada em três atos e ao mesmo tempo faça as ligações que o tornam um capítulo de uma produção maior que é composta por todo o universo cinematográfico da Marvel Studios.

²Disponível em: < <https://omelete.uol.com.br/filmes/noticia/capitao-america-guerra-civil-diretores-afirmam-que-quantidade-de-personagens-foi-o-maior-desafio/>>. Acesso em: 20 nov. 2016.

2 CULTURA DA CONVERGÊNCIA E A NARRATIVA TRANSMÍDIA

Para entender e contextualizar a cultura da convergência, primeiro é necessário compreender o surgimento de uma “Era da Informação”, denominada por Castells (1999) de “Sociedade em Rede”, no qual as interações e o modo de consumir se modificaram, reestruturando aspectos sociais, e a internet passou a ser base das novas relações no processo de comunicação.

2.1 A REVOLUÇÃO DIGITAL E A SOCIEDADE EM REDE

A “Era da Informação” teve início com a revolução tecnológica, nos anos de 1970, quando, principalmente através dos computadores, a informação passou a ser difundida e ampliada por meio de uma maior participação do coletivo. Castells (1999) caracteriza a revolução por sua aplicação nos conhecimentos e na informação para a geração de outros conhecimentos e de dispositivos de processamento/comunicação da informação, em um ciclo de realimentação cumulativo entre a inovação e seu uso.

Dada a rapidez com que ocorre esse ciclo de realimentação entre a inovação tecnológica e o seu uso, em menos de duas décadas, a revolução tecnológica se difundiu pelo mundo; um tempo muito menor que outras revoluções anteriores, como a industrial. Castells (1999) ressalta que, pela primeira vez na história, a mente humana é uma força direta de produção, não apenas um elemento decisivo no sistema produtivo.

Para Castells (1999), o surgimento da sociedade em rede é resultado da interação de duas forças relativamente autônomas: o desenvolvimento de novas tecnologias digitais e a tentativa da sociedade de reaparelhar-se com o uso do poder da tecnologia para servir à tecnologia do poder.

Levy (1999) enfatiza que o desenvolvimento de técnicas para construir mecanismos de atuação sobre a realidade está presente em diversos momentos históricos na nossa sociedade. Porém, o computador possibilitou uma nova experiência de conhecimento no momento em que passou a integrar a maioria dos campos de atividades humanas.

A mediação digital remodela certas atividades cognitivas fundamentais que envolvem a linguagem, a sensibilidade, o conhecimento e a imaginação inventiva. A escrita, a leitura, a escuta, o jogo e a composição musical, a visão e a elaboração das imagens, a concepção, a perícia, o ensino e o aprendizado, reestruturados por dispositivos técnicos inéditos, estão ingressando em novas configurações sociais. (LÉVY, 1999, p.17).

Esse modo de conhecimento é denominado por Levy de “inteligência coletiva”, na qual cada indivíduo tem a sua própria inteligência, que é acumulada pelas suas vivências pessoais, e esses conhecimentos são compartilhados gerando um conteúdo interativo difundido no ciberespaço.

O ciberespaço passa a existir através da conexão dos computadores e da troca de informações e experiências. À medida que mais pessoas estão conectadas às redes de informação, são criados grupos e comunidades, além de serem desenvolvidos novos hábitos e costumes.

Lévy (1999) caracteriza o crescimento do ciberespaço por três princípios que, segundo o autor, são fundamentais. O primeiro é a “interconexão”, em que se estabelece o contato mundial ou local com outros computadores, formando assim o início de uma rede de conhecimento.

O segundo são as “comunidades virtuais”; tratam-se de ambientes no qual os internautas se reúnem para discorrerem sobre assuntos em torno dos quais tenham afinidade ou interesse específicos. O terceiro, a “inteligência coletiva”, na qual as ideias e opiniões individuais são compartilhadas nas comunidades virtuais dão origem a um pensamento coletivo. É uma inteligência distribuída por toda parte, na qual todo o saber está na humanidade, já que ninguém sabe tudo, porém todos sabem alguma coisa. (LÉVY, 2007, p. 212).

O desenvolvimento do ciberespaço e a formação da cibercultura permite uma nova relação de consumo cultural. O processo de universalização da cultura no ambiente virtual possibilita novas interações e uma maior participação e expansão coletiva, o consumidor deixou de ser passivo e passou a ser participativo.

O termo [ciberespaço] especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informação que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Quanto ao neologismo “cibercultura”, especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço. (LÉVY, 1999, p. 17)

Para Santaella (2007), a interação via internet possibilitou uma maior participação do público com o conteúdo e formou um novo tipo de leitor, que é denominado de navegador imersivo. O perfil deste tipo de leitor é diferente dos anteriores, pois ele usufrui de mecanismos e habilidades mais variados para absorver uma maior quantidade de conteúdo, que o leitor tradicional de um jornal, revista ou livro.

A pesquisadora compõe o perfil de três tipos de leitores. O primeiro é o contemplativo, pertencente a era do livro impresso e da imagem expositiva, os objetos e signos

para esse tipo de leitor são duráveis, imóveis, localizáveis, manuseáveis. São dadas como exemplos pela autora: livros, gravuras, mapas e pinturas. Esse tipo de leitor se isenta de situações mundanas para se concentrar na leitura, numa atividade solitária, que pode ser interrompida para reflexão, retornada, feita novamente por dezenas de vezes até que o entendimento seja feito do modo desejado.

É o mundo do papel e do tecido na tela. O livro na estante, a imagem exposta, à altura das mãos e do olhar. Esse leitor não sofre, não é acochado pelas urgências do tempo. Um leitor que contempla e medita. Entre os sentidos a visão reina soberana, complementada pelo sentido interior da imaginação. (SANTAELLA, 2007, p. 24).

O segundo é o leitor do mundo em movimento, filho da revolução industrial e do aparecimento do mundo urbano, ele é dinâmico, leitor de formas, volumes e massas. Cercado de informações e com textos ao seu redor através de propagandas, letreiros, cartazes, rótulos de produtos entre tantas outras coisas, está em contato o tempo inteiro com informações, o que faz dele diferente do contemplativo. Lendo tudo ao redor, rapidamente e com menos concentração, devido à pressa que demanda a vida pós-Revolução, age de forma intermediária entre o primeiro tipo de leitor e o imersivo. Para Santaella (2007), esse segundo tipo esteve preparando a sensibilidade perceptiva humana para o surgimento do leitor capaz de navegar pelas arquiteturas líquidas dos espaços virtuais.

Por fim chegamos ao leitor imersivo que, segundo Santaella (2007), surgiu junto com os espaços virtuais, está sempre preparado para receber e consumir novas informações e não tem uma ordem de leitura definida. Traçando o seu próprio caminho na navegação pela internet, sem ficar preso a rolos de papéis e blocos de notas como na antiguidade, o imersivo acessa dimensões de conteúdos no ambiente virtual, cruza diferentes dados informacionais e acaba criando novos dados.

O consumo participativo possibilitou que produções e produtos menos populares também tivessem fortes demandas. Tendo como base a teoria econômica da Cauda Longa, que de acordo com Anderson (2006), para todo produto existe um mercado.

Os produtos mais populares com o público em geral trazem o maior retorno para as empresas, devido ao espaço de destaque nas prateleiras das lojas, popularidade na mídia e em sua eficaz distribuição – são os hits. No entanto, ao se disponibilizar um maior número de produtos culturais e torná-los acessíveis a seus mercados, a soma de seus retornos fica tão significativa quanto o lucro com os grandes hits.

A teoria da Cauda Longa pode ser resumida nos seguintes termos: nossa cultura e nossa economia estão cada vez mais se afastando do foco em alguns hits relativamente pouco numerosos (produtos e mercados da tendência dominante), no topo da curva da demanda, e avançando em direção a uma grande quantidade de nichos na parte inferior ou na cauda da curva da demanda. Numa era sem as limitações do espaço físico nas prateleiras e de outros

pontos de estrangulamento na distribuição, bens e serviços com alvos estreitos podem ser tão atraentes em termos econômicos quanto os destinados ao grande público. (ANDERSON, 2006, p. 50)

Para a Cauda Longa ser eficiente, a demanda deve seguir a nova oferta avaliada não só sob o aspecto da variedade disponível, mas também avaliada através do público que migra para ela, revelando a verdadeira demanda apenas quando os consumidores dispõem de escolhas infinitas. Para Anderson (2006), são as vendas agregadas, o uso ou outras manifestações de todas as pessoas nos novos nichos disponíveis que convertem a expansão maciça das alternativas em força econômica e cultural.

Anderson destaca que são necessárias três forças para a estratégia funcionar. A primeira força é a democratização das ferramentas de produção, aumentando a oferta de bens, o que alonga a cauda; a segunda força é a democratização das ferramentas de distribuição, garantindo o acesso aos nichos, horizontalizando a cauda; por último, a terceira força é a ligação entre oferta e procura, responsável pelo deslocamento dos negócios dos hits para os nichos, gerando uma demanda.

Quanto maior é a variedade de produtos ofertados, maior é a chance de atrair novos consumidores para a sua marca, criando assim mais possibilidades de os produtos representarem o estilo de vida e a personalidade de seus usuários. Anderson reitera que o consumidor tem um papel importante na divulgação das produções menores, atuando como guia quando divulga as produções pela internet, em sites de vendas ou nos próprios blogs. A facilidade para acessar informações básicas faz com que a probabilidade de se encontrar algo novo seja maior. Para Anderson, o efeito econômico daí decorrente é encorajar mais buscas fora do mundo conhecido ou pelos meios não-convencionais, o que impulsiona ainda mais a demanda de produtos de nichos.

2.2 NARRATIVAS TRANSMIDIÁTICAS

A narrativa transmídia trata-se de uma forma de contar uma história por meio de diferentes plataformas de mídias; cada uma das produções é um fragmento de uma narrativa maior que vai se expandindo a cada nova produção.

Para que se obtenha sucesso nesse tipo de narrativa, primeiramente é importante compreender como a cultura da convergência transformou os meios e as produções culturais. Para Jenkins (2009), mercados, gêneros e públicos tiveram sua relação alterada, através das novas plataformas surgidas com o avanço da tecnologia digital.

A popularização da internet modificou a maneira de se consumir produtos midiáticos. Segundo Massarolo e Alvarenga (2009), o mercado criado pela internet envolve a necessidade da criação de um mundo em que não somente os produtores oficiais produzem conteúdo, mas também os consumidores ativos podem vir a desdobrar os produtos que se desenvolvem nesse universo, de forma a explorar os limites que a obra produzida não ousou ou não quis explicitar.

Na cultura participativa o produtor de conteúdo é interpelado pelo sujeito consumidor que não se satisfaz mais no papel de consumidor passivo e passa a atuar como porta-voz do produto, participando ativamente dos fóruns de discussão criados pelas comunidades discursivas, seja para defender os interesses do produtor amador ou para promover novas demandas. (MASSAROLO; ALVARENGA, 2009, p.13)

Jenkins (2009) explica que a convergência entre mídias modifica a maneira dos consumidores processarem a notícia e a lógica pela qual a indústria da midiática opera. O consumidor passa a ter cada vez mais necessidade de participar e interagir com os conteúdos. A compreensão obtida por meio de diversas plataformas sustenta experiências mais profundas que motivam mais o consumo.

A convergência das mídias é mais do que apenas uma mudança tecnológica. A convergência altera a relação entre tecnologias existentes, indústrias, mercados, gêneros e públicos. A convergência altera a lógica pela qual a indústria midiática e pela qual os consumidores processam a notícia e o entretenimento. Lembre-se disso: a convergência refere-se ao processo, não a um ponto final. Não haverá uma caixa preta que controlará o fluxo midiático para dentro de nossas casas. Graças à proliferação de canais e à portabilidade das novas tecnologias de informática e telecomunicações, estamos entrando numa era em que haverá mídias em todos os lugares. A convergência não é algo que vai acontecer um dia, quando tivermos banda larga suficiente ou quando descobriremos a configuração correta dos aparelhos. Prontos ou não, já estamos vivendo numa cultura da convergência (JENKINS, 2009, p.43).

A narrativa transmídia, segundo Jenkins (2009), é uma nova estética que surgiu em resposta à convergência de mídias, ela faz exigências que antes o consumidor não necessitava e depende da sua participação ativa em comunidades de conhecimento compartilhado fomentando o universo da obra. Também considera os consumidores como agentes criativos fundamentais para a constituição do universo ficcional transmídia, já que eles definem os usos das mídias e o conteúdo circulado entre elas ao atenderem ao chamado para estabelecerem tais conexões.

Para a narrativa transmídia funcionar de maneira ideal, deve-se conhecer a fundo cada meio que será utilizado e aproveitar todo o seu potencial, isso possibilita que o universo criado seja introduzido através de um filme e expandido para séries televisivas, conteúdos voltados a Web, livros e quadrinhos e jogos de videogames.

Apesar das produções convergirem, cada produto precisa funcionar também de maneira autônoma para que não seja necessário ver o filme para gostar do game e vice-versa. Cada obra é um ponto independente de ligação à franquia como um todo.

2.3 CRIAÇÃO DE UNIVERSOS E A CULTURA DE NICHOS

Com a construção de uma história em diferentes plataformas, a produção midiática, seja filme, série televisiva, videogames ou qualquer outra, deixou de ser um conteúdo individual para fazer parte de um universo, abrindo possibilidades para fora do conteúdo em si, dando importância à criação de produtos licenciados e às histórias que serão contadas. A elaboração de um universo torna-se necessária, pois ele pode sustentar múltiplos personagens e histórias em múltiplas mídias.

Partindo dessa lógica, Jenkins (2009) afirma que cada vez mais as narrativas se tornam a arte da construção de universos. À medida que são criados ambientes que não podem ser completamente explorados ou esgotados em uma única obra ou mesmo em uma única mídia, o consumidor passa a ter um envolvimento maior, buscando cada vez mais informações e contribuindo na construção de um universo. O universo é maior do que o filme, maior até do que a franquia – já que as especulações e elaborações dos fãs também expandem o universo em várias direções.

Imaginar e teorizar todo um universo por trás de uma obra é fundamental para criar uma identidade com os consumidores e fomentar uma base de fãs. Para Jenkins (2009), o universo deve ser enciclopédico, contendo um rico conjunto de informações que possam ser estudadas, praticadas e dominadas por consumidores dedicados.

A partir disso, produtos de nicho ganham força e espaço no mercado, formando um novo modelo de negócio e de produção audiovisual. Para Massarolo e Alvarenga (2009), esse tipo de negócio prosperou em larga escala na internet graças ao poder da inteligência coletiva. Os novos nichos são formados por especialistas que usam suas habilidades para construir relacionamentos com os produtos – filmes, livros, programas de televisão, música e videogames – com o objetivo de demonstrar seu domínio sobre a cultura popular.

A expansão desse mercado de nicho permite aos estúdios apostarem em produções menos conhecidas, mas que habitam o mesmo universo de suas grandes obras. Podem assim, trabalhar esses projetos menores em mídias diferentes com um custo menor que o cinema, como séries, curtas-metragens exclusivos para a internet, vídeo-games e revistas em quadrinhos.

Massarolo e Alvarenga (2009) destacam que o mercado criado pela internet envolve a necessidade da criação de um mundo no qual, não somente os produtores oficiais produzem conteúdo, mas também os consumidores ativos podem vir a desdobrar os produtos que se desenvolvem nesse universo, de forma a explorar os limites que a obra produzida não ousou ou não quis explicitar.

A proximidade entre o estúdio e o consumidor permite que a empresa teste novas hipóteses em suas narrativas e também acordos táticos e antecipações que possam conduzir à resolução de problemas gerados em obras passadas. Para Massarolo e Alvarenga (2009), nesse processo, a figura do fã, que durante muito tempo permaneceu em segundo plano na indústria do entretenimento, torna-se um dos principais agentes, mesmo que o seu talento ou a sua especialização não seja reconhecido pelo mercado tradicional ou pela Academia.

A relação do fã com o produto é algo anterior à popularização da internet, e a interação e construção de um universo expandido também, através de convenções, publicações de fanzines e criações de fã clubes. No entanto Murray (2003) afirma que a internet acelerou o crescimento desse *fandom* tão importante para a criação de um universo transmidiático, possibilitando uma troca de mensagens mais rápida, maior interação entre os fãs e também com os produtores, escritores e artistas das produções.

Além de compartilharem comentários críticos e fofocas, os fãs criam suas próprias histórias, retirando personagens e situações dos seriados e desenvolvendo-os segundo seus próprios interesses. Os fãs de Jornada nas Estrelas, em particular, produziram uma vasta literatura de aventuras alternativas ao longo de mais de trinta anos, desde a primeira exibição da série original. (MURRAY, 2003, p. 52)

Massarolo e Alvarenga (2009) destacam que os consumidores ativos compartilham interesses em comum e, mesmo que estejam geograficamente distantes, a identificação com o mesmo objeto representa um ponto de partida para a formação de novos nichos e tendências discursivas na comunicação entre os indivíduos que fazem parte desse coletivo.

Para esse coletivo dar certo, o envolvimento do fã é algo que deve ser valorizado; o consumidor precisa acreditar que a sua contribuição no debate é valiosa para o desenvolvimento do produto. Como reitera Jenkins (2006), nem todos os membros precisam contribuir, mas todos devem acreditar que são livres para contribuir quando estiverem prontos e que suas contribuições serão devidamente valorizadas. Em tal mundo, muitos vão se envolver mais superficialmente, alguns vão ir mais fundo e outros ainda vão dominar as habilidades que são mais valorizadas dentro da comunidade.

3 ESTRUTURAS NARRATIVAS

O UCM funciona através de produções em três tipos distintos de mídia: o cinema, a série televisiva e as histórias em quadrinhos. As estruturas narrativas das três mídias serão analisadas neste capítulo. A narrativa cinematográfica, base do universo Marvel Studios, através do qual são produzidos os maiores conteúdos; as séries de TV em que são feitas produções seriadas e fazem ligações entre os filmes; e as histórias em quadrinhos, ponto inicial do universo Marvel, no qual a maioria dos personagens foram criados e que serve de base para o roteiro das outras produções.

As três mídias têm um ponto principal em comum, a imagem como fator principal para a narrativa. Tanto em séries televisivas quanto filmes cinematográficos e também os quadrinhos, tem no elemento visual a sua característica mais forte.

3.1 NARRATIVA CINEMATOGRAFICA HOLLYWOODIANA

No início do cinema, o filme era apenas um único plano, em geral eram exibidas situações do cotidiano, como operários saindo de uma fábrica, veículos passando e pessoas andando nas ruas. No entanto, com o passar dos anos as produções foram se refinando e ganhando características próprias.

De imagens que registravam pequenos momentos, o cinema passou a contar histórias, das mais simples as mais elaboradas. Para isso acontecer, o cinema precisou absorver características de narrativas de outros meios artísticos, como o romance escrito e o teatro.

O cinema fez uso pródigo de tudo o que veio antes dele. Quando ganhou a fala em 1930, requisitou o serviço de escritores, com o sucesso da cor arregimentou pintores recorreu a músicos e arquitetos. Cada um contribuiu com sua visão, com sua forma de expressão. (CARRIÈRE, 2006, p. 22)

Segundo Carrière (2006), a linguagem cinematográfica não surgiu de forma autêntica, foi uma junção de diferentes tipos de elementos de expressões artísticas anteriores. Foi com o nascimento da montagem e da edição que o cinema criou uma nova linguagem. Os cortes geraram uma relação invisível de um plano para o outro, característica única até então de uma produção. A montagem possibilitou modificar o tempo e a duração de uma cena e controlar o ritmo da história contada.

Para Costa (1985), a principal função da montagem não é linguística e nem expressiva, mas, sim, a de fazer ligação e conexão das imagens através da narrativa pretendida.

As noções de tempo e espaço são completadas dando a ilusão de que filmagens diferentes compõe uma sequência unitária e contínua.

Essa impressão de unidade (de lugar) e de continuidade (de tempo) é certamente o resultado de uma série de mecanismos usados durante a filmagem e a montagem, mas também de uma cooperação do espectador que integra as informações deduzidas dos enquadramentos individuais, ativando uma relação de espaço-tempo sugerida por sua sucessão. (COSTA, 1985, p. 213)

A montagem, segundo Costa (1985), é resultado de duas operações básicas: cortar e colar. Cabe ao montador, junto do diretor, selecionar e montar a sequência que passe a visão que a cena deve ter para o espectador; esse tem função importante também, pois é a sua compreensão de passagem de tempo, fundamental para dar sentido às informações do filme.

Martin (2011) destaca dois tipos de montagem. A primeira, denominada de “narrativa”, é designada para o aspecto mais simples do processo, que é reunir as cenas da maneira mais lógica e de modo cronológico para que a história possa fazer sentido aos espectadores.

O segundo tipo que Martin (2011) descreve é a montagem “expressiva”, diferente da primeira, nesse tipo, as imagens têm como objetivo produzir um efeito direto e preciso através do choque, buscando imprimir um sentimento ou uma ideia ao espectador, fazendo-o refletir e pensar sobre o que está sendo transmitido naquela sequência.

Os cortes e enquadramentos realizados durante a filmagem, encaixados na montagem do filme, são fundamentais para a configuração da linguagem cinematográfica, dão ritmo e coerência ao roteiro.

Martin (2011) aponta a imagem como elemento base da linguagem cinematográfica e destaca uma ambivalência em sua ação. Para o autor, o elemento visual é capaz de produzir de forma exata e objetiva a realidade que lhe é apresentada e, ao mesmo tempo, a imagem é direcionada ao ângulo desejado pelo realizador, dando um sentido narrativo à sequência visual.

Carrière (2006) ressalta que a linguagem cinematográfica é universal; diferente da linguagem puramente escrita, por exemplo, pela qual é necessário saber decifrar o código da leitura para poder consumir a obra. A imagem em movimento está ao alcance de todo mundo, do visual, dos gestos e do sentimento passado na tela de diferentes maneiras.

Bordwell (1986) define a estrutura clássica da narrativa cinematográfica como onisciente e possuindo alto grau de comunicabilidade. A trama clássica é dividida em três atos, com blocos bem definidos, geralmente caracterizados por uma curva dramática dividida em começo, meio e fim. Essa divisão permite uma visão bem clara dos acontecimentos narrativos do filme.

No primeiro ato, o personagem protagonista é apresentado, junto de seus antagonistas e possíveis interesses amorosos, nessa etapa também são definidas as suas motivações. O problema principal é exposto dando surgimento ao conflito que faz a história andar.

No segundo ato, o personagem sai da sua zona de conforto e a trama é desenvolvida. Responsável por fazer a ligação entre o início e o fim da obra, nesta etapa, as decisões são tomadas e os problemas começam a ser resolvidos; podem acontecer momentos de viradas narrativas, as motivações dos problemas estabelecidos no primeiro ato se tornam claras e começa a ser evidenciada a solução para o conflito central do filme.

O terceiro ato mostra a resolução da trama, chegando ao clímax da trama, dando desfecho aos objetivos e motivações dos personagens.

O desenrolar dos fatos deve culminar em um final também caracterizado como clássico, que pode se dar de três formas: a consagração da estrutura, a conclusão lógica de uma série de fatos, isto é, o último efeito da causa inicial, ou a revelação de uma verdade. (BORDWELL, 1986, p. 159)

A trama do filme de cinema na sua grande maioria é unitária, independente dos ganchos para futuras continuações. A experiência cinematográfica segue uma estrutura de começo, meio e fim, contendo o desenlace, o clímax, final e epílogo. Bordwell (1986) destaca que, no filme clássico hollywoodiano, os indivíduos estão empenhados em resolver os problemas ou atingir seus objetivos específicos para o desenrolar da história.

Este estilo de narrativa cinematográfica é definido por McKee (2006) como arquetrama, que representa o *design* clássico da estrutura narrativa do cinema; o qual a história é construída em volta do protagonista que terá conflitos com antagonistas bem definidos, numa estrutura de realidade definida e com um final fechado.

McKee (2006) aponta para outros dois tipos de estruturas que contrastam com o *arquetrama*; o *design* minimalista chamado de *minitrama*, que inicia com os mesmos elementos do *design* clássico, porém com o desenlace dos fatos, elementos podem ser alterados ou ignorados. Outras características presentes são: multi-protagonistas, protagonista passivo e final aberto.

O último tipo de narrativa apontada por McKee (2006) é a *antiestrutura* denominada de *Antitrama*. Esse tipo busca subverter a estrutura do *design* clássico, tem como elementos característicos a coincidência, a falta de linearidade temporal e a inconsistência estrutural. É muito utilizada em filmes experimentais.

3.2 NARRATIVA SERIADA

As séries televisivas são produtos de grande sucesso nos dias atuais, o seu formato feito para a grade de programação televisiva se diferencia de uma produção cinematográfica em muitos pontos.

O modelo do seriado veio diretamente das radionovelas e foi adaptada para a televisão. Segundo Balogh (2002), a TV é caracterizada pela velocidade, o que obriga a alimentar a grade de programação de forma extensa, o que encaixa exatamente com as séries que são concebidas no formato de blocos.

Cada episódio é dividido em blocos com o tempo de duração determinado; isso é feito para encaixar os comerciais televisivos. A série como uma obra completa também é dividida em capítulos, estes podem variar seu tempo de exibição durando dias, meses ou anos. Segundo Machado (2000) essa fragmentação periódica de uma narrativa é entendida como serialidade.

Machado (2000) divide as séries em três tipos diferentes de narrativas. A primeira é a narrativa Teológica; nesse tipo temos uma narrativa ou várias narrativas que se entrelaçam e se desenvolvem de forma paralela e linear. Os capítulos vão se desenvolvendo de maneira lenta; com o desfecho da história só sendo concluído nos episódios finais. Elementos são colocados dentro do seriado, repetindo ou criando novas situações. Seguem esse estilo narrativo: telenovelas, teledramas, alguns tipos de séries e minisséries.

No segundo caso de narrativa seriada definida por Machado (2000), cada episódio apresenta uma trama completa com início, meio e fim, repetindo nos episódios seguintes os personagens e até mesmo situações, mantendo o *status quo*³ dos protagonistas. “Nesse caso temos um protótipo básico que multiplica em variantes diversas ao longo dos programas”. (MACHADO, 2000, p.84). Nesse tipo de série, existe um primeiro episódio no qual são explicadas as motivações das personagens e, a partir disso, todos os outros episódios serão variações da tentativa de resolver os conflitos do enredo.

Uma das principais características desse tipo de produção é o *Loop Narrativo*, definido por Eco (1989). As histórias são criadas normalmente por questões comerciais, evitando envelhecer o personagem, fazendo-o viver sempre as mesmas aventuras, com poucas alterações. Outro elemento com função semelhante na narrativa é a espiral; neste modelo,

³ É uma expressão originada no latim, cujo significado é "no mesmo estado que antes" ou então "o estado atual das coisas" e é usada para expressar a situação em que algo se encontra atualmente.

sempre acontecem as mesmas situações na história; mesmo assim a cada nova aventura são adicionadas mais profundidade e riqueza ao conteúdo da produção.

No terceiro tipo de serialização descrita por Machado (2000), só a temática é preservada na história, todo o resto muda de um capítulo para o outro, personagens, cenários, atores e até mesmo roteiristas e diretores. São episódios unitários que só possuem o título ou o estilo das histórias contadas de semelhante uns com os outros.

Apesar de usufruir muito da linguagem cinematográfica e também da linguagem antes utilizada na radionovela e nos romances de folhetins, as séries televisivas criaram a sua própria linguagem com características proporcionadas pela televisão.

Diferente do cinema, a televisão divide a atenção dos seus espectadores com afazeres domésticos e outras atividades, por isso as séries em geral trabalham com uma linguagem mais redundante. A repetição de algum elemento-chave no texto do episódio é feita levando em consideração que o telespectador não está sempre prestando a atenção no programa.

Outro elemento utilizado é a retomada, Eco (1989) destaca que é importante a sua utilização para que o espectador lembre dos acontecimentos chaves dos últimos episódios. Para melhor compreensão da trama, muitas das séries recapitulam nos seus primeiros minutos estes acontecimentos.

Para que o espectador esteja sempre inteirado dos acontecimentos, o *flashback*⁴ também é um elemento usado nos episódios. Este recapitula de maneira visual um momento importante para a construção da narrativa, além de diálogos que retomam acontecimentos anteriores.

Nos últimos minutos dos episódios costuma acontecer algo que surpreenda o telespectador e o deixe com vontade de assistir ao próximo capítulo. É uma estratégia de atrair e prender a atenção do público, pensando na longevidade de uma produção seriada. A longevidade permite a construção de um universo dentro da trama além de ser interessante na parte mercadológica de produção e consumo, para isso, é utilizado o recurso de renovação do seriado, introduzindo novos personagens, motivações e subtramas no roteiro.

Eco (1989) destaca outro modelo de narrativa seriada denominado de “saga”, trata-se de narrativa em que a sucessão de eventos aparenta ser sempre nova, a história segue uma linha de acontecimentos que se ligam e acrescentam na evolução da narrativa. Os personagens passam por mudanças significativas e o espectador acompanha todo o seu processo de amadurecimento.

⁴ Interrupção de sequência cronológica pela interpolação de eventos ocorridos anteriormente.

Com o passar dos anos os formatos de séries foram se refinando. Com a evolução da internet e da tecnologia, as produções seriadas passaram a não ser mais um formato exclusivo da televisão. Apesar de que em grande parte das produções ainda sejam pensadas para as mídias televisivas, o *streaming*⁵ ganhou bastante popularidade nos últimos anos e já existem séries produzidas diretamente para o consumo online. Para Santos (2013), o serviço, assim como os *dvds*, e *blu-rays*, ajudam a ampliar a vida útil dos episódios das séries, já que o consumidor passa a não depender da grade de horário de exibição dos canais de televisão para assistir a determinado capítulo.

Plataformas de produção e distribuição de séries online ganham cada vez mais usuários, entre as mais utilizadas está a Netflix. Trata-se de uma empresa americana que oferece séries e filmes digitalizados que podem ser assistidos por streaming através de aparelhos eletrônicos como computador, celular e tablet.

Atualmente o serviço conta com mais de 86 milhões de assinantes em mais de 190 países⁶. A Netflix modificou a maneira de assistir séries, o formato de streaming permite ao consumidor escolher o horário em que vai assistir e também a maneira que vai assistir, sem ficar preso a horários determinados pelas grades televisivas. As séries são disponibilizadas em *binge watching*⁷ para os assinantes, o que permite ao consumidor assistir a mais de um episódio por dia.

3.3 ESTRUTURA NARRATIVA HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

A história em quadrinhos é uma mídia criada no final do século XIX, inicialmente como tiras em periódicos, passando por revistas em quadrinhos até as mais luxuosas *graphic novels*⁸. O seu início tem como inspiração as revistas *Pulps*, – feitas de um material mais barato que revistas convencionais e de uma leitura rápida e menos rebuscada que romances tradicionais.

⁵ Streaming é uma tecnologia que envia informações multimídia, através da transferência de dados, utilizando redes de computadores, especialmente a Internet, e foi criada para tornar as conexões mais rápidas.

⁶ Disponível em: <https://media.netflix.com/pt_br/about-netflix>. Acesso em: 20 nov. 2016.

⁷ Termo em inglês que designa o hábito de assistir mais de um episódio de um seriado em sequência. As chamadas maratonas de séries.

⁸Histórias mais elaboradas do que os gibis mensais, tem mais páginas que uma história convencional e um acabamento mais luxuoso.

As *Pulps* traziam histórias que variavam entre os gêneros de aventura, ficção científica, terror, romance entre tantos outros e tinham como grande destaque as histórias de heróis, as quais ficariam famosas na arte sequencial. Muitos heróis criados na época das *Pulps* migraram depois para as histórias em quadrinhos (HQ's), entre eles os mais famosos são o Sombra⁹ e o Gladiador¹⁰.

Com mais de um século de existência, apesar de manter algumas características visuais e narrativas desenvolvidas desde o início, as histórias em quadrinhos se modificaram bastante. Em relação aos quadrinhos de Super-Heróis, existem três momentos nos quais as mudanças ficam mais claras. Esses momentos das histórias em quadrinhos são denominadas por Krakhecke (2009) de Era de Ouro, Era de Prata e Era de Bronze das HQ's.

As características e evolução na narrativa são perceptíveis em cada uma das chamadas eras dos *comics*¹¹ principalmente quando se fala de história de super-heróis. A Era de Ouro dos Quadrinhos tem início em 1938, com a publicação da revista *Action Comics*¹², a qual apresentava ao mundo as histórias do Superman, criado por Bob Kane e Jerry Sagel. Outros grandes nomes como Batman¹³ e Capitão América também foram criados nesta época. As histórias eram menores, com poucas páginas, geralmente apresentavam, desenvolviam e finalizavam o enredo em apenas uma edição da revista, sem muitas amarras cronológicas.

A “era de ouro” iniciada em 1938 com o aparecimento de Superman, leva esse nome, pois foi a época que os quadrinhos do gênero atingiram vendagens astronômicas, encerrando-se em 1954, com a crise dos quadrinhos associados ao aumento da delinquência juvenil. (KRAKHECKE, 2009, p.54)

A Era de Prata dos Quadrinhos data a partir de 1956, as HQ's desse período apresentam gírias modernas, personalidades peculiares e problemas mais rotineiros, humanizando mais os heróis. Foram criados nesta época super-heróis como o *Homem-Aranha*, *os X-Men* e o *Quarteto Fantástico*. As revistas começaram a apresentar tramas mais complexas, com continuidade de uma história para outra e com cronologia mais relevante; outro aspecto

⁹Personagem criado por Maxwell Grant originalmente para programas de rádio na década de 30. Destacou-se logo em *pulps* e depois nas histórias em quadrinhos. Atualmente os direitos do personagem pertencem a DC Comics.

¹⁰ Criado por Philip Wylie em 1930 o personagem teve histórias publicadas pela DC Comics.

¹¹ Termo em inglês para histórias em quadrinhos.

¹² Termo inglês para histórias em quadrinhos.

¹³ Criado por Bill Finger e Bob Kane o personagem foi publicado pela primeira vez em maio de 1938 na revista *Detetive Comics* n. 27

que marca essa fase dos quadrinhos é a grande quantidade de recordatórios e textos auxiliando na narrativa.

A “Era de Bronze” dos Quadrinhos começou a tratar de assuntos mais modernos. As histórias ficaram mais dinâmicas, com menos recordatórios e mais ação, se aproximando do cinema. Iniciou-se no meio da década de 1970 e perdurou até o meio dos anos de 1990. Grandes clássicos das HQ’s foram escritos nessa época, escritores e desenhistas ganharam notoriedade e são reverenciados até os dias atuais pelas suas grandes histórias, entre eles estão os escritores Alan Moore, Frank Miller, Neil Gaiman; e os desenhistas Jim Lee, John Romita Jr e John Byrne.

O marco da mudança para a “era de bronze”, que ocorre devido a uma crise no mercado editorial no gênero de super-heróis, tal como ocorreu ao fim da segunda guerra mundial, com o fechamento de diversas editoras e uma queda nas vendas e se estenderá até o final dos anos 1980. (KRAKHECKE, 2009. p54)

Os últimos 20 anos são conhecidos como a Era Moderna dos quadrinhos, tem início com a bolha especulativa que quebrou a indústria das HQ’s e da ascensão dos filmes de super-heróis no cinema, responsáveis por salvar a indústria e que deu um novo gás para as histórias de super-heróis, os enredos em sua grande maioria são pensados para futuras adaptações cinematográficas. Há também o fortalecimento do mercado independente e das *webcomics*¹⁴.

O processo de evolução e refinamento da arte sequencial foi gradual; durante todos esses anos, porém, algumas características da narrativa estão presentes em todas as etapas. A principal característica da arte sequencial é o trabalho com o elemento visual, a imagem é o fator de maior importância na história em quadrinhos. Tudo é transmitido através da arte, e nesse sentido até mesmo o roteiro e os diálogos funcionam de maneira visual. Para Eisner (2001), o texto é lido como uma imagem, o letramento é tratado como um elemento gráfico que funciona como uma extensão do que é passado através do desenho.

As palavras são feitas de letras. Letras são símbolos elaborados a partir de imagens que têm origens em formas comuns, objetos, posturas e outros fenômenos reconhecíveis. Portanto, à medida que o seu emprego se torna mais refinado, elas se tornam mais simplificadas e abstratas. (EISNER, 2001, p. 14)

Partindo do pressuposto que a imagem é o principal elemento de compreensão da narrativa da arte sequencial, outros elementos são adicionados para melhor experiência do leitor. Um dos principais desafios para a mídia é representar elementos sonoros; para isso a imagem é representada de diferentes maneiras. As onomatopeias são muito usadas para elucidarem acontecimentos sonoros na composição de determinada cena.

¹⁴ Histórias em quadrinhos criadas e disponibilizadas online. Podem ser lidas através de computadores, tablets e smartphones.

Em quadrinhos, as palavras e imagens são como parceiros de dança e cada um assume sua vez conduzindo. Quando os dois tentam conduzir, a concorrência pode subverter as metas globais, embora uma pequena concorrência, às vezes, possa produzir resultados apreciáveis. No entanto, quando cada parceiro conhece seu papel e se apoiam mutuamente, os quadrinhos podem se equiparar a qualquer uma das formas de arte da qual extrai seu potencial. (MCCLOUD, 2006, p156).

O balonamento é o recurso utilizado na maioria das vezes para representar a ação de “falar” dos personagens, ele é usado de formas diferentes para expressar pensamentos, alterações emocionais dos personagens e o nível sonoro da fala.

O balão é um recurso extremo. Ele tenta captar um recurso etéreo: o som. A disposição dos balões que cercam a fala – a sua posição em relação um ao outro, ou em relação à ação, ou a sua posição em relação ao emissor – contribui para a mediação do tempo. Eles são disciplinares, na medida em que requerem a cooperação do leitor. Uma exigência fundamental é que sejam lidos numa sequência determinada para que se saiba quem fala primeiro. Eles se dirigem à nossa compreensão subliminar da duração da fala. (EISNER, 2001, p. 26)

Um recurso importante na composição da narrativa das histórias em quadrinhos é a utilização do tempo e do *timing*, são recursos utilizados para dar mobilidade às cenas. Eisner (2001) explica que a habilidade de expressar o tempo é fundamental para o sucesso da narrativa visual. Quando o tempo e o *timing* se tornam componentes ativos na criação, a história em quadrinhos passa a funcionar para o leitor.

Eisner (2001) define o tempo como uma ação simples cujo o resultado é imediato, passando a narrativa nos quadrinhos em questão de segundos; já o *timing* é definido também por uma ação simples, mas que tem o seu resultado prolongado, para realçar a emoção na narrativa.

Outro elemento que merece ser destacado é o quadro, ele delimita o espaço de uma cena e ajusta o desenho ao enquadramento desejado, mas varia de tamanho e formato em uma história. O enquadramento é muito importante para a narrativa desejada. Eisner (2001) afirma que a representação dos elementos dentro de um quadro, com toda a composição do cenário desenhado e do ângulo em que é feito, compõe a gramática básica em que se constrói a narrativa.

É importante na arte sequencial que o artista consiga prender a atenção do leitor ditando a sequência dos quadros que devem ser seguidas. Para Eisner (2001), o maior obstáculo de uma HQ é prender a atenção do leitor, já que este pode desviar a sua atenção da história e olhar o último quadro da página antes dos outros sem qualquer impedimento. Na narrativa visual, o escritor/artista precisa registrar o fluxo contínuo de ações de uma maneira que possa ser visto e interpretado a partir dos olhos do leitor.

O espectador de um filme é impedido de ver o quadro seguinte antes que o criador o permita, porque esses quadros, impressos nos fotogramas, são exibidos um por vez. Assim, o filme, que é uma extensão das tiras de quadrinhos, tem absoluto controle sobre sua leitura – vantagem de que o teatro também desfruta. (EISNER, 2001, p. 40)

A narrativa na história em quadrinhos precisa ser bem construída e amarrada para poder prender a atenção do leitor, os recursos visuais devem ser utilizados durante a história e seu roteiro se utiliza de muitos elementos que também são importantes na narrativa cinematográfica. As estruturas das histórias são organizadas de maneiras semelhantes. Cirne (1972) afirma que as duas linguagens por serem contemporâneas, influenciam-se de maneira mútua.

A sua estrutura clássica é, de forma geral, semelhante à narrativa cinematográfica, apresentando um início, no qual conhecemos os personagens, suas motivações; seguido de um desenvolvimento, momento em que são acrescentados detalhes importantes à narrativa e que vão se desenrolar no clímax da história; momento chave da narrativa quando o conflito chega ao seu ápice; findando com o desfecho da trama, com a solução dos conflitos e resolução dos acontecimentos com os personagens.

3.4 CONVERGÊNCIA ENTRE MÍDIAS

As três mídias se entrelaçam de muitas maneiras, por serem contemporâneas, uma absorve referências das outras, isso é importante no sentido de evolução da narrativa e também na convergência entre elas. Cada vez mais existem séries de tv, com orçamentos e roteiros muito parecidos de superproduções cinematográficas e ao mesmo tempo que utilizam como base histórias antes publicadas nas HQ's.

O cinema busca atores que se destacam nas séries e assim como as produções serializadas também buscam adaptações de histórias em quadrinhos para construir franquias cinematográficas. As histórias em quadrinhos são repletas de referências ao mundo do cinema e das séries, além de trabalhar tramas com estruturas narrativas parecidas com as produções seriadas e cinematográficas.

A Marvel Studios, objeto central deste trabalho, utiliza de forma sinérgica os três formatos de mídia para construir e estabelecer o seu universo cinematográfico.

4 MARVEL STUDIOS – UM UNIVERSO DE IDEIAS

O Universo Cinematográfico Marvel se consolidou em 2015 como a franquia mais rentável da história do cinema¹⁵, ultrapassando a casa dos oito bilhões de dólares. Hoje, os heróis da empresa são extremamente populares mas, para entender como a Marvel chegou a este patamar, é necessário compreender o contexto histórico da empresa, desde a sua fundação.

4.1. TIMELY COMICS E O INÍCIO DA ERA DOS SUPER-HERÓIS

A Marvel Comics, inicialmente chamada de Timely Comics, foi criada no início da década de 1930 por Martin Goodman, a editora começou publicando revistas *pulp*, mas logo fez a transição para as histórias em quadrinhos. Em 1939, eram publicados os dois primeiros heróis da editora, Tocha-Humana escrito e desenhado por Carl Burgos e Namor, o príncipe Submarino, escrito e desenhado por Bill Everett. Segundo Howe (2013), os heróis chamavam a atenção e se destacavam por apresentar problemas que eram facilmente assimilados pelos leitores, característica que ficaria conhecida entre as histórias da Marvel.

Além disso, desde o início, os heróis participavam das histórias um do outro, dando o sentido de universo compartilhado. Howe (2013) destaca que o maior fator de interesse nas histórias era o cenário, diferente das outras editoras que na sua grande maioria usava cidades e cenários fictícios, a Marvel utilizava cidades e locais reais, principalmente Nova York.

O Superman e Batman já haviam sorrido juntos em algumas capas, mas toda criança sabia que eles eram aferrados as suas respectivas Metrópolis e Gotham City e que nunca viriam a se encontrar. E daí que o Arranha-Céu Acme caísse ou que o banco Nacional fosse assaltado? A Nova York da Timely, por outro lado, estava cheia de coisas de verdade prontas para destruir. Em *Marvel Mystery Comics* n.8 e n.9, que chegaram às bancas na primavera de 1940, Namor tem uma ira aniquiladora que passa pelo Túnel Holland, pelo Empire State Building, o Zoológico do Bronx e a Ponte George Washington [...] até que o Tocha Humana aparece para confrontá-lo. A batalha se estende até a Estátua da Liberdade e o Rádio City Music Hall. Seria possível eles dobrarem a esquina e encontrarem o Anjo? Ou, melhor ainda, aparecerem na casa do leitor? (HOWE, 2013, p. 24)

O sucesso dos dois personagens fez com que a editora criasse mais revistas de histórias de Super-Heróis e, em 1940, o escritor Joe Simon se reuniu com o desenhista Jack Kirby para a criação do Capitão América. A revista narrava a história de Steve Rogers, um garoto esguio que, após participar de um experimento científico, acaba se transformando em um super soldado.

¹⁵ Disponível em: < <http://www.the-numbers.com/movies/franchises/sort/World/>>. Acesso em: 12 de nov. 2016.

O herói contava com muitos elementos patrióticos, o que encaixou bem com a época de sua criação, próxima a entrada dos Estados Unidos da América na Segunda Guerra Mundial. A capa do primeiro exemplar trazia o Capitão América dando um soco na cara de Hitler. Foi um grande sucesso, vendendo quase um milhão de cópias e se aproximando de Batman e Superman.

Enquanto Superman, Batman e outros heróis continuavam enfrentando *aliens*, vilões fantasiados e ladrões de banco, as estrelas mais vivazes, espalhafatasas e raivosas da Timely já puxavam as manguinhas para combater vilões reais da Segunda Guerra Mundial. Nas últimas semanas de 1939, o Príncipe Submarino desviara um U-boat alemão no litoral de Nova York; Marvel Boy enfrentou um ditador chamado Hiller [...] O Capitão América estaria focado em uma só missão: derrubar o Terceiro Reich. (HOWE, 2013, p. 27)

Figura 1 – Capa da revista em quadrinho *Capitão América n.1*¹⁶, lançada em 1941



Logo as revistas do Capitão América passaram a ser as mais vendidas da editora. Durante todo o período da Segunda Guerra Mundial, o número de heróis cresceu e as vendas aumentaram. Howe (2013) destaca que em menos de dois anos, o número de gibis¹⁷ vendidos

¹⁶Disponível em: <<http://comicvine.gamespot.com>>. Acesso em: 12 de nov. 2016.

¹⁷ Sinônimo de histórias em quadrinhos

mensalmente saltou de 15 para 25 milhões, em 1943 já era uma indústria de mais de 30 milhões ao ano. A maioria destas revistas tinham como destino os soldados que estavam no estrangeiro.

Ao fim da Guerra, a situação começaria a mudar, da mesma forma como a batalha favoreceu as vendas sobre histórias de heróis, o fim do conflito fez cair significativamente esse tipo de roteiro. O pós-guerra evidenciava um novo momento para a cultura norte-americana. “Agora obcecada com a praga da delinquência juvenil, começaram a arrancar quadrinhos de temática criminosa das mãos dos jovens e, ao notar a permissividade sexual e a violência nas páginas, acharam que haviam encontrado a arma do crime”. (HOWE, 2013, p. 36).

Sem os inimigos do eixo para combater e com seu público fiel de volta para casa após a guerra, os super-heróis foram perdendo popularidade e aos poucos a grande maioria saiu da linha de produção. Com a opinião pública contra, uma série de regras foram estabelecidas para a publicação dos gibis e revistas de outros gêneros como *westerns*, romance e comédia começaram a ser mais populares.

Aos poucos, *Namor* e *Tocha-Humana* pararam de ser publicados e o *Capitão América* já não era mais o sucesso de vendas de outrora, a *Timely* passou a se chamar *Atlas* e os super-heróis deixaram de ser o carro-chefe da editora.

4.2 A CONSOLIDAÇÃO DO UNIVERSO MARVEL

O período de baixa dos heróis começou a mudar no fim da década de 1950, quando a antiga editora *National Comics*, agora chamada de *DC Comics*, apresentava uma nova versão do *Flash*, um dos personagens mais conhecidos da editora; e também lançava a primeira revista da *Liga da Justiça Americana*, edição que reunia os heróis mais populares da editora.

Era um novo momento para a indústria, depois da visão negativa dada aos quadrinhos sob acusações de incentivo à violência, principalmente os de super-heróis; uma série de regras foram estabelecidas com o intuito de deixar as histórias mais leves, com a criação do *Comics Code Authority*¹⁸ em 1954, selo que regulava a publicação de HQ's no continente americano.

Nesse período, a então *Atlas Comics*, quase não publicou revistas de super-heróis. Havia uma série do *Capitão América*, mas com muito menos prestígio do que a publicada nos

¹⁸ O código foi instituído em 1954 e proibia que as histórias em quadrinhos publicassem histórias de uma série de temas considerados violentos. Também censurou cores utilizadas e até mesmo o vocabulário das histórias.

anos 40 e a maioria das histórias publicadas eram de outros gêneros, como romance, ficção científica e comédia¹⁹.

É nesse ponto que se torna essencial falar de Stanley Martin Lieber, o escritor e editor que ficou conhecido pelo pseudônimo de Stan Lee. Hoje um símbolo da Marvel Comics, Lee começou a trabalhar na editora quando ainda era um garoto e participou de perto do primeiro sucesso dos heróis durante a década de 40, mas foi no início dos anos 60 que seu papel se tornou central no que a Marvel viria a se tornar.

O sucesso da Liga da Justiça Americana fez com que Martin Godman tentasse uma nova aposta nas revistas de super-heróis e encarregou Stan Lee e Jack Kirby com a tarefa de criar um novo supergrupo. No dia 8 de agosto de 1961, chegava às bancas o *Quarteto Fantástico* n. 1 (Fantastic Four n. 1, Estados Unidos, 1961).

A capa de *Quarteto Fantástico* n.1 era diferente de todos os títulos de super-heróis que se viam nas bancas; os protagonistas apareciam pequenos e indefesos; o fundo branco dava um aspecto de inacabado. O logotipo com a execução meio tremida parecia desenhada por uma criança. (HOWE, 2013, p. 47)

Howe (2013) afirma que, mais uma vez, o título criado pela Atlas Comics era diferente de tudo que havia no mercado. Os personagens da nova revista pareciam saídos dos títulos de monstros e ficção científica produzida pela Atlas na década de 50, o que quebrava o padrão do herói perfeito da DC Comics.

Os novos heróis apresentavam conflitos com contextos mais próximos a realidade e as histórias continham uma grande carga de drama e comédia que definiria o tom de todas as outras revistas que viriam na sequência.

A revista foi sucesso de vendas de forma instantânea, a Atlas mudou novamente de nome e passou a se chamar Marvel Comics e nos meses seguintes Lee e Kirby criariam novos personagens e estabeleceriam o universo Marvel nos quadrinhos. Na sequência vieram O Incrível Hulk, O Poderoso Thor e o Homem Formiga; juntamente com o desenhista Steve Ditko, Lee apresentaria ao público o Doutor Estranho e o Homem Aranha; e em parceria com seu irmão Larry Lieber e o desenhista Don Heck criaria o Homem de Ferro.

Em 1963, todas essas revistas estabeleceriam o Universo Marvel e o sucesso absoluto, segundo Howe (2013), fez com que a editora se tornasse popular de novo e começasse a disputar vendas com a DC Comics, líder no mercado até então.

¹⁹ As histórias de maior popularidade da Marvel nos anos de 1950 eram as de romance, com destaque para os títulos Lili, a garota modelo, Tessie, a datilógrafa; e Enfermeira Nellie.

O diferencial da Marvel em relação as outras era que os heróis viviam situações cotidianas, o que trazia mais identificação com o leitor; Peter Parker, era um adolescente que precisava alternar o seu trabalho de super-herói com as atividades rotineiras de sua vida, estudar e pagar o aluguel, arrumar uma namorada; Donald Blake era um médico manco, muitas vezes subestimado que se transformava no deus nórdico, Thor. Todos os heróis apresentavam problemas e questionamentos que os colocavam mais próximos dos leitores.

Outro ponto importante era a interação dos personagens, as ações de um geravam consequências diretas na revista do outro. Howe (2013) aponta como fator importante para gerar sinergia entre os personagens na editora.

Em duas páginas de *O Surpreendente Homem-Aranha* n. 1, o teioso tentava afiliar-se ao Quarteto Fantástico; no mesmo mês o Hulk apareceu em *Quarteto Fantástico* n. 12. Doutor Destino enfrentou Homem-Aranha; Tocha Humana deu uma palestra para os alunos da escola de Peter Parker; e o Doutor Estranho foi parar no hospital aos cuidados do Dr. Don Blake, *alter ego* de Thor [...] Era promoção cruzada, muito astuta, mas o mais importante era o efeito narrativo que viria a se tornar marco da Marvel Comics: a ideia de que esses personagens dividiam o mesmo mundo, que as ações de um tinham repercussão nas dos outros e de que cada gibi era um mero fio da metagrama Marvel. (HOWE, 2013, p. 27)

Esses *crossovers*²⁰ serviram de preparação para o que viria a seguir, em setembro de 1963, chegava as bancas a edição número um de *Os Vingadores*. A revista reunia os heróis mais populares da editora, (com exceção do Homem-Aranha): Homem de Ferro, Thor, Homem-Formiga, Vespa e Hulk; a revista trazia uma história na qual a super equipe era reunida para enfrentar o arqui-inimigo de Thor, Loki. A revista era publicada mensalmente e a sua quarta edição trouxe de volta as histórias da Marvel Comics um de seus personagens mais icônicos, o Capitão América.

A dupla Lee e Kirby continuou a produção e criação de novos heróis a todo vapor, atentos as discussões da sociedade, ainda em 1963 foi criado o título dos X-Mens, as histórias do supergrupo traziam analogias a questões de preconceitos e direitos civis. Fechavam a primeira leva de super-heróis da Marvel com Demolidor de Stan Lee e Bill Everett, Nick Fury, Agente da S.H.I.E.L.D e o Pantera Negra os dois títulos também criados pela dupla Lee e Kirby.

4.2.1 Primeiras experiências em outras mídias

A Marvel Comics conseguiu se estabelecer fortemente nas HQ's na década de 60 e o sucesso levou a Martin Goodman e Stan Lee, a começarem a pensar em expandir a marca e

²⁰ Técnica literária de promover a interação de personagens de núcleos diferentes

os personagens para outras mídias, e em 1966 a primeira série animada da Marvel chega as TVs de todo os Estados Unidos. *Marvel Super Heroes*, produzida pelo estúdio Grantray-Lawrence Animation, a animação apresentava aventuras de cinco personagens da editora: Homem de Ferro, Thor, Namor, Capitão América e Hulk.

Em 1967, a Grantray-Lawrence Animation lançou mais uma animação, desta vez o personagem escolhido era o mais famoso da *Casa das Ideias*, O Homem-Aranha; ao mesmo tempo também estreava na televisão o desenho do Quarteto Fantástico produzido pela Hanna-Barbera. Howe (2013) afirma que todas as três animações fizeram sucesso apenas mediano, o que decepcionou Lee e Goodman, a principal justificativa era de que as animações eram muito infantis, o que descaracterizou bastante o estilo Marvel de contar histórias.

As séries animadas duraram pouco tempo, *Marvel Super Heroes* durou apenas um ano, o Quarteto Fantástico foi exibido em duas temporadas durante os anos de 1967 e 1968 e o Homem-Aranha foi à série de maior duração, encerrando-se no ano de 1970 com 52 episódios exibidos.

A Marvel só voltaria a produzir conteúdo para a TV na metade final dos anos 70, mas a cabeça de Stan Lee e Martin Goodman já tinham planos para continuar a expansão de mídias. Howe (2013) ressalta que ainda na década de 1960, os planos eram de lançar filmes sobre os heróis. A *batmania*, causada pela série televisiva do Batman de 1966, impulsionava a Marvel a também tentar produzir para a TV, mas demorou dez anos para que os planos da editora começassem a se concretizar.

Os anos de 1970 foram um período de expansão e consolidação da editora de gibis, Stan Lee e Jack Kirby já não eram mais encarregados diretamente de todo o conteúdo da Marvel, novos nomes talentosos chegavam tanto para produzir os roteiros quanto para desenhar as revistas. Roy Thomas, Steve Gerber, Jim Steranko, Gerry Conway, Archi Goodwin e Gary Friedrich eram os nomes de maior destaque.

Os artistas recém-chegados adicionaram novos elementos nos gibis: Steranko revitalizou a revista de Nick Fury e escreveu uma das séries mais elogiadas do personagem até os dias de hoje; Conway amadureceu os roteiros do Homem-Aranha e elaborou histórias de terror do Drácula e Lobisomem para a Marvel, o gênero não aparecia nas revistas desde a década de 1950; Gerber criou novos personagens para a editora com destaque para o sátiro Howard, o Pato. Goodwin trazia elementos da *Blaxploitation*²¹, com a criação de Luke Cage, um herói

²¹ *Blaxploitation* foi um movimento cinematográfico norte-americano que surgiu no início da década de 1970, que tinha como público alvo, principalmente, os negros norte-americanos. Disponível em:

negro e da periferia. Mais uma vez, a Marvel se atualizava e conversava de forma direta com o seu público, questões sociais pautavam as revistas.

Capitão América que vendia mal, virou Capitão América e Falcão, e a nova estrela afro-americana começou a namorar e a discutir com uma militante negra chamada Leila. Os Vingadores tratavam o discurso de feminismo; o Príncipe Submarino tratou de ecologia; e o Incrível Hulk, Thor e Inumanos visitaram o gueto (HOWE, 2013, p. 125).

Em 1972, a Marvel pela primeira vez toma a liderança do mercado de gibis da concorrente DC Comics, com Roy Thomas assumindo as funções de editor e os novos artistas ganhando espaço e notoriedade. Stan Lee pode se focar na produção de produtos para cinema e TV, Howe (2013) relata que a intenção de Lee era levar Homem-Aranha e Hulk para os cinemas. A Marvel vendeu os direitos para filmes *live-action* dos dois personagens para um produtor cinematográfico chamado Steve Krantz, os longas acabaram não acontecendo.

Se no cinema a Marvel não teve sucesso, os direitos dos personagens também foram comprados para a TV, segundo Howe (2013), Dan Goodman, ex-executivo de Hollywood comprou os direitos do Homem-Aranha. A divisão de TV da Universal comprou os direitos de doze personagens, entre eles: Hulk, Doutor Estranho, Capitão América, Miss Marvel, Tocha-Humana e Namor; em 1976, a rede de TV CBS começou a produção das séries de TV do Homem-Aranha e Incrível Hulk.

A série do Homem-Aranha, *The Amazing Spider-Man*, não fez tanto sucesso, teve apenas 14 episódios e foi cancelada dois anos após a sua estreia, em 1979. Já *The Incredible Hulk*, foi um grande sucesso de audiência, o seriado estrelado por Bill Bixby, Lou Ferrigno e Jack Colvin durou cinco anos, com 82 episódios e três longas-metragens para a TV. Segundo Howe (2013), o sucesso refletiu na venda de quadrinhos do “gigante esmeralda” que passou a ser um dos títulos mais populares da Marvel.

No fim da década de 1970, além das séries televisivas a Marvel voltou a licenciar seus personagens para animações em sociedade com o estúdio de animação DePatie-Freleng foram produzidas animações do Novo Quarteto Fantástico, Mulher-Aranha e Surfista-Prateado. Em parceria com a Hanna-Barbera, o Coisa, membro do quarteto fantástico estrelava uma série junto aos personagens icônicos do estúdio de animação, Fred e Barney do desenho Os Flintstones, em *Fred and Barney Meet The Thing*.

Buscando dar um novo passo na produção das animações, em 1981, se inicia a Marvel Productions, que assumiria os antigos projetos da DePatie-Freleng. Howe (2013)

destaca que o projeto era encabeçado por Stan Lee, que assumiria o cargo de diretor e continuaria com o cargo de *publisher* da Marvel Comics.

A divisão da Marvel destinada a animação lançou novas séries do Homem-Aranha e Hulk, além de outra série chamada de Homem-Aranha e Seus Incríveis Amigos. Na qual o herói vivia aventuras junto do Tocha-Humana e Flama, personagem criada exclusivamente para a série.

4.2.2 Ascensão e queda da editora Marvel

Os anos de 1980 são, até hoje, considerados o período em que os maiores clássicos da Marvel foram escritos. Os personagens de maior sucesso da editora já estavam com uma cronologia de cerca de 20 anos, suas características já haviam sido estabelecidas, assim como o seu status quo, os coadjuvantes e vilões de cada um também já estavam bem desenvolvidos, era hora então de criar histórias que mexessem com as personagens.

No fim da década de 1970, surgia uma geração de roteiristas e desenhistas que iriam marcar para sempre a história dos quadrinhos. Cris Claremont e John Byrne assumiram o controle dos X-Men, a revista havia sido cancelada há tempos e pouco antes voltado com uma reformulação completa feita por Roy Thomas e David Crocum.

Claremont e Byrne transformaram a revista em um sucesso instantâneo, antes uma das mensais com menor número de vendas, os X-men passaram a ser o título mais vendido da editora. As fases mais clássicas como A Saga da Fenix Negra, Dias de um Futuro Esquecido, A Saga da Ninhada e a *graphic novel* Deus Ama o Homem Mata²², foram publicadas nessa época; além disso, Wolverine, Kitty Pride, Noturno, Emma Frost, Colossus, Tempestade e outros tantos personagens icônicos na história dos X-Mens, foram criados ou ganharam notoriedade através da dupla.

Não eram só os X-Men que ganhavam destaque e popularidade. Nas mãos de Frank Miller, o Demolidor era redefinido e marcado para sempre com a saga A Queda de Murdock, um dos maiores clássicos das histórias das HQ's. Walt Simonson assume o roteiro e os desenhos de Thor e leva o personagem a aventuras épicas baseadas na mitologia nórdica; o Homem-Aranha teria novamente grandes momentos como a história de seu casamento e as célebres histórias A caçada de Kraven e a A Morte de Jean de Wolf; outros personagens como Capitão

²² Diferente das demais histórias está não teve a colaboração de John Byrne. Brent Eric Anderson foi designado para a arte da revista.

América, Quarteto Fantástico e Homem de Ferro também voltariam a viver histórias de grande qualidade, que chamariam a atenção dos leitores novamente aos títulos mais clássicos da Marvel.

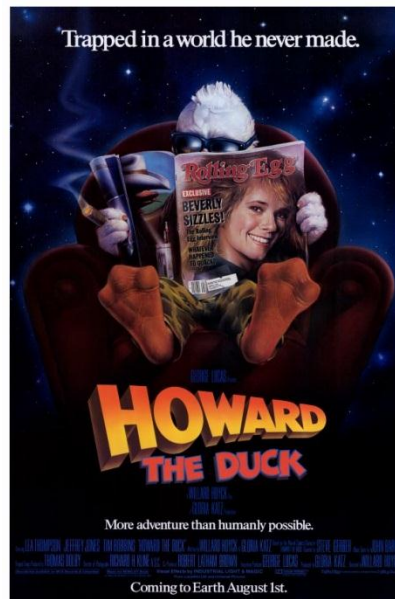
Era um período de alta qualidade nas histórias em quadrinhos de uma forma geral. Sandman do escritor Neil Gaiman e Watchmen de Alan Moore levavam as HQ's para outro patamar, ganhavam status de obras cult. Frank Miller, após escrever clássicos com o Demolidor foi para a DC Comics, e escreveu histórias marcantes do Batman, O Cavaleiro das Trevas e Batman Ano Um, foram o estopim para a volta ao sucesso do personagem.

Os escritores e desenhistas de quadrinhos nos anos 1980 começaram a ganhar mais notoriedade, a sequência de grandes clássicos fez o mercado crescer, Stan Lee sabia que era o momento de tentar mais uma vez colocar os seus personagens no cinema.

Uma leva de filmes e seriados haviam sido planejados pela Marvel Productions no início de 1983, Howe (2013) relata que um episódio piloto de Demolidor estava sendo produzido pela ABC, haviam rumores para filmes do Doutor Estranho e Luke Cage; o produtor Roger Corman reservou os direitos para adaptar o Quarteto Fantástico e o Homem-Aranha; a produtora canadense Nelvada adquiriu a licença para um filme *live-action* dos X-Men.

A série do Demolidor ficou apenas no episódio piloto, o baixo custo de produção não agradou e a série não foi para a frente, dos filmes planejados apenas o Quarteto Fantástico de Roger Corman, havia entrado em produção. Outro personagem que teria os seus direitos adquiridos para um longa-metragem era Howard, o Pato. Longe de ser um dos grandes heróis da editora, o personagem criado por Steve Gerber na década de 1970 era quase que uma sátira do Pato Donald.

A Universal Pictures adquiriu os direitos do personagem, a adaptação cinematográfica teve alto orçamento e produção de George Lucas, o filme Howard, o Pato (Howard, The Duck, Estados Unidos, 1986) dirigido por Willard Huyck, chegou aos cinemas em 1986 e foi um verdadeiro fracasso. “Apesar do alto orçamento de US\$ 37 milhões – mais US\$ 8 milhões de divulgação –, foi uma bomba, que recebeu surras da crítica de envergonhar qualquer envolvido”. (HOWE, 2013, p. 311)

Figura 2 – Pôster do filme Howard, o Pato²³

Os planos para fazer a Marvel sucesso em outras mídias foram frustrados, ainda em 1989 mais um filme da editora chegou aos cinemas. O Justiceiro (The Punisher, Estados Unidos, 1989) dirigido por Mark Goldblatt, produzido pela New World e estrelado por Dolph Lundgren, mais uma vez o filme foi fracasso de crítica e bilheteria. Para piorar a situação, naquele mesmo ano, a Warner Bros lançava nos cinemas o primeiro filme do Batman, dirigido por Tim Burton e estrelado por Michael Keaton e Jack Nicholson; Howe (2013) aponta que o longa-metragem fez grande sucesso e obteve um excelente faturamento, aumentando ainda mais a dimensão de fracasso das primeiras produções cinematográficas da Marvel.

Se o momento no cinema não era dos melhores, nos quadrinhos a editora continuava seu crescimento, as revistas produzidas na década de 80 se provaram verdadeiros sucessos e no fim da década começava a surgir desenhistas que virariam verdadeiras estrelas no mercado. Jim Lee, Todd McFarlane, Rob Liefeld, Whilce Portacio e Erik Larsen eram os novos nomes da Marvel.

Desenhistas de estilo mais dinâmicos que chamavam a atenção pelas cenas de ação que desenhavam, os roteiros passaram a ser menos firmes, os artistas tinham mais liberdade para criar nos desenhos, segundo Howe (2013), a arte ficou mais próxima dos videoclipes e filmes de ação do fim dos anos 80. O mercado dos quadrinhos passava por um momento de

²³ Disponível em: <<http://moviepostershop.com>>. Acesso em: 12 de nov. 2016

transformação, valorizadas, edições antigas eram compradas por valores consideráveis, o mercado de colecionismo estava em alta no universo das HQ's.

De aproximadamente 1985 a 1993, a especulação financeira nos quadrinhos estava em seu auge. Alguns dos principais jornais dos Estados Unidos noticiaram que comprar *comics* era um bom investimento e rapidamente muitas pessoas estavam comprando centenas de quadrinhos que achavam que poderiam ser valiosos no futuro.

Para Howe (2013), a Marvel percebeu essa valorização e começou a lançar diversos tipos de edições diferentes de uma mesma história, com capas laminadas, coloridas, edições com brindes extras. Além disso, a numeração de muitas revistas que se mantinham desde os anos 60 foram zeradas. As edições número um chamavam a atenção do mercado de especulação que via a oportunidade de faturar no futuro com valores parecidos dos que valiam uma *action comics* n. 1, do fim da década de 1930.

Colocando o plano em prática, em 1990 chegava às bancas *Homem-Aranha* n. 1, por Todd McFarlane, com três versões diferentes: com tinta normal, tinta prateada e ensacadas em plásticos. A edição vendeu mais de 1 milhão de exemplares só em junho daquele ano. Howe (2013) destaca que a revista em si não tinha nada de especial, 22 páginas de argumentos rasos, narração exagerada e onomatopeias constantes.

Mas as diferentes capas tinham mostrado resultado, as vendas superavam, e muito, os números anteriores, *Homem-Aranha* n.1 ganhou mais uma edição de comemoração com capa platinada e papel cartão. Percebendo o sucesso, a editora não perdeu tempo e começou a produzir em massa edições variantes de outros personagens. “Uma edição de O Incrível Hulk foi produzida às pressas com tinta fosforescente; as vendas tiveram alta de 300%, o que levou a reimpressão imediata. Seguiram-se uma capa metálica para Surfista Prateado e uma capa para de Motoqueiro Fantasma que brilhava no escuro, as duas rendendo igual sucesso” (HOWE, 2003, p.341).

Além de McFarlane, outros desenhistas começaram a fazer muito sucesso, Rob Liefeld e Fabian Nicieza assumiram a revista dos Novos Mutantes, título de segunda linha dos X-Men e a equipe passou por reformulação apresentando novos personagens e passou a se chamar X-Force.

A reformulação surtiu efeitos, mais uma vez com roteiros rasos e desenhos mais dinâmicos, além das capas variadas de uma mesma edição, X-Force virou um dos títulos mais rentáveis da editora, com quase quatro milhões de edições vendidas, *X-Force* n.1, passou a ser a revista mais vendida da história.

Mas esse número de vendas voltaria a ser batido em pouco tempo, dois meses após chegava as bancas *X-Men* n.1, por Jim Lee e Chris Cleremont a revista vendeu 8 milhões de copias, recorde absoluto de vendas. A especulação chegou ao seu auge, Howe (2013) estima cerca de um milhão de leitores de quadrinhos no início dos anos 1990, ou seja, basicamente eram 8 revistas compradas para cada leitor.

Os colecionadores casuais se lançaram nas compras a título de investimento, fazendo estoque de centenas de exemplares. Os céticos ficaram perguntando quem ia comprar tanta coisa no futuro – afinal, o mundo inteiro somava menos de um milhão de leitores de gibis. (HOWE, 2013, p. 350)

Howe (2013) afirma que as vendas da Marvel nos dois primeiros anos da década de 90 haviam subido mais de 30% e o lucro líquido quadruplicou. O momento de expansão mais uma vez fez com que a editora se arriscasse fora dos quadrinhos, a Marvel Productions, que estava inativa desde as animações no início dos anos 80, planejava a sua volta; em parceria com a Fox, uma nova leva de séries animadas entrou em produção. *X-Men: The Animated Series* e *Spider-Man: The Animated Series*, foram as duas primeiras e assim como os gibis fizeram grande sucesso, pela primeira vez desde o seriado do Hulk, Marvel conseguiria êxito com produções fora das HQ's.

O mundo havia voltado os olhos para a Marvel, a empresa havia passado por mudanças em sua direção no meado dos anos 80, a editora havia sido comprada por Ronald O. Perelman, o empresário já planejava há alguns anos e em 1992 decidiu abrir o capital da empresa.

A abertura de capital da Marvel, marcada para 16 de julho, não poderia ter acontecido em hora melhor. Uma semana antes, quando *Exterminador do Futuro 2* fez US\$ 54 milhões na estreia, James Cameron falou com a *Variety* sobre comprar os direitos do Homem-Aranha, dando legitimidade à ideia de que a Marvel finalmente iria transcender as revistinhas coloridas. Quem via a possibilidade de retorno garantido eram tanto os contadores de Wall Street quanto as hordas de colecionadores. As ações passaram de US\$ 16,50 a US\$ 18 no primeiro dia, a um volume de 2,3 milhões de títulos. Um ator contratado para fantasiar-se de Homem-Aranha passeou pela Bolsa de Valores de Nova York. A maior parte do dinheiro arrecadado não voltaria à Marvel, contudo – seria dividido entre a MacAdreus & Forbes, a *holding* de propriedade total de Perelman e o próprio Perelman, que ficou com um belo dividendo: US\$10 milhões. (HOWE, 2013, p. 352)

Era o melhor momento econômico da Marvel, a empresa vendeu milhares de gibis no ano de 1992 e toda a atenção recebida pela editora, parecia que enfim sairiam filmes dos seus Super-Heróis, além do filme do Homem-Aranha que estava sendo planejado por James Cameron, outros heróis estavam na mira do cinema, o Quarteto Fantástico que teve seus direitos adquiridos por Roger Corman na década anterior, estava em etapa final de produção, e em 1994 sairia apenas para TV um filme de baixo orçamento da equipe.

A Fox, que trabalhava em parceria com a Marvel Productions nos desenhos animados, mostrou interesse em adquirir os direitos que pertenciam a Corman, e após o fracasso do filme de 1994 comprou a licença para filmes live-action do Quarteto Fantástico e dos X-Men.

O alto faturamento, o sucesso e toda a frenesi em volta dos quadrinhos, segundo Howe (2013), fez com que os desenhistas virassem verdadeiras estrelas. Os novos desenhistas da editora eram chamados de *rock stars* das histórias em quadrinhos, Liefeld e Lee chegaram a faturar com originais de X-Force e X-Men mais US\$ 40 mil por página.

Olhando todo o faturamento da Marvel e o quanto eles poderiam ganhar, ainda em 1992 veio a notícia que chocou o mundo dos quadrinhos, sete dos artistas mais importantes estavam deixando a editora para formarem uma nova, a Image Comics.

Para Howe (2013), o que motivou a saída foi o fato dos artistas e a editora não chegarem a um consenso sobre pagamento de direitos autorais e *royalties* das revistas. Então os desenhistas e ilustradores Todd McFarlane, Rob Liefeld, Jim Lee, Marc Silvestri, Erik Larsen, Jim Valentino, Whilce Portacio e Robert Kirkman saíram da Marvel e fundaram a Image Comics. Na nova editora, cada artista teria controle total de suas criações e também direito sobre a maior parte dos lucros de seus gibis.

A notícia da debandada geral de artistas seria o primeiro baque que a Marvel iria receber, depois de alguns anos de expansão e grande lucro, a saída dos principais desenhistas colocava em xeque o futuro imediato da editora. Howe (2013) relata que, no dia em que foi divulgada a notícia, as ações da Marvel caíram mais de onze dólares.

O Los Angeles Times, a CNN e o USA today ribombaram juntos que Liefeld, Lee, McFarlane e outros artistas renegados estavam voltando-se contra a grande corporação. A resposta da Marvel veio numa declaração do presidente Jerry Stewart: “A importância dos criadores ainda é secundária à dos personagens”, posicionamento que não ajuda a desfazer a nova imagem da Marvel como corporação tirânica. (HOWE, 2013, p. 357)

E de fato, o mercado provou que as declarações de Jerry Stewart estavam equivocadas, a Marvel despencou em número de vendas individuais enquanto os primeiros títulos da Image tiveram grande sucesso comercial. Sem o chamariz dos artistas, o sucesso dos desenhos do X-Men e Homem-Aranha na Fox passaram a segurar a venda dos dois títulos. As revistas de menor sucesso voltaram a vender pouco e muitos foram cancelados, a saída, para Howe (2013), foi apelar para sagas extensas dos dois principais títulos da editora, além dos licenciamentos para brinquedos, *cards* e outras coisas com os personagens.

Era o início de uma derrocada da editora que, segundo Howe (2013), se deu por diversos motivos. O primeiro era a saturação do mercado, muitos gibis lançados ao mesmo

tempo, com qualidade de histórias bem baixas, estava começando a cansar os consumidores, além disso, o preço dos quadrinhos havia dobrado nos últimos anos. A concorrência, antes só com a DC Comics, passou a ser com a Image também; mais uma editora para dividir a atenção do público.

As capas variantes, as revistas com numeração zeradas e tudo mais que movimentava o mercado de *comics* em poucos anos já não tinha mais sustentação. As histórias de baixa qualidade e o elevado preço das HQ's afastavam os leitores. A produção desenfreada de gibis teve consequências, dezenas de quadrinhos ficaram encalhados nas lojas levando prejuízo para os vendedores.

As edições colecionáveis perderam o valor, Howe (2013) afirma que a *X-Men n.1* nunca chegara nem perto de ter o valor de revistas como a *Amazing Fantasy n.15*²⁴, por exemplo. Não era rara no mercado, eram edições cheias de firulas, mas de valor comum, ninguém enriqueceria por ter uma revista da X-Force ou do Homem-Aranha dos anos 1990.

O prejuízo começava a aparecer em todos os lados, as capas especiais aumentavam o custo de produção dos gibis o preço de produção era bem mais alto do que das HQ's convencionais, as Comic Shops que negociavam diretamente com as editoras acabaram ficando com estoques de gibis encalhados, muitas lojas acabaram fechando. Howe (2013) reitera que em 1995 a Marvel teve uma queda de mais de 80% nas vendas de seus Gibis. Em um relatório no terceiro trimestre, a dívida aberta era de US\$ 1,2 Milhões em títulos de alto risco. Os enormes prejuízos na produção de gibis, somados à má gestão de Perelman a frente da Marvel, com contas vencidas na casa dos US\$ 600 Milhões, a Marvel Comics decretou falência no ano de 1997.

4.3 UMA NOVA ERA, O INÍCIO DA MARVEL STUDIOS

Com a falência, a Marvel precisou buscar alternativas para sobreviver e se reerguer, houve uma fusão com a Toy Biz, empresa de brinquedos que mantinha ligação com a Marvel desde o início da década de 90 e que tinha o licenciamento de todos os personagens da editora para a produção de brinquedos.

Neste momento entra uma figura que foi central para a reestruturação da Marvel, Avi Arad era um dos diretores executivos da Toy Biz e junto a Stan Lee trabalhava nas animações da Marvel Productions tendo papel importante no desenho dos X-Men. Howe (2013) explica

²⁴ Revista que publicou a primeira história do Homem-Aranha em 1963.

que houve uma mudança na parte de gestão da empresa, a saída mais rápida para tentar reerguer a empresa das dívidas era vender a licença dos personagens para o cinema e apostar que dessa vez daria certo.

Até então todas as tentativas da empresa no cinema e na TV tinham dado errado, os filmes de Howard, o Pato e Quarteto Fantástico eram verdadeiros desastres, as inúmeras séries planejadas ficaram apenas no papel ou foram canceladas ainda no episódio piloto. O filme do Homem-Aranha produzido por James Cameron foi mais um projeto que acabou não acontecendo. O diretor preferiu focar na produção de outro filme, Titanic, e acabou repassando os direitos do personagem para a Columbia Films.

Enquanto isso, a Warner Bros havia feito filmes rentáveis com a franquia Batman e até editoras menores e novas no mercado conseguiriam emplacar filmes no cinema. A Dark House lançou os filmes do Máskara (The Mask, Estados Unidos, 1994) direção de Chuck Russell, e a recém-criada Image produziu um filme do Spawn: O Soldado do Inferno (Spawn, Estados Unidos, 1997) direção de Mark A.Z. Dippé.

A Marvel Comics virou Marvel Entertainment e seus setores de produção foram novamente divididos. A parte de quadrinhos ficou bastante reduzida, com uma produção menor de títulos e uma equipe criativa mais enxuta. A Marvel Productions e a Marvel Films, a segunda criada em 1993, mas que não tinha conseguido, até então levar nenhum projeto para frente, viraria a Marvel Studios.

Avi Arad e Jerry Calabrese, com o auxílio de Stan Lee, ficaram a cargo da Marvel Studios. Howe (2013) explica que o plano era vender o licenciamento dos personagens para os estúdios, e mais do que isso, montar pacotes de pré-produção para os filmes, contratando roteiros, diretores e fazendo a seleção dos atores.

A primeira produção a sair neste novo modelo foi Blade - O Caçador de Vampiros (Blade, Estados Unidos, 1998) direção de Stephen Norrington, o filme produzido pela New Line Cinema, chegou as telas de cinema em 1998 e foi o ponto chave para que os acordos de produção dos próximos filmes fossem adiante.

Embora o caçador de A Tumba do Drácula nunca tenha virado mais do que cult nos quadrinhos, o filme com Wesley Snipes rapidamente fez US\$70 milhões, quatro vezes mais que a bilheteria de Howard, o Pato, que tivera orçamento muito maior. Blade estava em desenvolvimento havia uma década e agora, embora a Marvel só tenha recebido US\$ 25 do rendimento, de repente, havia provas de que os personagens da Marvel Comics seriam viáveis enquanto franquia cinematográfica. (HOWE, 2003, p. 414)

Blade foi o gatilho que desencadeou uma série de produções de filmes que antes não passavam de projetos. Os licenciamentos dos principais personagens da Marvel estavam espalhados por diversos estúdios de Hollywood; a Fox dona dos direitos sobre os X-Men e a

Columbia Filmes dona dos direitos do Homem-Aranha, atentas em relação ao sucesso feito por Blade, começaram de maneira efetiva a produzir filmes dos maiores nomes da editora.

Se nos dias atuais os filmes de super-heróis são franquias lucrativas do cinema e são feitas muitas produções todos os anos, muito disso se deve ao primeiro filme da franquia X. X-Men: O Filme (X-Men, Estados Unidos, 2000), direção de Bryan Singer, foi lançado pela 20th Century Fox em 2000 e representou um novo marco para os filmes baseados em histórias em quadrinhos. Segundo Howe (2013), o filme arrecadou só no fim de semana de estreia, mais de US\$ 70 milhões. Era o primeiro filme com características e tamanho de superprodução com personagens da Marvel.

Na sequência a Columbia filmes da Sony, lança o primeiro filme do Homem-Aranha, depois de inúmeras tentativas durante os últimos quarenta anos, enfim o personagem mais famoso da Marvel chegava aos cinemas. Homem-Aranha (Spider-Man, Estados Unidos, 2002) direção de Sam Raimi e estrelado por Tobey Maguire, Willem Dafoe e Kirsten Dunst; teve orçamento de US\$ 140 milhões e faturou mais de US\$ 800 milhões²⁵. O filme arrecadou US\$ 39 milhões só no dia da estreia.

Continuações de Blade, X-Men e Homem-Aranha entraram em produção e outros títulos viraram filmes a partir do sucesso destes três. Enquanto isso a parte de quadrinhos, se organizava baseando-se na produção do cinema para tentar voltar aos bons momentos.

Os exageros cometidos na produção de quadrinhos na década de 1990 deixaram duras lições para a Marvel, Howe (2013) destaca que a produção de gibis no início dos anos 2000 era quase dois terços menores do que o volume de HQ's produzidas nos anos anteriores.

Como forma de tentar reconquistar os leitores perdidos durante os últimos anos, houve mudanças editoriais e criativas dentro da empresa. Artistas consagrados como Grant Morrison e Mark Waid foram convidados para escreverem títulos da editora, e alguns nomes promissores no mercado como Michael Brian Bendis, Mark Millar e Dan Slott começaram a ganhar espaço. Os quadrinhos começaram a ter um tom mais parecido com os filmes. Howe (2013) destaca que os X-Men deixaram os uniformes coloridos e espalhafatosos e começaram a vestir roupas escuras semelhantes aos filmes. Os personagens passaram a ter traços e características que lembravam aos atores dos filmes.

Além disso, para atrair novos fãs, no ano 2000 foi criada uma nova linha editorial chamada Marvel Ultimate. Howe (2013) afirma que a proposta desse novo selo era capturar os

²⁵ Disponível em: < <http://the-numbers.com/movie/Spider-Man#tab=summary> > Acesso em: 12 nov. 2016.

mais jovens que foram apresentados para as histórias da Marvel através dos filmes, recontando a origem e as principais histórias dos heróis de uma maneira atualizada para o século 21.

Os roteiristas Mark Millar e Michael Brian Bendis ficaram responsáveis por escrever a grande maioria de títulos dessa nova linha e também de organizar as histórias no sentido de dar coesão aos acontecimentos, passando para o leitor a impressão de que tudo estava interligado entre as histórias.

Howe (2013) afirma que esse sempre foi um ponto característico das histórias Marvel, mas que com a carregada carga cronológica das histórias que seguiam desde os anos 1960 e também com o número gigantesco de personagens, essa interligação já não surtia mais efeito, a nova linha, com novas histórias sem amarras cronológicas anteriores, possibilitaria essa volta.

O primeiro herói publicado neste novo universo foi o Homem-Aranha, escrito por Bendis e desenhado por Mark Bagley, as histórias traziam novamente Peter Parker como adolescente, com características que o aproximavam mais dos jovens dos anos 2000 e com enredos que faziam releituras de tramas clássicas do personagem. Alguns personagens que teriam papéis centrais nos filmes que estavam sendo planejados ganhariam importância dentro da história. Mary Jane e Harry Osborn eram constantemente peças centrais no enredo da revista.

A segunda revista lançada pelo selo foi a dos X-Men, escrita por Millar e desenhada por Adam Kubert, a revista trazia inúmeras referências ao filme lançado meses antes. Howe (2013) relata que as duas revistas fizeram um grande sucesso, o que levou a produção de tantas outras releituras de heróis e novas revistas publicadas.

Howe (2013) afirma que muito mais do que a qualidade das novas histórias, a Marvel produzia os novos gibis, como histórias feitas para o cinema, eram quadrinhos que poderiam a qualquer momento virar uma adaptação cinematográfica. O maior exemplo desse novo pensamento de produção de histórias em quadrinhos era a releitura da equipe Os Vingadores para essa nova linha, chamada de Os Supremos, a revista foi escrita por Millar e desenhada por Brian Hitch.

Howe (2013) aponta que as tramas continham um cinismo não visto antes nas histórias de Os Vingadores, os heróis tinham mais tons de cinzas, com atitudes questionáveis e com uma narrativa que sempre tenta questionar as atitudes do supergrupo. As cenas eram desenhadas com o traço mais realista de Hitch que buscava enquadramentos em *widescreen* que davam um aspecto de produção cinematográfica a obra, além disso, os personagens tinham características físicas que os remetiam á artistas do cinema.

A série Os Supremos era pensada como uma demonstração de como a franquia Vingadores poderia metamorfosear-se em atração de megaplex, um gibizinho que se podia entregar ao produtor de Hollywood como uma mistura de souvenir e projeto pronto. O rosto do Capitão América era baseado em Brad Pitt; o do Homem de Ferro, em Johnny Depp. E Nick Fury, não mais relíquia da Segunda Guerra, foi transformado numa duplicata, tanto em termos visuais quanto verbais, do Samuel L. Jackson dos monólogos tarantinescos. Se a série Os Supremos um dia virasse filme, o elenco já estava escalado. (HOWE, 2003, p. 433)

Figura 3 – Nick Fury, Os Supremos (2004), e Samuel L. Jackson²⁶



Além da linha Ultimate, aos poucos, a linha tradicional das revistas Marvel voltou a crescer, o número de vendas exorbitante dos anos 90 não voltaria a ser alcançado, mas as vendas voltaram a se estabilizar. As licenças adquiridas dos personagens da editora, enfim, começaram a virar filmes. Continuações de Blade, Homem-Aranha e X-Men foram produzidas e outros personagens ganharam longas-metragens. A 20th Century Fox lançou filmes do Demolidor, Electra e Quarteto Fantástico; pela Universal Studios veio um filme do Hulk; a Columbia Pictures fez um filme do Motoqueiro-Fantasma e a Lions Gate um novo filme do Justiceiro.

De 1998 até 2007 foram 16 filmes com personagens Marvel lançados. Para Howe (2013), a Marvel tinha virado um depósito de franquias para produtoras de cinema, devido aos acordos de licenciamento, muito pouco da verba dos filmes ia para a empresa. Era a hora de dar mais um passo à frente, a Marvel Studios iria começar a produzir filmes.

²⁶ Disponível em: <<https://battlernerds.wordpress.com>>. Acesso em: 12 nov. 2016.

4.4 MARVEL STUDIOS

Em 2008, a Marvel Studios começou a produzir seus próprios filmes Howe (2013), afirma que por divergências criativas Arad pediu demissão, e para o seu lugar foi escolhido Kevin Feige, que já trabalhava na produção dos filmes Marvel desde o ano de 2000 e agora assumiria a função de presidente de produção.

Sem ter o direito dos seus heróis mais populares que viraram franquias rentáveis com a Fox e a Columbia, a Marvel projetou investir nos Vingadores como carro chefe da empresa. Recuperaram os direitos do Homem de Ferro que estavam com a New Line e do Hulk que pertenciam a Universal. A estratégia era lançar filmes separados dos quatro personagens (Capitão América, Thor, Homem de Ferro e Hulk), apresentando-os ao público e construindo aos poucos familiaridade com a marca *Vingadores*. Depois de apresentados, a ideia era combinar as franquias em um único filme reunindo todos os personagens.

Homem de Ferro, o primeiro filme autofinanciado da Marvel Studios arrecadou US\$ 100 milhões no fim de semana de estreia. Depois dos créditos, teve-se uma prévia do que estava por vir: Nick Fury (Samuel L. Jackson, exatamente com os Supremos havia imaginado) surgia no apartamento de Tony Stark para falar da “Iniciativa Vingadores”. O círculo estava se fechando. As complexidades entrelaçadas do Universo Marvel, seriam replicadas em forma de franquias sinérgicas de Hollywood. (HOWE, 2013, p. 446)

Relacionar as tramas dos filmes foi o que fez a Marvel se destacar das outras, a Fox havia lançado filmes dos X-Men e do Quarteto Fantástico, mas em nada os longas-metragens se relacionavam. Batman e Superman ganharam novas adaptações na década de 2000, mas também não faziam conexões. A ligação de um filme com o outro instigou ao público a consumir todos os conteúdos, permitindo novas experiências e especulações sobre o futuro das franquias a cada novo filme lançado.

A Marvel planejou a composição do seu Universo Cinematográfico em fases que dividiriam a produção dos filmes. A chamada fase 1 começa em 2008 com o primeiro filme do Homem de Ferro e se encerra em 2012 com o filme dos Vingadores. Cada longa-metragem adicionava elementos de coesão ao universo, e apresentava novos personagens que expandiam as possibilidades de novas histórias e produções.

No ano de 2009, a Disney comprou a maior parte das ações da Marvel pelo valor de 4 bilhões de dólares, Howe (2013) destaca que a compra da empresa pelo grupo Disney foi essencial para o suporte nas produções futuras do estúdio, possibilitando maior agilidade no desenvolvimento dos filmes.

Os Vingadores de 2012 fechou o primeiro ciclo de produções do estúdio, juntando os personagens e mostrando os caminhos que seriam seguidos a partir das próximas produções, o Universo Cinematográfico Marvel (UCM) estava estabelecido. Segundo Howe (2012) o filme dirigido por Joss Weedon quebrou o recorde de bilheteira de maior estreia na história do cinema e em uma semana já havia rendido mais de US\$ 1 bilhão no mundo.

Figura 4 – Filmes da fase 1 Marvel.²⁷



O sucesso fez com que o número de franquias se expandisse na segunda fase de produção do estúdio. Além dos filmes, a Marvel começou a produzir séries televisivas que integrariam o Universo cinematográfico. *Marvel's Agents of S.H.I.L.D* foi a primeira, lançada em parceria com a emissora Abc, o seriado se originou de consequências diretas do filme dos Vingadores. Ainda com a Abc, foi lançada a série *Marvel's Agent Carter*, *spin off* do primeiro filme do Capitão América, a série se passa no início dos anos 1950 e traz informações que complementam o UCM. Também está em desenvolvimento uma série dos Inumanos para 2017, esta série fará parte da fase 3 de produção do estúdio.

Além do canal Abc, a Marvel Studios também está produzindo séries com o canal de *streaming* Netflix, focada nos heróis mais urbanos da empresa, as séries apresentam um tom mais sério que os filmes, mas também fazem ligações com as produções cinematográficas. Foram lançadas em 2015 as séries do Demolidor e da Jéssica Jones e já na terceira fase de

²⁷ Disponível em: <<http://mc-plus.net>>. Acesso em: 12 nov. 2016.

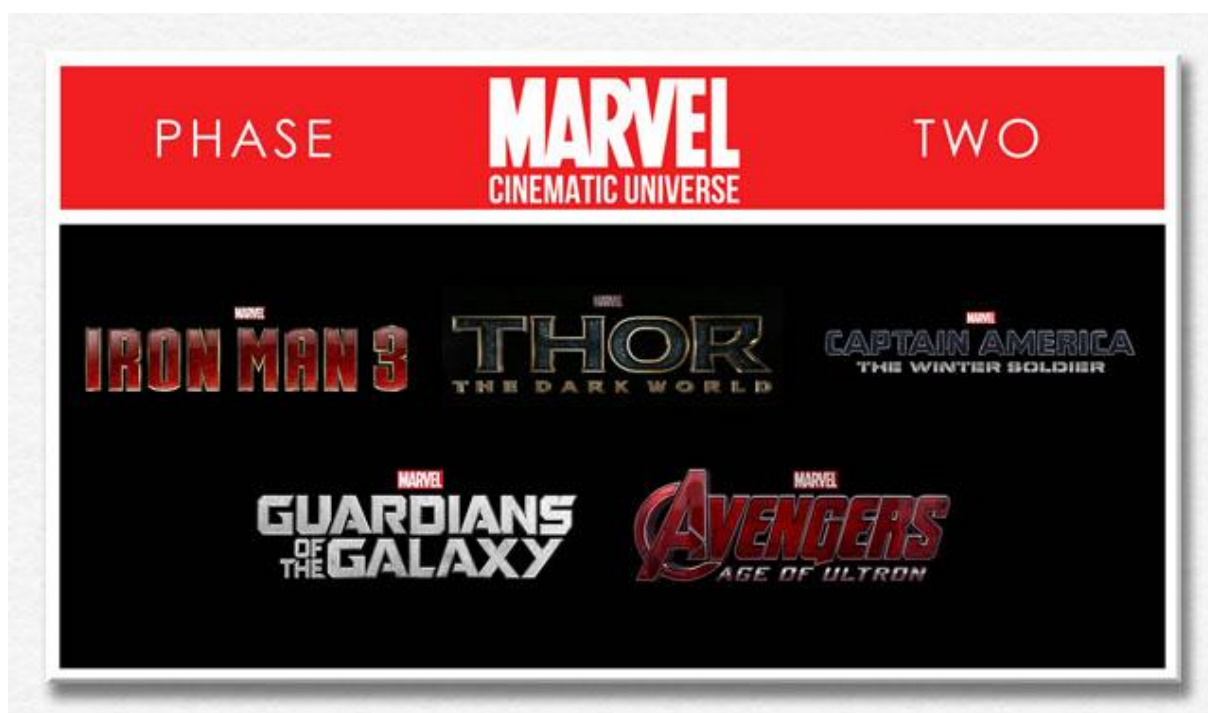
produção do estúdio foi lançada esse ano a série do Luke Cage. Para 2017, estão previstas séries dos personagens Punho de Ferro e Justiceiro, além da série dos Defensores, que reunirá os personagens apresentados nas produções da Netflix.

Juntando-se aos filmes e séries, mais duas mídias compõem o Universo Cinematográfico Marvel. O projeto chamado de “Marvel One-Shots”, trata-se de curtas-metragens lançados diretamente em vídeo, que expandiam as narrativas dos filmes das fases 1 e 2 do estúdio explorando personagens menores dentro da trama cinematográfica.

Foram cinco curtas lançados: O Consultor (The Consultant, Estados Unidos, 2011) direção de Leythum; Houve Algo Engraçado no Caminho do Martelo de Thor (A Funny Thing Happened on the Way to Thor's Hammer, Estados Unidos, 2011) direção de Leythum; Item 47 (Item 47, Estados Unidos, 2012) dirigido por Louis D’Esposito; Agente Carter (Agent Carter, Estados Unidos, 2013) dirigido por Louis D’Esposito; e Saúdem o Rei (All Hail the King, Estados Unidos, 2014) dirigido por Drew Pearce.

A última mídia que integra o Universo Cinematográfico são os quadrinhos, a linha *Marvel Cinematic Universe tie-in Comics* se difere da cronologia tradicional das HQ’s da editora e conta histórias baseadas no UCM. As edições publicadas em sua grande maioria antes dos lançamentos das produções no cinema e televisão e servem como introdução a história que será contada nas outras duas mídias, até o momento foram 30 gibis publicados.

Os filmes da fase dois são: Homem de Ferro 3 (2013), Thor: O Mundo Sombrio (2013), Capitão América: O Soldado Invernal (2014), Guardiões da Galáxia (2014), Vingadores: Era de Ultron (2015), Homem-Formiga (2015). Os longas-metragens reforçaram a trama iniciada no primeiro filme dos vingadores, expandindo a explicação sobre as joias do infinito e o vilão Thanos, apresentado na cena pós-crédito do filme de 2012, é confirmado como vilão central da história que terá fechamento com o fim da fase 3.

Figura 5 – Filmes da fase 2 Marvel.²⁸

O universo compartilhado que foi criado com os primeiros filmes fez com que a Marvel criasse uma rede de ligações entre os personagens. A partir da segunda fase de produção do estúdio, novos personagens foram inseridos no universo e a interação entre eles ficou mais frequente em todos os filmes. O logo da empresa passou a figurar no título de todos os filmes, funcionando como conexão entre as histórias contadas neste universo.

No final da segunda fase e início da terceira, o estúdio acreditando na força da sua marca escolheu expandir as produções saindo da popularidade dos seus primeiros personagens apresentados e indo em direção aos nichos, apresentando tramas de personagens desconhecidos até mesmo do público que acompanha as histórias em quadrinhos, como é o caso de Guardiões da Galáxia e Homem-Formiga.

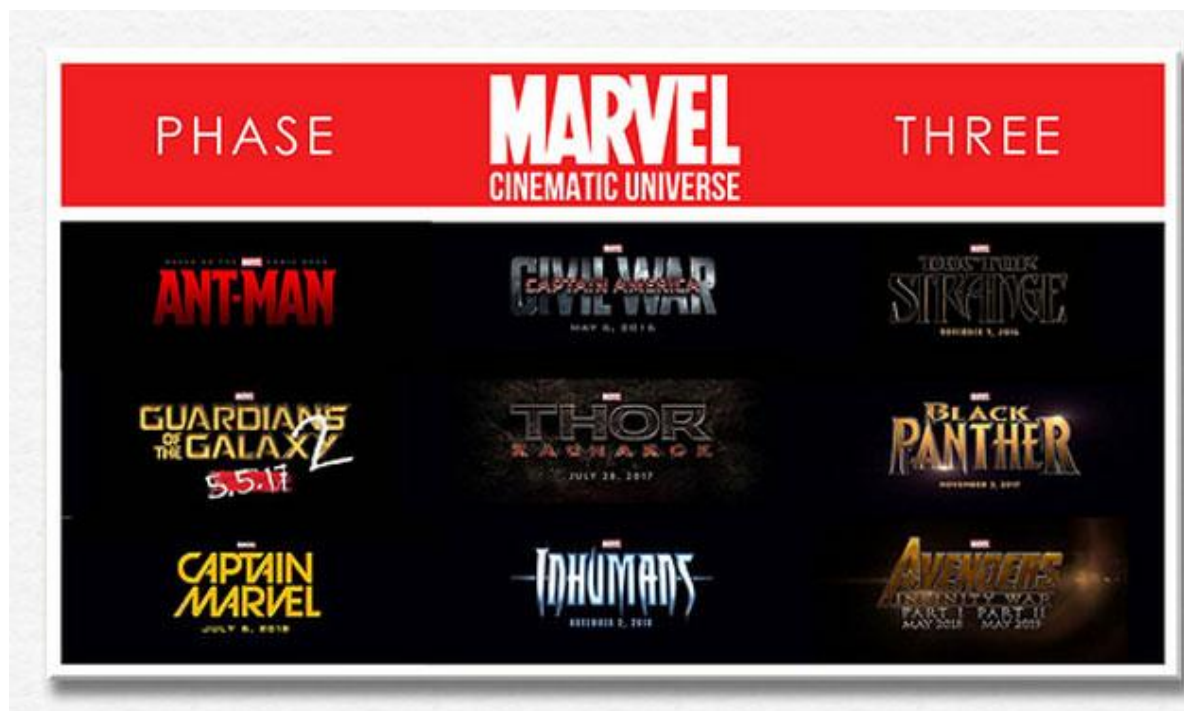
A teoria da Cauda Longa, proposta por Anderson (2006), destaca como o mercado de nicho pode pegar uma parcela grande dos consumidores que somados podem dar um lucro tão importante quanto o mercado de grandes hits. O sucesso fez com que os filmes da Marvel saíssem do nicho e se transformassem em produtos da grande massa, porém o estúdio continua fazendo produções voltadas para os nichos, segmentando cada vez mais o UCM.

A terceira fase do estúdio se iniciou nesse ano de 2016, com o filme Capitão América 3: Guerra Civil e também com o filme do Doutor Estranho. Além destes filmes mais

²⁸ Disponível em: <<http://mc-plus.net>>. Acesso em: 12 nov. 2016.

oito filmes foram anunciados nesta fase que durará até 2019, quando a trama principal será encerrada com o filme Vingadores: Guerra Infinita – Parte 2.

Figura 6 – Filmes da fase 3 Marvel.²⁹



Mesmo com a expansão de produções do UCM, a trama ainda segue uma história principal que é o ponto para manter a ligação de todas as obras. As Joias do Infinito e o Vilão Thanos, são os pontos de conexão que transformam as produções em uma única grande história.

Durante toda a primeira fase do estúdio, pequenos indícios de que o Vilão apareceria, eram implementados. Isso ficou claro de fato, na cena pós-crédito de Os Vingadores, quando Thanos aparece pela primeira vez.

A partir da segunda fase do estúdio, as joias do infinito se tornaram partes centrais da trama nas produções, apresentando as características dos artefatos e seus poderes. A terceira fase deverá mostrar Thanos agindo para conseguir tomar posse das joias e obter o poder absoluto. O último filme da fase 3, Vingadores: Guerra Infinita reunirá todos os heróis do UCM para uma batalha contra o vilão, encerrando assim a história contada nas três primeiras fases.

Thanos, também conhecido como Titã louco, é um personagem extremamente popular nos quadrinhos da Marvel, o supervilão foi criado por Jim Starlin e sua primeira

²⁹ Disponível em: <<http://mc-plus.net>>. Acesso em: 12 nov. 2016.

aparição foi em *Iron Man* n.55³⁰, de 1968. Ficou eternizado como um dos grandes antagonistas da editora após a Saga do Infinito, uma minissérie publicada em 1990, escrita por Jim Starlin e desenhada por Geoge Perez.

Na história, o vilão vai em busca das joias do infinito, artefatos extremamente poderosos, para obter o poder máximo e destruir o universo, dando início a um *crossover* que envolve todos os super seres da Marvel. Além das joias, Thanos também obtém a Manopla do Infinito necessária para controlar os artefatos.

Figura 7 – Manopla e Joias do Infinito³¹



Na sua versão cinematográfica, as ambições de Thanos ainda são desconhecidas, e as joias do infinito são mostradas aos poucos, mas todas apresentando um enorme poder. Até o momento cinco das seis joias do infinito foram mostradas nas produções. São elas:

A Joia do espaço: Foi apresentada no UCM como o Tesseract, um cubo cósmico. O artefato apareceu pela primeira vez no filme *Capitão América: O Primeiro Vingador*, e depois em *Os Vingadores*.

Joia da Mente: Apareceu pela primeira vez no Universo Cinematográfico em *Os Vingadores*, como o cetro usado por Loki, em *Vingadores 2: Era de Ultron*, a joia do infinito

³⁰ No Brasil a sua primeira aparição foi em uma história publicada na revista *Heróis da TV* n.11, em 1980

³¹ Disponível em: <<http://legiaodosherois.com.br>>. Acesso em: 12 nov. 2016.

presente no cetro é usada para dar vida ao personagem Visão, a joia também aparece em Capitão América 3: Guerra Civil.

Joia da Realidade: Foi apresentado em Thor 2: O Mundo Sombrio como a misteriosa força do Éther. E depois mostrada em posse do personagem o Colecionador, em Guardiões da Galáxia.

Joia do Poder: Apareceu como a Orbe da força controlada pelo vilão Ronan no filme Guardiões da Galáxia.

Joias do Tempo: Apresentada no UCM como o Olho de Agamoto, item mágico utilizado no filme Doutor Estranho.

Joia da alma: É a única das joias que ainda não foi apresentada no Universo Cinematográfico da Marvel. Deverá aparecer nas próximas produções do estúdio.

Manopla do Infinito: O Artefato utilizado para unir o poder de todas as joias foi mostrado no filme Thor, em uma cena que mostra o cofre do palácio de Odin em Asgard.

5 GUERRA CIVIL DOS QUADRINHOS PARA O CINEMA

Com o primeiro filme Homem de Ferro de 2008 a Marvel começou a construir o seu universo cinematográfico, e através de uma teia transmídia, as produções seguintes começaram a se conectar e expandir. A experiência de cruzar histórias distintas dentro de um mesmo universo, está presente há 75 anos nos quadrinhos da empresa e agora está sendo transportado para as telas dos cinemas e das TVs. As narrativas apresentadas nas diferentes mídias formam um único espaço em que histórias e personagens coexistem de forma sinérgica.

Tudo isso foi planejado a partir de um modelo que pensa cada projeto como uma parte pequena de uma produção maior. Apesar dos filmes produzidos pela Marvel Studios funcionarem de maneira unitária, apoiados em uma estrutura narrativa clássica de cinema. As obras buscam a partir dos intertextos uma conexão maior que faz de cada produção uma peça de um grande quebra-cabeça.

A proposta desse trabalho é mapear e identificar essas conexões dentro de uma produção separada. A obra escolhida foi a produção Capitão América 3: Guerra Civil, filme com mais personagens em tela, do UCM até o momento. A identificação será feita através de referências e *easter eggs*³² encontrados na trama.

A partir das bases teóricas apresentadas no primeiro e segundo capítulo do trabalho, a proposta é identificar as características narrativas que fazem da obra uma produção unitária que pode ser assistida independentemente do espectador conhecer as demais produções, como destaca Bordwell (1986); mas que ao mesmo tempo apresente para o espectador que acompanha toda trama do UCM, elementos que tragam informações que contribuam para o desenvolvimento do universo.

Capitão América 3: Guerra Civil é o terceiro filme do personagem e o décimo terceiro do Universo Cinematográfico da Marvel, o longa-metragem dirigido pelos irmãos Anthony Russo e Joe Russo, estreou nos cinemas brasileiros no dia 28 de abril de 2016. A película do personagem traz um conflito que divide os heróis do UCM em dois lados distintos, colocando em embate um grupo liderado pelo Capitão América e outro liderado pelo Homem de Ferro.

³² É o termo utilizado para apontar segredos escondidos em filmes, séries, programas, sites ou jogos eletrônicos.

5.1 DE QUE LADO VOCÊ ESTÁ?

O filme é baseado numa série limitada de quadrinhos que foi dividida em sete edições e publicada entre os anos de 2006 e 2007³³. “De que lado você está?” Essa era a premissa apresentada na primeira edição do *crossover* que prometia “estremecer” todo o universo Marvel dos quadrinhos. Guerra Civil foi a primeira grande saga entre os personagens da editora desde as Guerras Secretas publicada em 1984.

A série foi escrita por Mark Millar e desenhada por Steve McNiven, começou em julho de 2006 e durou até janeiro do ano seguinte. Além das sete edições, todas as outras revistas publicadas durante esse período eram *tie-ins*³⁴ e mostravam consequências da trama principal dentro do universo Marvel.

A história começa após um trágico acidente causado por um grupo de heróis novatos, o acontecimento gera consequências e é criada a Lei de Registro de Super-Humanos, que obriga a todos os heróis uniformizados revelarem as suas identidades para o governo que passaria a ter controle sobre as ações dos super-heróis. Essa decisão divide os Vingadores em dois grupos, liderados por Capitão América e Homem de Ferro, o primeiro contra e o segundo a favor da lei de registro.

As revistas mostravam pontos de vista dos dois lados com o objetivo de gerar debate entre os leitores. Lupoi (2014) destaca que a “mega saga” gerou um grande reboliço no mundo das HQ’s, as vendas aumentaram e acontecimentos das edições receberam cobertura até da grande mídia. Em um capítulo o Homem-Aranha revela para o mundo a sua identidade secreta³⁵; em outra o Quarteto Fantástico, prestes a chegar a sua edição de número 400, se separava; além dos inúmeros embates entre Capitão América e Homem de Ferro. Todos esses acontecimentos fizeram de Guerra Civil o maior clássico da editora no século XXI e o coloca na prateleira mais alta de grandes histórias da Marvel.

Por todo o sucesso que fez a HQ e toda a cobertura e atenção que recebeu, mesmo pela mídia não especializada, Guerra Civil traz um peso apenas pelo seu nome. Levar este título

³³ No Brasil a história foi publicada pela primeira vez em 2010, pela editora Panini com o título “Marvel Deluxe: Guerra Civil” no formato de encadernado com todas as sete edições juntas.

³⁴ Tie-in nas histórias em quadrinhos são histórias menores que complementam as informações de uma maior, não afetam a história principal, mas complementam as informações apresentadas nela.

³⁵ Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u61397.shtml>> Acesso em: 22 de nov. 2016.

para o cinema caberia em um filme dos Vingadores, mas a Marvel Studios trouxe o para o terceiro filme do Capitão América.

O longa inicia a fase 3 do estúdio e coloca em tela um número maior de personagens do que qualquer outro filme da Marvel. São 12 heróis protagonizando o filme (Capitão América, Homem de Ferro, Máquina de Combate, Viúva Negra, Feiticeira Escarlate, Visão, Gavião Arqueiro, Falcão, Soldado Invernal, Homem-Aranha, Homem Formiga e Pantera Negra) e 71 personagens com tempo de tela.

A trama do cinema tem muitas alterações em relação aos quadrinhos, mas o mote da série original é mantido. No filme inocentes morrem durante uma operação dos Vingadores, o que resulta em pressão e questionamentos da mídia e população em relação ao trabalho realizado pelos heróis. A solução encontrada é regularizar os Vingadores que teriam as suas ações controladas pela ONU.

Capitão América se mostra contrário à decisão e Homem de Ferro a favor, isso gera uma cisão no grupo que passa a se dividir em duas equipes, o que inicia os embates no filme.

5.2 ANÁLISE DO FILME

A trama do filme é basicamente uma sequência dos acontecimentos de *Vingadores 2*³⁶, após a batalha de Sokovia a formação original dos vingadores se separa, Thor volta para Asgard, Hulk tem o seu paradeiro desconhecido, Gavião Arqueiro e Homem de Ferro se aposentam. A saída de Thor e Hulk criou um gancho para o terceiro filme do herói nórdico, *Thor Ragnarok* estreia em 2017, e terá a participação dos dois personagens.

A cena pós-crédito do longa mostra uma nova formação dos Vingadores se reunindo, comandados pelo Capitão América, equipe é formada pela remanescente Viúva Negra e os novos vingadores: Visão, Feiticeira Escarlate, Falcão e Máquina de Combate.

Antecedendo ao terceiro filme do Capitão América, a Marvel publicou duas HQ's que servem de prelúdio para o filme, as histórias fazem parte da série *Marvel Cinematics Tie-ins*, que são revistas em quadrinhos que seguem a cronologia do Universo Cinematográfico

³⁶ Em *Vingadores 2: Tentando proteger o planeta de ameaças* como as vistas no primeiro *Os Vingadores*, Tony Stark busca construir um sistema de inteligência artificial que cuidaria da paz mundial. O projeto acaba dando errado e gera o nascimento do Ultron. Os Vingadores se envolvem em uma batalha contra o vilão que acaba em uma destruição de uma cidade fictícia da Europa, chamada Sokovia.

Marvel. A primeira chamada de *Captain América: Road To War* e a segunda intitulada *Captain America: Civil War Prelude Infinite Comic*.³⁷

Assim como as outras revistas publicadas pelo selo, nenhuma das duas apresenta de fato informações relevantes para a construção da trama do Universo Cinematográfico, funcionando apenas como complemento para o que será exibido na tela do cinema.

Captain América: Road To War é escrita por Will Corona Pilgrim e desenhada por Andrea Di Vito. A revista mostra os primeiros passos da nova equipe, após os acontecimentos de Vingadores 2. Capitão América e Viúva Negra lideram os Novos Vingadores em uma missão contra a HYDRA³⁸, que coletou partes do corpo destruído de Ultron e criou um novo robô chamado Ultimo.

A história mostra o desenvolvimento da nova equipe de super-heróis, trabalhando características da personalidade de cada um e termina com o triunfo dos Vingadores sobre Ultimo. Sem nenhuma consequência no andamento do Universo Cinematográfico, a revista funciona como uma aventura isolada.

A outra HQ *Captain America: Civil War Prelude Infinite Comic*, também é roteirizada por Will Corona Pilgrim e desenhada por Szymon Kudranski. A história é relacionada com o início do filme Guerra Civil, mostra o Capitão América e o Falcão, atrás de pistas sobre o paradeiro do Soldado Invernal, em uma antiga base da HYDRA em Lagos, na Nigéria.

Os dois Vingadores descobrem que o vilão Ossos Cruzados está na cidade, o que resulta nos acontecimentos iniciais do filme Guerra Civil. Esta história faz ligação entre o segundo e do terceiro filme do Capitão América, apesar de não acrescentar informações relevantes para o UCM, a revista serve para mostrar os acontecimentos no espaço entre os dois filmes.

Na história de Capitão América 3: Guerra Civil, uma missão mal sucedida dos Novos Vingadores na Nigéria acaba com baixas civis e força a ONU a dar um basta na ação sem supervisão dos Vingadores, criando um tratado no qual os super-heróis passam a agir como operativos das Nações Unidas, atuando em missões definidas por eles e podendo agir apenas com a sua autorização.

³⁷ Nenhuma das duas revistas foram públicas no Brasil. A versão em inglês está disponível em: <<https://comixology.com/>> Acesso em: 26 de nov. 2016.

³⁸ HYDRA é uma organização criminosa fictícia do UCM, apareceu pela primeira vez em Capitão América 1: O primeiro vingador. Em Capitão América 2: O Soldado Invernal, é descoberto que a organização controlava secretamente as ações da S.H.I.E.L.D

Isso não poderia vir em pior hora, uma vez que vários dos Vingadores principalmente Tony Stark e Capitão América, possuem seus próprios problemas para lidar, o que acaba nublando o julgamento dos dois mediante as pressões externas. O resultado é uma divisão que leva a um inevitável conflito entre os personagens e que acaba envolvendo os outros heróis do supergrupo. A partir deste conflito a história segue até o fim mostrando o embate entre os dois personagens e as consequências da cisão do grupo.

Como é o terceiro filme protagonizado pelo Capitão América, é natural que alguns pontos e aspectos da história já estejam em andamento. Caso o espectador assista sem um prévio conhecimento dos dois primeiros filmes, existe a possibilidade de que alguns pontos passem despercebidos. A estrutura clássica do filme se monta através da motivação de Steve Rogers provar a inocência de seu antigo companheiro, Bucky Barnes, o Soldado Invernal. Ele é acusado de cometer grandes atrocidades em seu passado, enquanto tinha a sua mente controlada pela HYDRA. O Capitão América durante o filme passa a tentar provar a inocência de seu amigo, sendo esse o motivo principal para a oposição do herói ao tratado de Sokovia, o qual incriminava Barnes por suas ações.

A história então tem o seu início com o Capitão América procurando o Soldado Invernal, após o encontro e o esclarecimento de que as ações do personagem se justificavam pelo controle de mente, o herói passa a agir tentando provar a inocência do amigo. Isso acaba gerando os principais conflitos e momentos de tensão na história; preenchendo a curva dramática da narrativa e culminando nas ações finais do filme, com a resolução do arco dos dois personagens.

Apesar da história central ser do Capitão América, Guerra Civil é um filme em que o foco principal está nos personagens e em seu desenvolvimento, cada um dos heróis que aparecem na história tem o seu desenvolvimento, independentemente do tamanho do seu arco narrativo. O filme consegue construir camadas para cada um.

E é dentro dessas camadas de desenvolvimento que as conexões são feitas com as outras produções do UCM, a teia transmídia é construída através da interação entre os personagens. Apesar do título de Guerra Civil, a Marvel utiliza de muito pouco do quadrinho original, e se dá ao direito de fazer referências e criar a trama do filme através de suas outras produções cinematográficas.

Existem inúmeras referências nas 2 horas e 27 minutos de duração da película. Foram mapeados e analisados seis pontos dentro do filme que referenciam e revelam informações sobre outras produções do cinema e das séries televisivas. Além de apresentar novos elementos para o futuro das produções.

O primeiro ponto analisado é o discurso do Secretário Ross, a cena faz referências a basicamente todos os eventos acontecidos no UCM até aqui. O Secretário de Estado Thaddeus "Thunderbolt" Ross, se reúne com os vingadores para alertar sobre as consequências das ações do grupo e sobre a Lei de Sokovia, que obriga os heróis a se filiarem a ONU para poder continuar atuando. Ross apareceu pela primeira vez no Universo Cinematográfico Marvel no filme *O Incrível Hulk* de 2008, onde é um dos antagonistas; nas histórias em quadrinhos o personagem fez sua primeira aparição na revista *Incrível Hulk*, n.1, em 1962.

A primeira e mais clara referência é ao desastre de Sokovia, a cidade fictícia do leste Europeu do UCM foi destruída durante o filme *Vingadores 2: A Era de Ultron*. Além disso o Secretário de Estado mostra para os heróis um vídeo com a destruição causada na batalha de Nova York, referência ao primeiro filme dos Vingadores³⁹; e a destruição em Washington, cena do filme *Capitão América 2: O Soldado Invernal*. Em um mapa que aparece rapidamente é possível ver todas as localizações em que ocorreram conflitos nas produções anteriores. Aparecendo como registro os acontecimentos de Londres, em *Thor 2* e no Rio de Janeiro, em *Incrível Hulk*.

Ross, nesta cena, também cita os “aprimorados”, está é uma referência aos heróis que agem nas séries, este é um termo usado para identificar meta-humanos no seriado *Marvel's Agents of S.H.I.E.L.D.* Como os Guerreiros Secretos e os heróis urbanos das séries da Netflix: Demolidor, Luke Cage e Jessica Jones.

Figura 8 – Captura de tela da cena que o Secretário Ross mostra a batalha de Nova York para os Vingadores.



Fonte: Capitão América 3: Guerra Civil, 2016

³⁹ Em *Os Vingadores* (2012): Loki, irmão de Thor, retorna à Terra enviado pelos chitauri, uma raça alienígena que pretende dominar os humanos. Os Vingadores são reunidos pela primeira vez para acabar com os planos do vilão.

O segundo ponto é a cena do funeral de Peggy Carter que finaliza a história da personagem no Universo Cinematográfico Marvel. Ela foi apresentada no primeiro filme do Capitão América, e depois trabalhada em duas temporadas da série *Marvel's Agent Carter*, exibida pela ABC. Dentro do UCM a personagem tem um papel muito importante, ela foi uma das fundadoras da S.H.I.E.L.D como é mostrado durante a segunda temporada de sua série e também mencionado no filme *Capitão América: O Soldado Invernal*. A personagem ainda fazia conexões com os filmes do Homem de Ferro e do Homem Formiga e com a série *Marvel's Agents of S.H.I.E.L.D.*

Para os fãs que acompanham o UCM a cena tem uma carga emocional muito maior, para aqueles que não acompanham todas as produções, logo no início da cena, Sharon Carter, sobrinha de Peggy, que também é agente da S.H.I.E.L.D, faz um discurso explicando de maneira resumida quem é a personagem e todo o seu contexto.

A cena se encerra com um *easter egg* para os fãs mais atentos dos quadrinhos, a agente Sharon Carter fala sobre liberdade, o filme se apropria do discurso feito nos quadrinhos pelo Capitão América em diálogo com o Homem-Aranha.

Figura 9 – Captura de tela da cena do funeral de Peggy Carter.



Fonte: Capitão América 3: Guerra Civil, 2016

O terceiro ponto é a apresentação do super-herói Pantera Negra no UCM, o personagem tem uma grande importância na trama, que deixa muito bem explicada na tela a sua origem como herói, as suas motivações e também aspectos de sua personalidade. Esta apresentação tem um motivo bem claro: apresentar para o público o personagem que ganhará filme solo em 2018.

O Pantera Negra foi criado por Stan Lee e Jack Kirby, a sua primeira aparição nas histórias em quadrinhos foi em *Quarteto Fantástico n. 52* de 1966. Sua identidade secreta é T'challa, rei de Wakanda, um país africano fictício das histórias Marvel, nas HQ's é um personagem com grande importância nas revistas dos Vingadores.

A Marvel vem dando indícios de que o personagem iria aparecer em seu universo cinematográfico há muito tempo. No primeiro filme do Capitão América e no segundo filme do Homem de Ferro é citado o *Vibranium*, um metal fictício que no universo Marvel só é produzido em Wakanda.

O próprio país já havia sido citado em outros dois filmes: *Capitão América 2* e *Vingadores 2: A Era de Ultron*. Assim como nas histórias em quadrinhos Wakanda é uma nação desenvolvida tecnologicamente e fechada para relações com outros países. Essa noção e conhecimento sobre o reino africano foi sendo construída aos poucos através dos filmes, a partir de informações sobre o *Vibranium*, metal utilizado por Howard Stark, pai do Homem de Ferro, para construir o escudo do Capitão América em seu primeiro filme.

As conexões com o reino de Wakanda acontecem também no primeiro episódio da segunda temporada de *Agents of S.H.I.E.L.D*, neste capítulo é mostrado um mapa com a localização de bases secretas da HYDRA, um dos locais seria dentro do país. Essa conexão é explorada depois em *Vingadores 2: A Era de Ultron*, quando é relatado o roubo de *Vibranium* em Wakanda.

Assim como T'challa teve sua origem contada neste filme, o seu antagonista clássico das histórias em quadrinhos e provável vilão do longa-metragem de 2018, também já foi apresentado no UCM. Ulysses Klaw, o Garra sônica, aparece em uma luta com Ultron em *Vingadores 2*. Klaw tem ligações com a HYDRA, e envolvimento direto no roubo do metal em Wakanda, tudo isso deve ser aprofundado durante o filme do herói.

Na cena pós-crédito de *Capitão América 3: Guerra Civil*, é mostrado o país de Wakanda, e além de T'challa, o Capitão América e o Soldado Invernal estão refugiados no reino. Este pode ser um indicio da participação dos heróis no filme do Pantera Negra.

Já apresentado, o personagem chegará para o seu filme solo sem a necessidade de contar uma história de origem, e com a possibilidade da participação do Capitão América em seu longa. Pantera Negra deverá seguir a continuidade dos acontecimentos de *Guerra Civil*, fazendo ligações de um filme para o outro e mantendo a história central que vem sendo contada através dos filmes Marvel.

O herói expande ainda mais as possibilidades do UCM, podendo contar novas aventuras em lugares ainda n, além disso as histórias do Pantera Negra sempre foram voltadas

para elementos da cultura africana, e para um lado dos quadrinhos pouco explorado até aqui no cinema, a parte mística do universo Marvel.

Figura 10 – Captura de tela, Pantera Negra em Guerra Civil



Fonte: Capitão América 3: Guerra Civil, 2016

O quarto ponto de conexão no filme é o Homem-Aranha. A Sony Pictures detentora dos direitos do personagem para o cinema negociou um acordo com a Marvel Studios que possibilita a participação do herói no UCM. Também será lançado um novo filme solo do personagem coproduzido pelos dois estúdios⁴⁰.

Diferente do Pantera Negra, a participação do Homem-Aranha no filme não teve grande relevância para o andamento da trama, servindo mais de *fan service*⁴¹ e para apresentar o personagem para o próximo filme, já o inserindo dentro do UCM. Nos últimos 14 anos foram cinco filmes do herói, todos produzidos pela Columbia Pictures, este é o terceiro *reboot*⁴² que a franquia sofreu neste curto período.

A nova versão do Peter Parker nos cinemas, tem por volta dos 15 anos de idade, sendo assim o herói mais novo do UCM. A cena de sua apresentação mostra elementos familiares para quem conhece a história do super-herói. Assim como nos quadrinhos, Peter é um garoto tímido, aficionado por tecnologia e que mora no subúrbio com a sua tia. Em poucos

⁴⁰ Disponível em: <<https://omelete.uol.com.br/filmes/noticia/homem-aranha-e-oficializado-como-parte-do-marvel-studios/>>. Acesso em: 22 de nov. 2016.

⁴¹ Elementos supérfluos adicionados à história apenas para agradar os fãs, sem grande contexto na trama.

⁴² Reboot em português significa reiniciar, é um termo utilizado no cinema quando uma franquia decide começar a sua produção do zero, ignorando os filmes anteriores.

minutos de tela, a partir de um diálogo com o Homem de Ferro, é explicado como funciona os poderes do personagem e também a sua motivação.

O Homem-Aranha volta a aparecer na cena da batalha do aeroporto quando os heróis já divididos nos lados de Homem de Ferro e Capitão América se confrontam. Parker interage pela primeira vez com os outros personagens do UCM, sua participação resume a fazer piadas durante a luta, sem ter nenhum papel mais relevante.

Na segunda cena pós-crédito o personagem retorna em mais um momento de humor e um pequeno *easter egg* mostrando o sinal aranha, elemento clássico das histórias do personagem, principalmente nos anos de 1960 quando era desenhado por Ditko e depois por Romita.

Figura 11 – Captura de tela do Homem-Aranha durante uma batalha de Guerra Civil



Fonte: Capitão América 3: Guerra Civil, 2016

A quinta ligação acontece através de Zemo vilão do longa-metragem. Ele é de grande importância por gerar contatos com outras produções do UCM e conecta-os dentro do filme. A ligação mais importante é com o filme *Vingadores 2: Era de Ultron*, os acontecimentos finais do filme impactam diretamente na motivação do personagem e em tudo que acontece no decorrer do longa-metragem.

Helmut Zemo dos cinemas é muito diferente de sua versão nas histórias em quadrinhos. Nas HQ's o vilão é um conhecido membro da organização nazista HYDRA, e tem a alcunha de Barão. Na adaptação para o cinema, Zemo é um ex-militar que perdeu a sua esposa e filho nos efeitos colaterais da batalha de Sokovia, em *Vingadores 2*.

Zemo planeja a sua vingança contra os heróis, utilizando informações do Soldado Invenal, estas foram conseguidas pelo banco de dados da S.H.I.E.L.D, vazados pela viúva negra no segundo filme do Capitão América. Este vazamento de dados é explorado em *Agents of*

S.H.I.E.L.D, o livro vermelho usado para controlar o soldado invernial e todo o contexto da HYDRA é familiar para quem assistiu ao seriado *Agent Carter*.

O vilão ainda revela informações sobre a morte dos pais de Tony Stark, fechando assim o mistério colocado nos dois primeiros filmes do Homem de Ferro sobre o falecimento de seus pais. Helmut Zemo é responsável por conectar muitos pontos da história trabalhada nos últimos filmes e também por alterar a dinâmica dos personagens para as próximas produções.

Figura 12 – Captura de tela Zemo e Pantera Negra

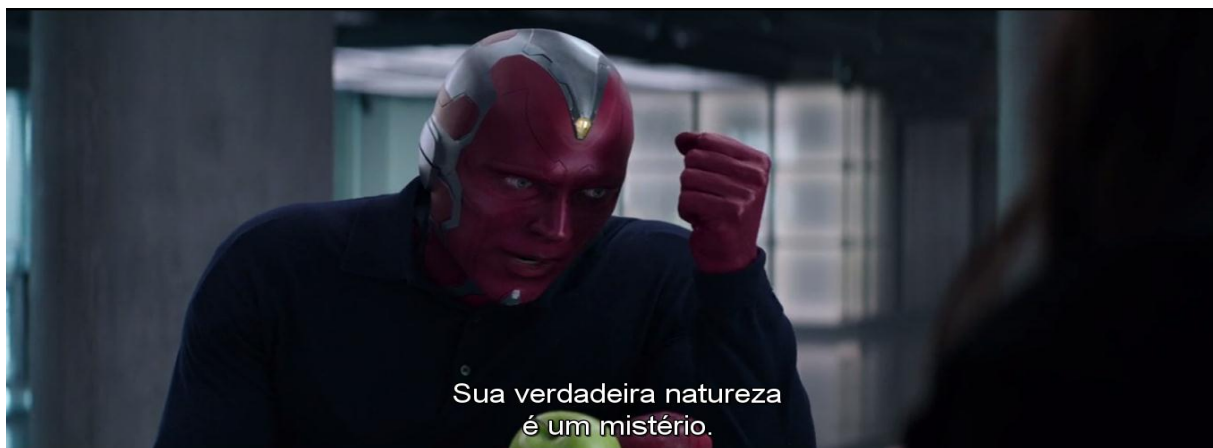


Fonte: Capitão América 3: Guerra Civil, 2016

O sexto ponto de conexão analisado no trabalho é talvez o mais curto, mas que serve para ligar o filme com a trama principal do Universo Cinematográfico Marvel. Em um diálogo entre Visão e Wanda o super-herói questiona sobre não saber a origem da joia que dá vida a ele e antes pertencia ao cetro de Loki, irmão de Thor.

A cena faz referência aos dois primeiros filmes dos Vingadores e coloca o Visão como figura importante no desenvolvimento da trama. As joias do infinito são desde o início dos filmes da Marvel Studios o *plot* de ligação de todo o UCM que culminará no último filme da fase 3 do estúdio, *Vingadores: Guerra Infinita*.

Figura 13 – Captura de tela Visão e Wanda conversando sobre a Joia do Infinito



Fonte: Capitão América 3: Guerra Civil, 2016

Além dos pontos de conexões entre as produções do Universo Cinematográfico Marvel, existem também referências a obra original que inspira o título do filme. Embora mantenha a premissa da minissérie, muita coisa foi alterada para encaixar na linha das produções da Marvel Studios. Ainda sim existem momentos das HQ's que foram transportados para o filme, alguns de maneira muito fiel e outros de maneira adapta, como o caso do discurso da Agente Carter, já citado no trabalho.

O primeiro momento acontece logo no início do filme, é o incidente envolvendo os super-humanos que acaba motivando a tomada de medida de regulamentação das ações dos super-heróis pelo governo. Nos quadrinhos um vilão chamado Nitro acaba explodindo em uma intervenção do inexperiente grupo de heróis Novos Guerreiros, a explosão acaba matando novecentas crianças em um colégio em Stanford. No filme uma missão mal sucedida dos Novos Vingadores acaba com a explosão do vilão Ossos Cruzados e resulta na morte de inocentes.

Figura 14 – Captura de tela Nitro Explodindo a escola.



Fonte: Guerra Civil, Salvat, 2014

Figura 15 – Captura de tela Nitro Explosão do Ossos Cruzados



Fonte: Capitão América 3: Guerra Civil, 2016

Adiante no filme Tony Stark é abordado por uma mulher que perdeu um filho na batalha de Sokovia, em Vingadores 2. O discurso culpando as ações do Homem de Ferro e dos outros Vingadores é determinante para que o herói aceite o Acordo de Sokovia. Nos quadrinhos, uma mãe que perdeu o seu filho na explosão de Stamford, faz o mesmo, o que motiva ao Vingador criar a lei de registro dos super-humanos.

Figura 16 – Captura de tela mulher aborda Stark após o incidente de Stanford



Fonte: Guerra Civil, Salvat, 2014

Figura 17 – Captura de tela Stark é abordado por mulher após os incidentes de Lagos e Sokovia



Fonte: Capitão América 3: Guerra Civil, 2016

No filme a batalha entre os heróis acontece em um aeroporto, já nos quadrinhos, dentro das sete edições ocorrem inúmeras batalhas entre os dois lados da Guerra Civil. Mas algumas referências visuais são transportadas da HQ para o longa-metragem, a de maior destaque é a dos personagens frente-a-frente para o início da luta.

Figura 18 – Captura de tela heróis frente a frente para o combate



Fonte: Guerra Civil, Salvat, 2014

Figura 19 – Captura de tela Vingadores se enfrentam



Fonte: Capitão América 3: Guerra Civil, 2016

A luta final entre Steve Rogers e Tony Stark no filme é muito parecida com a dos quadrinhos, com um combate brutal entre os dois personagens que termina com o Homem de Ferro derrubado com a sua máscara destruída e o Capitão América segurando o seu último golpe ao perceber o estado do oponente. Dentro dessa cena acontece a transposição mais fiel das páginas das HQ's para a tela do cinema. A capa da sétima edição de Guerra Civil na qual o

Capitão América se defende dos raios do Homem de Ferro com o escudo é fielmente representada no filme.

Figura 20 – Captura de tela capa Guerra Civil n.7



Fonte: Guerra Civil, Salvat, 2014

Figura 21 – Captura de tela batalha entre Capitão América e Homem de Ferro



Fonte: Capitão América 3: Guerra Civil, 2016

Apesar das semelhanças com as HQ's o que mais se destaca no filme é o ponto de referenciar as produções de seu universo, como os 12 filmes anteriores, as séries, curtas e quadrinhos. Formando uma base sólida na qual Capitão América 3: Guerra Civil, pode se estruturar e basear para criar uma nova história com muitos elementos diferentes do original.

As ligações do filme são construídas de uma maneira que dá a impressão de que nada está ali por acaso, todas as ações e diálogos são causadas por eventos anteriores ou causaram novas consequências nas próximas produções. O estúdio conseguiu criar um universo no qual o nome Marvel é mais importante do que o nome dos personagens que protagonizam o filme, a construção e estabelecimento do UCM em cada produção é o que mais chama a atenção do espectador.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

São quase dez anos de produções da Marvel Studios e *Capitão América 3: Guerra Civil* é o filme mais carregado de referências ao universo Marvel e o que melhor trabalha e desenvolve os personagens. O filme funciona de maneira separada para quem não acompanha todo o UCM ou somente assistiu os outros filmes do *Capitão América*. Desenvolvendo a trama do personagem que vem sendo construída desde o seu primeiro longa-metragem.

Porém para quem acompanha todas as produções atentando-se ao crescimento da trama que envolve todo o Universo Cinematográfico Marvel, os filmes cada vez dão mais impressão de funcionar como episódios de uma grande série, com pequenos acontecimentos e informações que acrescentam pensando num todo. Mesmo que de maneira sutil, a cada nova produção informações importantes são acrescentadas, e o “grande-quebra cabeça” que é a trama que liga todo o UCM vai tomando forma.

As fases estipuladas pela Marvel marcam grandes acontecimentos e viradas dentro da trama. É perceptível o amadurecimento das obras a cada novo lançamento, e também o aumento da complexidade devido as interconexões narrativas. É possível, mas cada vez mais complicado assistir apenas um filme ou uma série do estúdio e ter entendimento de tudo o que se passa na trama.

Capitão América 3: Guerra Civil é um grande ponto de entrada para a terceira fase de produções do estúdio. O filme se conecta em muitos pontos com as outras produções, tanto seriadas, quanto cinematográficas, assim fortalecendo a teia transmídia que permeia o universo. Essa estratégia de conectar as produções comprova o pensamento de Jenkins (2009) que os meios tradicionais estão se transformando e a maneira de consumir entretenimento está mudando. A narrativa transmídia é peça fundamental para essa mudança.

O processo de transição da Marvel dos quadrinhos para o cinema e a TV, e o grande sucesso que a estratégia está obtendo, abre um precedente para outros estúdios e franquias, que já começam a utilizar a estratégia de integração entre produções de mídias diferentes.

REFERÊNCIAS

ANDERSON, Chris. **A Cauda Longa**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.

BALOGH, Anna Maria. TV: Ficção seriada e Intertextualidade In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 29, 2006, Brasília. **Anais...**São Paulo: Intercom, 2006. Disponível em: <<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/20476459932714284707585664025161990843.pdf>> Acesso em: 14 jun. de 2015.

BALOGH, Anna Maria. **O Discurso Ficcional na Tv - Sedução E Sonho Em Doses Homeopáticas**. São Paulo: EDUSP, 2002.

BORDWELL, David. **O Cinema Clássico Hollywoodiano - Normas e Princípios Narrativos**. São Paulo: Senac, 1986.

BURCH, Noel. **Práxis do Cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1992.

CAPITÃO América: O primeiro vingador. Direção: Joe Johnston. Produção Marvel Studios. Intérpretes: Chris Evans, Samuel L. Jackson, Stanley Tucci, Tommy Lee Jones. Produtor executivo: Amir Madani, Kevin Feige. Direção de fotografia: Shelly Johnson. Roteiro: Christopher Markus, Stephen McFeely Ashley Miller. Música: Alan Silvestri. Manaus: Paramount Pictures Brasil, 2011. Blu-ray (124 min.), widescreen, color, legendado. Tradução de: Captain America: The First Avenger.

CAPITÃO América 2: O Soldado Invernal. Direção: Anthony Russo, Joe Russo. Produção Marvel Studios. Intérpretes: Anthony Mackie, Chris Evans, Samuel L. Jackson, Scarlett Johansson, Sebastian Stan. Produtor executivo: Kevin Feige. Direção de fotografia: Trent Opaloch. Roteiro: Christopher Markus, Stephen McFeely. Música: Alan Silvestri. Manaus: Disney, 2014. Blu-ray (135 min.), widescreen, color, legendado. Tradução de: Captain America: The Winter Soldier.

CAPITÃO América 3: Guerra Civil. Direção: Anthony Russo, Joe Russo. Produção Marvel Studios. Intérpretes: Anthony Mackie, Boseman Chadwick, Chris Evans, Robert Downey jr, Scarlett Johansson, Sebastian Stan. Produtor executivo: Kevin Feige. Direção de fotografia: Trent Opaloch. Roteiro: Christopher Markus, Stephen McFeely. Música: Alan Silvestri. Manaus: Disney, 2016. Blu-ray (147 min.), widescreen, color, legendado. Tradução de: Captain America: Civil War.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999

CARRIÈRE, Jean-Claude. **A linguagem secreta do cinema**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006

CIRNE, Moacy. **Para Ler Os Quadrinhos** – Da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada. Petrópolis: Editora Vozes, 1972

COSTA, Antonio. **Compreender o cinema**. Rio de Janeiro: Globo, 1987

ECO, Umberto. **Sobre os espelhos e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

EISNER, Will. **Narrativas Gráficas** - Princípios e Práticas da Lenda Dos Quadrinhos. São Paulo: Devir, 2013.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial** - Princípios e Práticas da Lenda Dos Quadrinhos. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

ESQUENAZI, Jean-Pierre. **As Séries Televisivas**. Lisboa: Texto & Grafia, 2010.

GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as Novas Mídias** - Do Game À Tv Interativa. São Paulo: Senac, 2003.

GUARDIÕES da Galaxia. Direção: James Gunn. Produção Marvel Studios. Intérpretes: Bradley Cooper, Chris Pratt, Dave Bautista, Djimon Hounsou, Glenn Close, Karen Gillan, Michael Rooker, Vin Diesel, Zoe Saldana. Produtor executivo: Kevin Feige. Direção de fotografia: Bem Davis. Roteiro: Christopher Chris McCoy, Nicole Perlman. Música: Tyler Bates. Manaus: Disney, 2014. Blu-ray (121 min.), widescreen, color, legendado. Tradução de: Guardians of the Galaxy

HOMEM de Ferro. Direção: Jon Favreau. Produção: Marvel Studios. Intérpretes: Gwyneth Paltrow, Jeff Bridges, Robert Downey Jr, Samuel L. Jackson. Produtor executivo: Avi Arad, Kevin Feige. Direção de fotografia: Matthew Libatique. Roteiro: Arthur Marcum, Hawk Ostby, Mark Fergus, Matt Holloway. Música: Ramin Djawadi. Manaus: Paramount Pictures Brasil, 2008. Blu-ray (127 min.), widescreen, color, legendado. Tradução de: Iron Man.

HOMEM de Ferro 2. Direção: Jon Favreau. Produção: Marvel Studios. Intérpretes: Don Cheadle, Gwyneth Paltrow, Robert Downey Jr, Samuel L. Jackson. Produtor executivo: Kevin Feige. Direção de fotografia: Matthew Libatique. Roteiro: Justin Theroux. Música: John Debney. Manaus: Paramount Pictures Brasil, 2010. Blu-ray (124 min.), widescreen, color, legendado. Tradução de: Iron Man 2.

HOMEM de Ferro 3. Direção: Shane Black. Produção: Marvel Studios. Intérpretes: Don Cheadle, Guy Pearce, Gwyneth Paltrow, Robert Downey Jr. Produtor executivo: Kevin Feige. Direção de fotografia: John Toll. Roteiro: Drew Pearce, Shane Black. Música: Brian Tyler. Manaus: Disney, 2013. Blu-ray (130 min.), widescreen, color, legendado. Tradução de: Iron Man 3.

HOMEM Formiga. Direção: Edgar Wright. Produção Marvel Studios. Intérpretes: Bobby Cannavale, Corey Stoll, Evangeline Lilly, Hayley Atwell, John Slattery, Jordi Mollà, Judy Greer, Michael Douglas, Michael Peña, Paul Rudd, T.I., Wood Harris. Produtor executivo: Kevin Feige. Direção de fotografia: Russell Carpenter. Roteiro: Adam McKay, Edgar Wright, Joe Cornish, Paul Rudd. Música: Christophe Beck. Manaus: Disney, 2015. Blu-ray (130 min.), widescreen, color, legendado. Tradução de: Ant-Man.

HOWE, Sean. **Marvel Comics, A História Secreta**. São Paulo: Leya, 2013.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

KRAKHECKE, Carlos André. Representações da guerra fria nas historias em quadrinhos BATMAN – O Cavaleiro das Trevas e Watchmen (1979-1987). Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2009. 145 f. Dissertação (mestrado em História). Porto

Alegre, 2009. Disponível em: < http://tede.pucrs.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=2278 >. Acessado em: 15. mai. 2016

LESSA, Rodrigo. **Ficção seriada televisiva e narrativa transmídia**: Uma análise do mundo ficcional multiplataforma de True Blood. 2013. 141 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Culturas Contemporâneas, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2013.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva**: por uma antropologia no ciberespaço. São Paulo: Editora Loyola, 2007.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

MACHADO, Arlindo. **A televisão levada a sério**. São Paulo: Editora Senac, 2000.

MCKEE, Robert. **Story** – Substancia, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiros. Curitiba: Arte e Letra, 2006

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2011

MASCARENHAS, Alan; TAVARES, Olga. Transmídia em telenovela: Cheias de Charme e de transmidialidade? In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 35, Fortaleza, **Anais...** Ceára: Intercom, 2012. Disponível em < <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2012/resumos/R7-2010-1.pdf> >. Acessado em: 15. ago. 2016.

MASSAROLO, João Carlos; ALVARENGA, Marcus Vinícius Tavares de. A Indústria Audiovisual e Os Novos Arranjos da Economia Digital. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 32, Curitiba, 2009. **Anais...** São Paulo: Intercom, 2009. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2009/resumos/R4-2363-1.pdf>>. Acesso em: 20 mai. 2015.

MCCLLOUD, Scott. Reinventando os Quadrinhos – Como a imaginação e a tecnologia vêm revolucionando essa forma de arte. São Paulo: M.Books, 2006.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck** - O futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Unesp, 2003.

O Incrível Hulk. Direção: Louis Leterrier. Produção: Marvel Studios/ Universal Pictures. Intérpretes: Gwyneth Edward Norton, William Hurt. Produtor Executivo: Avi Arad, Gale Anne Hurd, Kevin Feige. Direção de fotografia: Peter Menzies Jr. Roteiro: Zak Penn. Música: Craig Armstrong. Manaus: Universal Pictures, 2008. Blu-ray (114 min.), widescreen, color, legendado. Tradução de: The Incredible Hulk.

OS Vingadores. Direção: Joss Whedon. Produção: Marvel Studios. Intérpretes: Chris Evans, Chris Hemsworth, Jeremy Renner, Mark Ruffalo, Robert Downey Jr, Samuel L. Jackson e Scarlett Johansson. Produtor executivo: Kevin Feige. Direção de fotografia: Seamus McGarvey. Roteiro: Joss Whedon. Música: Alan Silvestri. Manaus: Disney, 2012. Blu-ray (136 min.), widescreen, color, legendado. Tradução de: The Avengers

RESENDE, Vitor Lopes. **A narrativa transmidiática: conceitos e pequenas dissonâncias**. In: SIMPÓSIO NACIONAL DA ABCiber,7, Curitiba, 2013. **Anais...** Paraná: Disponível em: <http://www.abciber.org.br/simposio2013/anais/pdf/Eixo_5_Entretenimento_Digital/25959ar_q05638141600.pdf>. Acesso em: 12 ago. 2016.

SANTAELLA, Lúcia - **Navegar no ciberespaço** - O perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2007.

THOR. Direção: Joss Whedon, Kenneth Branagh. Produção Marvel Studios/ Paramount Pictures. Intérpretes: Anthony Hopkins, Chris Hemsworth, Natalie Portman, Tom Hiddleston. Produtor executivo: Kevin Feige. Direção de fotografia: Haris Zambarloukos. Roteiro: Ashley Miller, Don Payne, J. Michael Straczynski, Mark Protosevich, Zack Stentz. Música: Patrick Doyle. Manaus: Paramount Pictures Brasil, 2011. Blu-ray (114 min.), widescreen, color, legendado.

THOR: O mundo sombrio. Direção: Alan Taylor. Produção Marvel Studios. Intérpretes: Anthony Hopkins, Christopher Eccleston, Chris Hemsworth, Natalie Portman, Tom Hiddleston. Produtor executivo: Kevin Feige. Direção de fotografia: Kramer Morgenthau. Roteiro: Christopher Markus, Christopher Yost, Stephen McFeely. Música: Brian Tyler. Manaus: Disney, 2013. Blu-ray (111 min.), widescreen, color, legendado. Tradução de: Thor: The Dark World.

VINGADORES – Era de Ultron. Direção: Joss Whedon. Produção: Marvel Studios. Intérpretes: Chris Evans, Chris Hemsworth, Jeremy Renner, Mark Ruffalo, Robert Downey Jr, Samuel L. Jackson e Scarlett Johansson. Produtor executivo: Kevin Feige. Direção de fotografia: Ben Davis. Roteiro: Joss Whedon. Música: Alan Silvestri. Manaus: Disney, 2015. Blu-ray (160 min.), widescreen, color, legendado. Tradução de: The Avengers: Age of Ultron.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

