

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE LETRAS

AMANDA AMARAL DULLIUS

**A FRANQUIA *OS VINGADORES* COMO PARTE DA NARRATIVA
TRANSMÍDIA DO UNIVERSO CINEMATOGRAFICO MARVEL:
um estudo de caso**

PORTO ALEGRE

2015

AMANDA AMARAL DULLIUS

**A FRANQUIA *OS VINGADORES* COMO PARTE DA NARRATIVA TRANSMÍDIA DO
UNIVERSO CINEMATOGRAFICO MARVEL:
um estudo de caso**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Licenciada em Letras - Licenciatura em Língua Inglesa e Literaturas de Língua Inglesa pela Faculdade de Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientadora: Profa. Dra. Elaine Barros Indrusiak.

PORTO ALEGRE

2015

AGRADECIMENTOS

Gostaria de, primeiramente, agradecer à minha mãe por ser o maior exemplo de garra e determinação que eu poderia ter. Agradeço-a também por sempre acreditar em mim e por ter a coragem de me permitir seguir meu caminho sozinha, mesmo que tão jovem. Meu agradecimento mais que especial ao meu pai, que me deu todo seu amor e me ensinou grande parte do que sei, mas que hoje já não está mais entre nós.

Agradeço à Cláudia, minha irmã, por ser minha mentora, meu porto seguro e minha inspiração para seguir a carreira docente – além, é claro, de me permitir retribuir com meu amado sobrinho Mateus todos os cuidados que ela teve comigo a vida inteira. À Luíza, pelas experiências compartilhadas, das brigas às risadas. E agradeço, também, aos meus irmãos Jones, Juliane e Jônatas por estarem sempre à disposição para me ajudar e por me proporcionarem momentos de alegria, em especial junto aos meus sobrinhos queridos.

Aos professores que estiveram presentes durante toda a minha formação, muito obrigada pelos conhecimentos compartilhados e pelo crescimento que me proporcionaram. Ao Professor Alan Peter Fear, por me apresentar um novo viés para o ensino de Literatura Inglesa e pelas maravilhosas aulas em que discutimos (e me apaixonei por) ficção histórica.

Minha imensa gratidão à minha orientadora, Elaine Barros Indrusiak, por ter me iluminado o caminho e me ajudado de tantas maneiras e em tantos momentos. A experiência de trocar conhecimentos e construir novos com você foi enriquecedora. Muito obrigada por ter me incitado a estudar e amar a Literatura Inglesa.

Expresso também minha gratidão aos meus queridos amigos que me acompanharam durante os anos de graduação e que por diversas vezes me proporcionaram momentos inesquecíveis. Agradeço, em especial, à Victoria Silva, por uma amizade e parceria de quatro anos e meio de graduação.

RESUMO

Com o avanço tecnológico das últimas décadas, mesmo as formas de expressão artística mais antigas e consolidadas, como a literatura e os quadrinhos, passaram a alimentar um interesse – tanto criativo quanto econômico – em explorar novas mídias e novos suportes, de modo a atingir novos públicos e mesmo seu público original, porém de uma forma inovadora e atrativa. No entanto, não bastava apenas transpor os quadrinhos para o formato de revista digital publicada através da Internet, era necessário também transpor seus conteúdos a outras plataformas de mídia para conquistar um público cada vez maior. Conforme Henry Jenkins expõe em seu livro *Cultura da Convergência*, vivemos na era da convergência das mídias – em outras palavras, do fluxo de conteúdos através de diferentes plataformas de mídias (2009, p. 29). Logo, vê-se uma tendência no mercado de entretenimento de criar conteúdos que se espalham por diferentes plataformas para contemplar um público maior e mantê-lo conectado por mais tempo. Seguindo essa tendência, a Marvel Studios vem lançando nos últimos anos uma série de filmes agrupados por Fases do Universo Cinematográfico Marvel que, além de dialogarem entre si dentro desse universo, dialogam também com outros conteúdos distribuídos em diferentes plataformas de mídia. Sendo assim, o presente estudo busca analisar, através de um viés descritivista, tais narrativas que compõem essa teia transmidiática, objetivando identificar como se constrói a narrativa transmídia que envolve a franquia *Os Vingadores* e no que essa nova estratégia de adaptação difere das tradicionais adaptações fílmicas de histórias em quadrinhos.

Palavras-chave: adaptação, quadrinhos, cinema, narrativa transmídia, Marvel Studios.

ABSTRACT

With the technological progress of the last decades, even the most traditional and consolidated artistic expressions, as literature and comic books, have started to develop an interest - both creative and economic - in exploring new media and new supports as a way to reach new publics and also their original public, but in an innovative and attractive way. However, it was not sufficient to simply convert comic books into digital magazine formats published on the Internet, it was also necessary to convert their contents into other platforms of media to reach an even larger public. According to what Henry Jenkins exposes in his book *Convergence Culture*, we live in the era of media convergence - in other words, the era of contents flowing through different platforms of media (2009, p. 29). Thus, what we see is a tendency in the entertainment market to create contents that cross different platforms to contemplate larger publics and keep them connected for a longer time. Following this tendency, Marvel Studios has been releasing in the last years a series of movies grouped by Phases in the Marvel Cinematic Universe, which not only dialogue with each other inside this fictional universe, but also with other contents distributed through different media platforms. Therefore, the present study seeks to analyze, through a descriptivist approach, the narratives that compose this transmedia web, aiming at identifying how the transmedia narrative that involves *The Avengers* is constructed and in what this new strategy for adapting comics into movies differs from the traditional forms of comics' adaptation.

Keywords: adaptation, comic books, movies, transmedia storytelling, Marvel Studios.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 Homem de Ferro e, ao fundo, réplica do escudo do Capitão América. (<i>Homem de Ferro</i> , 2008)	35
Figura 2 O Agente Coulson e Pepper Potts. (<i>Homem de Ferro</i> , 2008)	36
Figura 3 Nick Fury na sala de estar de Stark. (<i>Homem de Ferro</i> , 2008)	36
Figura 4 Na cena pós-créditos, Tony Stark conversando com o General Ross. (<i>O Incrível Hulk</i> , 2008)	37
Figura 5 À esquerda, <i>still</i> da cena do filme. À direita, ilustração criada por um fã. (<i>O Incrível Hulk</i> , 2008 / Blog 100Grana)	38
Figura 7 Agente Romanoff em ação (1:27:56). (<i>Homem de Ferro 2</i> , 2010)	39
Figura 8 Agente Coulson no Novo México e, à direita, o objeto em questão (Mjolnir). (<i>Homem de Ferro 2</i> , 2010)	40
Figura 10 Gavião Arqueiro se preparando para atirar em Thor. (<i>Thor</i> , 2011)	41
Figura 11 Dr. Selvig e Loki, ao fundo. (<i>Thor</i> , 2011)	42
Figura 12 Steve Rogers após injeção do super-soro e exposição aos raios-vita. (<i>Capitão América: o primeiro vingador</i> , 2011)	43
Figura 13 Johann Schmidt em frente ao alto-relevo da Yggdrasil. (<i>Capitão América: o primeiro vingador</i> , 2011)	44
Figura 14 Howard Stark e Steve Rogers escolhendo seu escudo. (<i>Capitão América: o primeiro vingador</i> , 2011)	44
Figura 15 Capitão América prestes a derrubar o avião que pilota no Ártico. (<i>Capitão América: o primeiro vingador</i> , 2011)	45
Figura 17 Da esquerda para a direita: o personagem Nick Fury nos quadrinhos originais, no UCM e no <i>tie-in comic</i> , <i>Prelúdio: o triunfo de Fury</i> . (Blog Mr. Morbid's House of Fun / Nicholas Fury, Marvel Movies Wikia / <i>Prelúdio: o triunfo de Fury</i> , 2012)	47
Figura 18 À esquerda, a capa da primeira edição do <i>comic The Avengers</i> , publicado pela Marvel Comics (1963). À direita, a capa do <i>tie-in comic Prelúdio: o triunfo de Fury</i> , publicado pela Editora Panini (2012).	48
Figura 19 Cena da morte do Agente Coulson. (<i>Os Vingadores</i> , 2012)	50
Figura 20 Cetro dado por Thanos a Loki. (<i>Os Vingadores</i> , 2012)	51
Figura 21 Retorno do Agente Coulson no primeiro episódio da série. (<i>Agentes da S.H.I.E.L.D.</i> , 2013)	52
Figura 22 Dispositivo implantado em pacientes pela organização Centipede. (<i>Agentes da S.H.I.E.L.D.</i> , 2013)	53
Figura 23 O leviatã. (<i>Os Vingadores</i> , 2012)	54

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	7
2 METODOLOGIA	9
3 CONVERSANDO SOBRE QUADRINHOS, FILMES E TEORIA	11
4 DO UNIVERSO MARVEL À ESCOLHA DOS OBJETOS DO ESTUDO	18
4.1 Conhecendo os objetos do estudo: que histórias são narradas?	19
4.2 O caminho que nos leva aos Vingadores	20
4.3 <i>Prelúdio: o triunfo de Fury: unindo fatos sob a perspectiva de Fury</i>	23
4.4 <i>Os Vingadores: o grande enlace</i>	26
4.5 <i>Agentes da S.H.I.E.L.D.: conhecendo a agência de espionagem por trás da Iniciativa Vingadores</i>	28
4.6 <i>Os Vingadores: a Era de Ultron: uma nova batalha</i>	29
5 A CONSTRUÇÃO DA TEIA TRANSMÍDIA	33
6 CONCLUSÃO	58
REFERÊNCIAS	59
BIBLIOGRAFIA	61
APÊNDICE A	63

1 INTRODUÇÃO

Que o mundo passa - e sempre passou - por constantes transformações não é nenhum segredo. Atualmente, os olhares, em sua grande maioria, estão voltados para as transformações tecnológicas e midiáticas que permeiam nossas experiências cotidianas e que são tão desejadas e aguardadas, principalmente pelo público jovem, grande consumidor de novas tecnologias. Vivemos na era da convergência das mídias apontada por Henry Jenkins em seu livro *Cultura da Convergência* de 2009, em que as mídias tradicionais estão dando lugar às novas mídias, modernas, tecnológicas, cada vez mais democráticas e que defendem uma cultura participativa, na qual o consumidor deixa de ser um mero receptor e passa a ocupar o espaço de interator, influenciando nos conteúdos que recebe e participando ativamente de comunidades de conhecimento.

Para Jenkins, a cultura da convergência “representa uma mudança de paradigma - um deslocamento de conteúdo de mídia específico em direção a um conteúdo que flui por vários canais, em direção a uma elevada interdependência dos sistemas de comunicação, em direção a múltiplos modos de acesso a conteúdos de mídia e em direção a relações cada vez mais complexas entre a mídia corporativa, de cima para baixo, e a cultura participativa, de baixo para cima” (JENKINS, 2009, p.325).

Sendo assim, não há mais motivos para tratar as diferentes mídias como plataformas segregadas que não possuem superfícies em contato, nem para falar sobre narrativas fluindo em um único suporte midiático. A palavra de ordem da nova era é “transmidiático”. Os conteúdos que não se adaptam às múltiplas plataformas presentes concomitantemente na vida do usuário do século XXI perdem seu poder de expansão e de alcance, muitos deles passando a ser esquecidos lentamente. Já os conteúdos que atuam em diferentes plataformas simultaneamente, esses sim, ganham espaço em meio ao público, geram retorno e criam fãs - os sujeitos da cultura participativa - que buscam novas experiências com os conteúdos que experienciam.

Boa parte das narrativas que hoje chegam ao público tem seguido essa tendência multiplataforma, porém são poucos os que realmente conseguem criar narrativas transmidiáticas. Na concepção de Jenkins, a narrativa transmídia é entendida como “uma história [que] desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo.” Ou seja, não se trata apenas de apresentar conteúdos semelhantes

em diferentes plataformas não interligadas. A questão é criar uma história - ou histórias - que se desenvolve através de e atravessa diferentes plataformas, gerando em cada plataforma significados valiosos para o todo e que, ao se conectarem, constituem um universo ficcional único, onde as ações narradas em uma mídia têm ligação com as demais ações narradas através das outras.

Tendo isso em mente, o presente trabalho realizará uma análise descritiva da narrativa transmídia apresentada na teia criada entre o Universo Marvel e o Universo Cinematográfico Marvel que envolve a franquia *Os Vingadores*, apontando diferenças entre os tradicionais métodos de adaptação de quadrinhos para o cinema e essa nova estratégia de adaptação, objetivando, assim, identificar como se dá a construção dessa narrativa transmídia e como cada narrativa alimenta a narrativa subsequente.

Observando o fenômeno dos recentes *blockbusters* originados a partir do universo de quadrinhos da Marvel, percebe-se que estes não se tratam de adaptações das histórias narradas na plataforma de origem, mas sim, novas narrativas que surgem para expandir tal universo para o cinema e, ainda, para outras plataformas - como games, séries televisivas, livros, entre outros. A escolha pela franquia *Os Vingadores* foi muito simples. Primeiramente, pelo sucesso - o filme assumiu o posto de terceira maior bilheteria de todos os tempos - e consequências geradas pelo lançamento do longa - em outras palavras, as sequências de filmagem aguardadas até 2019 e a série televisiva que expandiu o universo Vingadores retratando a realidade de agentes da agência de espionagem que criou a Iniciativa Vingadores, a S.H.I.E.L.D. Em segundo lugar, pelo meu conhecimento prévio sobre quadrinhos Marvel, em especial o *comic* intitulado *Prelúdio: o triunfo de Fury*, que reúne as histórias que precedem os acontecimentos apresentados no filme *Os Vingadores*, fazendo uma “costura” que permite compreender melhor como cada personagem passou a fazer parte da Iniciativa Vingadores e como dada história narrada desencadeou os eventos de *Os Vingadores*.

Tomando como pontapé inicial para este estudo a cultura da convergência discutida por Henry Jenkins em seu livro homônimo, serão utilizados os conceitos de narrativa transmídia, multiplataformas e cultura participativa. Ainda, serão utilizados referenciais teóricos referentes a quadrinhos enquanto literatura e narrativa cinematográfica, além de materiais relativos à adaptação de histórias em quadrinhos para o meio cinematográfico.

2 METODOLOGIA

O presente trabalho utiliza como metodologia de pesquisa o estudo de caso, pois se propõe a investigar a forma como se constrói a narrativa transmídia que permeia a franquia cinematográfica *Os Vingadores*, visto que as narrativas transmidiáticas encontram-se em voga e, definitivamente, acarretam diferenças em relação à adaptação 1-para-1¹ praticada até então pelos estúdios cinematográficos. Logo, este trabalho contribui com dados sobre um tipo de produção bastante recente e ainda pouco investigado. Segundo Yin (2001) o estudo de caso como estratégia de pesquisa tem vantagem quando

faz-se uma questão do tipo "como" ou "por que" sobre um conjunto contemporâneo de acontecimentos sobre o qual o pesquisador tem pouco ou nenhum controle. (YIN, 2001, p. 28)

Sendo assim, um estudo de caso mostra-se como a estratégia ideal para a construção deste estudo, dado que as perguntas norteadoras desta pesquisa se constroem a partir das indagações "Como?" e "Por quê?". A saber:

- a) Por que o filme *Os Vingadores* se configura como parte de uma narrativa transmídia?
- b) Como cada narrativa contribui na construção do todo?
- c) Como essas narrativas dialogam?

Além destas perguntas norteadoras, questiona-se aqui também em que uma narrativa transmídia difere de uma adaptação cinematográfica tradicional. Dessa forma, o trabalho segue

a principal tendência em todos os tipos de estudos de caso, [...] que [...] tenta esclarecer uma decisão ou um conjunto de decisões: o motivo pelo qual foram tomadas, como foram implementadas e com quais resultados. (SCHRAMM apud YIN, 2001, p. 31)

No entanto, o trabalho se detém apenas em como a decisão (no caso o desenvolvimento de uma narrativa transmídia) foi implementada e quais os possíveis efeitos que a teia criada por tal narrativa acarreta ao UCM como produto cultural na contemporaneidade. Para analisar estas questões, é necessário, primeiramente, tratar de adaptações cinematográficas de histórias em

¹ Entende-se por "adaptação 1-para-1" aquelas adaptações fílmicas que tomam por base para o roteiro adaptado uma única história predecessora – seja um quadrinho único, uma graphic novel ou uma saga inteira. No caso das adaptações cinematográficas de histórias em quadrinhos, consideram-se adaptações 1-para-1 aquelas que se baseiam em histórias vividas pelos personagens do universo dos quadrinhos em uma ou mais revistas, como é o caso do filme *Watchmen*.

quadrinhos, que são tradicionalmente pensadas no modelo 1-para-1, como dito anteriormente. Logo, tal modalidade será contemplada neste estudo apenas no sentido de definir em que o objeto de estudo difere das tradicionais formas de adaptação, e como ele se relaciona com os conceitos e referenciais teóricos deste outro modelo. No entanto, discussões quanto à adaptação clássica não terão espaço neste trabalho porque, embora relevantes, não constituem a natureza do objeto do estudo.

Ainda citando Yin, "um estudo de caso não precisa conter uma interpretação completa ou acurada; em vez disso, seu propósito é estabelecer uma estrutura de discussão e debate" (2001, p. 20). Portanto, as análises realizadas são baseadas nos conhecimentos obtidos a partir do referencial teórico consultado e em minhas experiências próprias enquanto leitora de histórias em quadrinhos e de adaptações cinematográficas de quadrinhos.

Em se tratando de questões estritamente metodológicas, o estudo está orientado por um viés descritivista, dado que se propõe a mostrar como é construída parte de um fenômeno em desenvolvimento. No entanto, ainda não se tem elementos e distanciamento suficientes para se comprovar hipóteses quanto ao impacto ou significado desta nova lógica narrativa.

Em 2014, Patrick Cattrysse lançou um livro intitulado *Descriptive Adaptation Studies: Epistemological and Methodological Issues*, no qual examina um programa de pesquisa que vai além das possibilidades de um estudo de caso, denominado estudo polissistêmico de adaptações. O autor também se debruça sobre uma nova discussão que vem sendo desenvolvida a respeito dos estudos de adaptação, em que se critica o uso excessivo de estudos de caso que não avançam para uma teoria geral mais abrangente da adaptação. Embora tais críticas sejam relevantes para o estudo clássico de adaptação 1-para-1, no caso das adaptações transmídias – como a que constitui o objeto deste estudo – o estudo de caso se mostra relevante e talvez a abordagem mais rentável neste momento em que tão poucas narrativas transmídia já foram classificadas como tal. Sendo assim, ainda são necessários muitos estudos – sejam eles de caso ou seguindo o programa proposto por Cattrysse – até que tenhamos um *corpus* suficientemente grande e devidamente analisado para se pensar em generalizações.

3 CONVERSANDO SOBRE QUADRINHOS, FILMES E TEORIA

Apesar de somente muito recentemente as histórias em quadrinhos terem passado a gozar de status de arte, como a literatura, seus primórdios datam de mais de século. A primeira história em quadrinhos que se aproximou dos moldes em que as conhecemos atualmente data de 1827, um desenho chamado *M. Vieux-Bois* feito pelo professor suíço Rodolphe Töpffer, que dizia ter se inspirado nos desenhos sequenciais do artista inglês William Hogarth, do início do século XVIII. Após a publicação de Töpffer há ainda a publicação de outro quadrinho, esse, sim, dentro do formato consagrado até os dias atuais. Trata-se da publicação de Richard Outcault no jornal *Mundo de Nova Iorque*, nos Estados Unidos, do quadrinho *Yellow Kid* (ou Garoto Amarelo, em tradução livre) em 1895. Além de dar o pontapé inicial à publicação de quadrinhos em um formato que segue até os dias atuais, Outcault também é considerado um dos pioneiros no uso de balões de fala ao invés de legendas na parte inferior da ilustração, bem como o primeiro a usar painéis sequenciais e o primeiro cartunista a criar um personagem popular impresso em mais de um jornal (OLSON, 1995).

Foi apenas quarenta e quatro anos mais tarde, em 1939, que a empresa Marvel Comics surgiu, ainda sob o nome de Timely Publications, fundada por Martin Goodman. Na época, a publicação de histórias em quadrinhos ainda era um mercado emergente, porém Goodman apostou suas fichas lançando no mesmo ano a primeira edição da revista onde se deram as primeiras aparições dos personagens Tocha Humana e Namor, o Príncipe Submarino. Devido ao grande sucesso de vendas, com o lançamento da segunda edição da revista houve também a mudança no título da série, que passou a se chamar *Marvel Mystery Comics* – título da primeira publicação da editora.

Com o passar dos anos, diversos artistas se juntaram à Marvel para criar heróis e histórias que se perpetuaram na história da empresa e, a partir de então, passaram a ser reconhecidos como grandes nomes das histórias em quadrinhos. Dentre os artistas - desenhistas, roteiristas, editores de quadrinhos - citam-se Stan Lee, Jack Kirby, Steve Ditko e vários outros; e entre os super-heróis – em sua maioria co-criados por Stan Lee – menciona-se o Homem Aranha, os X-Men, o Homem de Ferro, Hulk, entre tantos outros.

Com o grande sucesso das histórias em quadrinhos vieram, ainda na década de 1930, as primeiras adaptações para o cinema, como *Flash Gordon* (1936) e *Buck Rogers* (1939). Alguns

anos depois, a partir da década de 1960, as adaptações passariam também a ser realizadas no formato de séries televisivas. Foi apenas no final dos anos 80, com o lançamento do filme *Batman* (1989), que as adaptações cinematográficas ganharam uma nova configuração, destacando seu potencial lucrativo. Apesar de constituírem um novo filão do cinema comercial, as adaptações de histórias em quadrinhos levaram algum tempo até alcançarem o patamar em que se encontram atualmente.

Foi na virada do século XX para o XXI que os quadrinhos ganharam uma nova chance nas “telonas”, assim como uma nova roupagem. Com o desenvolvimento dos efeitos especiais computadorizados e, principalmente, das CGI² (computer-generated imagery ou, em Português, imagens geradas por computador), os super-heróis se tornaram capazes de realizar nas telas do cinema os mesmo atos grandiosos que já desempenhavam nos quadrinhos, como voar, correr com velocidade sobre-humana, erguer grandes pesos, entre outros.

As primeiras produções dessa nova fase das adaptações cinematográficas de histórias em quadrinhos foram *X-Men* (2000), de Bryan Singer, e *Homem Aranha* (2002), de Sam Raimi, que trouxeram os filmes de super-heróis para um público moderno e empregaram um tom mais realista às fantásticas histórias ficcionais, apresentando heróis que além de defenderem a Terra contra diversas ameaças, também lidam com conflitos pessoais bastante semelhantes aos que os espectadores vivem diariamente. Essas novas produções foram tão bem sucedidas que se consagraram como *blockbusters* e renderam aos estúdios um lucro financeiro bastante representativo, além das sequências fílmicas e um público fiel.

A partir de então Hollywood passou a investir cada vez mais em adaptações de quadrinhos como uma forma de lucro garantido. Segundo Liam Burke, em seu livro *Superhero Movies* de 2008, tais adaptações cinematográficas continuam atraindo espectadores pelo fato de que

se o cinema representa para muitos o grande escapismo, então, com os horrores à nossa porta, a ideia de entrar nessa jornada com heróis que podem voltar no tempo e sempre salvar o mundo parece ser uma perspectiva tentadora. (BURKE, 2008, p.13, tradução minha)³

² As CGI, ou imagens geradas por computador, são cenas visuais (estáticas ou dinâmicas) geradas através de computação gráfica 3D com o intuito de criar cenas impraticáveis no mundo real ou muito caras ou, ainda, para reparar detalhes em cenas gravadas em set.

³ If cinema represents for many the great escape, then, with horrors on our doorstep, the idea of taking that journey with heroes who can turn back time and always save the world seems like a tempting prospect.

Isso porque os heróis podem “fazer nos quadrinhos coisas que as pessoas gostariam que pudessem fazer em suas vidas diárias⁴” (BURKE, 2008, p. 13). Além disso, o autor também afirma que as eternas cruzadas dos super-heróis em busca de justiça, verdade e do *American Way*, são uma fonte renovável de energia do cinema atual.

Apesar de serem mídias muito parecidas pelo fato se basearem primariamente no uso da imagem e, secundariamente, no uso da linguagem verbal⁵, a transposição de uma história originária de um quadrinho para o meio fílmico não é uma tarefa fácil, visto que o cinema conta com atributos que não são possíveis nas histórias em quadrinhos, como o som e a ilusão de movimento real. Além disso, o tempo passa de modo diferente nas duas plataformas, tanto o tempo interno, da narrativa – que nos quadrinhos passa nos intervalos entre os quadrinhos, conhecidos como “sarjetas”, enquanto que no cinema, com os recursos eletrônicos que se tem nos dias de hoje, pode “estar num Fade longo ou nas fusões que demarcam a passagem de tempo real” (CORDEIRO, 2011, p.9) – quanto o tempo externo, o tempo que o leitor leva para ler o quadrinho ou assistir ao filme – que nos quadrinhos pode variar entre uma leitura rápida e uma leitura mais detalhada, prestando atenção aos detalhes das imagens, e no cinema segue o ritmo da montagem.

Assim como Jordão e Fontana (2005) o fazem ao citar Umberto Eco, utilizar-se-á a partir de agora o termo leitor também ao se referir àquele que assiste a um filme, visto que o termo espectador parece não dar conta de expressar os processos de interpretação e construção de sentido envolvidos no ato de assistir a um filme. Logo, ao utilizar o termo leitor, acredita-se que cada pessoa ao assistir um filme faz uma leitura do mesmo, seja ela uma leitura ingênua, “dentro de limites da eficiência dramática do filme, que, pode ou não, tê-lo impactado proporcionalmente aos quadrinhos.” e “[...] de acordo com o grau de simpatia despertado pelo herói, ou anti-herói, recriado”; ou uma leitura crítica, a partir de “um repertório vasto o suficiente para penetrar nos meandros dos elementos narrativos presentes na obra de origem e sua reinterpretação” (JORDÃO e FONTANA, 2005, p.1).

⁴ “[...] do the things in comics that people wished they could do in their everyday lives [...]”

⁵ Ressalta-se, neste ponto, que a linguagem verbal esteve presente no cinema mesmo em seus primeiros anos de vida, quando ainda era mudo, através dos narradores que acompanhavam as sessões de apresentação dos filmes informando fatos relevantes para o acompanhamento da narrativa ou através dos cartazes com sentenças curtas ou diálogos que intercalavam cenas.

Falar em espectador como leitor – no caso, de uma narrativa fílmica – retoma aquilo que Jenkins nos diz sobre cultura participativa e inteligência coletiva. Nessa nova era de tecnologias de comunicação e entretenimento, a era da cultura da convergência, deve-se deixar de lado aquela velha ideia de que os consumidores são passivos. Hoje em dia, eles estão longe disso e, de acordo com o autor, assumem um caráter de interatores. Já não ficam mais estáticos, sentados em seus sofás, esperando que as grandes empresas de mídia entreguem seus conteúdos diretamente em suas mãos. O público de hoje está cada vez mais instigado a buscar novos conteúdos e novas formas de arte e entretenimento nas mais diversas plataformas. Ainda, ao usufruírem de tais conteúdos, não se mantêm calados quanto ao que experienciaram. Seguem em busca de comunidades online, grupos e fóruns que se propõem a discutir assuntos relacionados a séries, filmes, livros... enfim, àquilo que lhes é de interesse. Além disso, utilizam-se de seu poder criativo para recriar as histórias de que mais gostam, dão sequência a elas ou até mesmo alteram tudo o que as histórias contam, desde o começo. Desse jogo criativo de se fazerem escritores de suas histórias preferidas surgem as *fanfics*, tão conhecidas atualmente e que, por vezes, recebem a chancela dos meios de distribuição profissionais tradicionais, como editoras e produtoras – a exemplo da saga *Cinquenta tons de cinza*, de E. L. James, que começou como uma fanfiction da saga *Crepúsculo*, e *A fada*, de Carolina Munhoz, que inicialmente era uma fanfiction da saga *Harry Potter*. Então, com as novas mídias e tecnologias instigando os consumidores – ou melhor, interatores – a buscar incansavelmente novos conteúdos em diferentes plataformas para saciar sua fome de arte e entretenimento, entende-se o porquê das narrativas transmídia estarem em voga nos dias de hoje e obterem sucesso em meio ao público.

Retornando à questão das recentes adaptações cinematográficas de histórias em quadrinhos, percebe-se que em sua grande maioria tais produções buscaram, de alguma forma, manter uma fidelidade em relação às histórias que lhes deram origem. Como é possível observar nos filmes *Sin City* (2005) e *Watchmen* (2009), a estética utilizada na produção se assemelha em muito aos traços e cores utilizados pelos ilustradores das revistas em quadrinhos que deram origem a tais adaptações. Além disso, na grande maioria dos casos se buscou preservar fatos bem estabelecidos no universo dos *comics*, como origem dos heróis, características físicas e comportamentais, habilidades, entre outros.

Entretanto, o que se vê em tais adaptações são histórias transpostas, ou recriadas, em uma nova plataforma, que ali estão de forma isolada, dialogando apenas com suas sequências fílmicas

(ou filmes prévios) dentro de uma trilogia ou sequências, a exemplo da primeira trilogia de *Homem Aranha* e dos filmes da série *X-Men*. Em contrapartida a tais adaptações estanques, passam a surgir agora adaptações que recriam, dentro do universo cinematográfico, o mesmo universo dialógico que existe dentro dos quadrinhos. E este é o caso da Marvel.

Após algumas produções adaptadas dos quadrinhos que não surtiram o efeito esperado pela empresa e pelos estúdios cinematográficos, a Marvel Studios resolve apostar em uma nova cartada que, mais tarde, mostrou-se uma jogada de mestre, trazendo sucesso e alguns bilhões para o caixa da empresa.

Em 2005, a Marvel lançou uma proposta para uma nova gama de adaptações fílmicas baseadas em quadrinhos que seguiriam uma tendência apontada por Jenkins alguns anos mais tarde, em seu livro *Cultura da Convergência*. A ideia era produzir inicialmente uma série de cinco adaptações de famosos personagens de quadrinhos que culminaria em um *crossover*⁶, que reuniria as personagens dos filmes. Cada uma dessas cinco adaptações dialogaria com as demais – como veremos no capítulo seguinte –, demonstrando que todas fazem parte de um mesmo universo, da mesma forma como ocorre nos quadrinhos. Além de dialogarem entre si, tais narrativas dividiriam o universo diegético, ainda, com outras narrativas apresentadas em diferentes plataformas. Todas essas narrativas interligadas formam o que Jenkins e Gosciola, entre outros teóricos, denominam uma “narrativa transmídia”.

A título de definição conceitual, entendemos que narrativa transmídia é uma estratégia de comunicação que tem uma história dividida em algumas partes e cada parte é distribuída por aquela plataforma que melhor possa exprimi-la. (GOSCIOLA, 2013, p. 271)

Henry Jenkins descreve as narrativas transmídia de uma forma muito semelhante à de Gosciola, tratando-as como

histórias que se desenrolam em múltiplas plataformas de mídia, cada uma delas contribuindo de forma distinta para a nossa compreensão do universo; uma abordagem

⁶ “The crossover can be defined as a story in which characters or concepts from two or more discrete texts or series of texts meet.” – “O *crossover* pode ser definido como uma história na qual personagens ou conceitos oriundos de dois ou mais textos ou séries de textos distintos se encontram.” (NEVINS, Jess. **A brief history of the Crossover**. 2011. Tradução minha. Disponível em: <<http://io9.com/5833704/a-brief-history-of-the-crossover>>. Acesso em: 17 junho 2015.)

Crossover (n): A piece of fiction that borrows elements from two or more fictional universes. – “Uma peça de ficção que toma emprestados elementos de dois ou mais universos ficcionais.” (**Dicionário online Wordnik**. Tradução minha. Disponível em: <<https://www.wordnik.com/words/crossover>>. Acesso em: 17 junho 2015.)

mais integrada do desenvolvimento de uma franquia do que os modelos baseados em textos originais e produtos acessórios (JENKINS, 2009, p. 384)

Para o autor, ainda, “a narrativa transmídia refere-se a uma nova estética que surgiu em resposta à convergência das mídias – uma estética que faz novas exigências aos consumidores e depende da participação ativa das comunidades de conhecimento. A narrativa transmídia é a arte da construção de um universo” (JENKINS, 2009, p. 49).

Como o próprio autor menciona neste trecho, as narrativas transmídia criam um universo ficcional que pode ou não se assemelhar ao universo real em que vivemos – em outras palavras, a realidade afílmica. Dessa forma, ao assistirmos a um filme podemos reconhecer o que nos parece verossímil em comparação ao mundo que pode ser verificado através de nossas experiências, e o que tomamos como absurdo e impossível de acontecer na nossa realidade – e que, no entanto, pode ocorrer normalmente no universo ficcional da narrativa. Se a ficção tem o poder de criar mundos diferentes do nosso, a narrativa transmídia consegue criar mais facilmente universos inteiros e passíveis de expansão, pois cada mídia tem suas especificidades de criação de sentidos e de efeitos, o que aumenta a gama de reações e respostas estéticas que essa experiência narrativa pode causar⁷.

No que diz respeito às diferenças entre adaptações que se desenvolvem através de narrativas transmídia e aquelas que apenas criam filmes, trilógias ou sequências de histórias transpostas individualmente para as telas de cinema – as quais tratamos aqui como adaptações 1-para-1 – retoma-se o que Gosciola diz sobre esses dois tipos de narrativas. Para o autor,

Vale observar o quanto a narrativa transmídia poderá mostrar a diferença entre um conteúdo fechado, de narrativa limita [sic] e linear e um conteúdo híbrido, multiplataforma e de narrativa expandida. Hoje sabemos o quanto é importante dar valor ao processo de conhecimento e não ao despejar conhecimento, figurando adequadamente neste contexto a narrativa transmídia como um modelo comunicacional por promover, exatamente, a busca por complementações à história em determinada plataforma. (GOSCIOLA, 2013, p. 282)

⁷ Embora, a rigor, a literatura também permita a criação de universos da mesma forma que as narrativas transmidiáticas o fazem, isso se torna mais característico nessas narrativas pelo fato de lidarem com mais de uma plataforma midiática nesse processo. Cada uma destas contribui da melhor forma para a construção desse universo, seja utilizando tecnologias de CGI para representar um ser, mundo ou o que for de uma forma muito mais sucinta do que uma descrição em um livro, ou ao nos permitir ouvir como soa uma língua criada especificamente para a história narrada, como é o caso do Élfico em *O Senhor dos Anéis*.

E é isso que acontece com as narrativas que compõem e permeiam a Fase 1 do Universo Cinematográfico Marvel (UCM) – bem como as demais fases que a sucederam. Valendo-se do que já era bem estabelecido nos quadrinhos quanto à constituição de um universo onde diferentes super-heróis coexistem e, por vezes, se unem em equipes, a Marvel Studios lançou mão desse novo projeto, onde os filmes lançados a partir de 2005 teriam suas histórias interligadas dentro de um mesmo universo. No entanto, se fosse apenas o caso de os filmes dialogarem entre si e constituírem seu universo dentro do cinema, não estaríamos falando de uma narrativa transmídia, visto que não estaria sendo respeitada a característica mais importante desse tipo de narrativa – o uso de mais de uma plataforma para transmitir seu conteúdo. Sendo assim, une-se aos filmes do UCM um quadrinho publicado pela Marvel Comics especialmente para a ocasião do lançamento do filme *Os Vingadores*, que realiza a conexão entre as histórias narradas pelos primeiros cinco filmes da Fase 1 do UCM, de modo a preparar o caminho para o *crossover* que encerra este primeiro ciclo e reúne as personagens das histórias. Ainda, acrescenta-se a essa trama narrativa a série televisiva que sucede o filme *Os Vingadores* e que mostra os “bastidores” da agência de espionagem por trás da Iniciativa Vingadores e os acontecimentos desencadeados pelos eventos apresentados no filme.

No capítulo a seguir cada uma dessas narrativas será descrita, de modo que seja possível visualizar as relações estabelecidas entre cada filme e como se deu seu lançamento, até chegar ao ponto principal da teia narrativa e do presente trabalho, que é o filme *Os Vingadores*. Além disso, ao final deste trabalho, encontra-se uma linha do tempo que ilustra bem a sequência de formação da teia que constitui a narrativa transmídia.

4 DO UNIVERSO MARVEL À ESCOLHA DOS OBJETOS DO ESTUDO

Não há dúvidas quanto à imensidão e o poder de expansão do Universo Marvel (UM). O UM comporta uma série de mundos, personagens e histórias que ocorrem simultaneamente numa mesma dimensão ou em dimensões diferentes. Para que novas histórias sejam criadas ou para dar nós nos pontos que por ventura se encontrem desatados, novas dimensões são criadas ou personagens são reimaginados para que possam transitar por mundos distintos, terem origens diferentes, viverem em épocas diferentes das suas em histórias anteriores e viver aventuras que não aquelas até então conhecidas⁸.

Os acontecimentos da maioria das revistas Marvel Comics se passam num mesmo universo, uma mesma continuidade chamada Terra-616, porém alguns personagens e histórias ocorrem em dimensões alternativas ou em algum outro universo pertencente à continuidade da Terra-616.

Dentro desse universo multidimensional e em constante expansão encontram-se personagens bastante conhecidos pelo público fã de quadrinhos – e, muitas vezes, até mesmo por aqueles que não possuem muita afinidade com o gênero – e outros não tão conhecidos pelo público em geral, sendo conhecidos apenas por uma parcela daqueles mais aficionados por *comics* de ação. Ao reunir em uma mesma narrativa diferentes personagens, o Universo Cinematográfico Marvel induz os fãs de determinados personagens a tornarem-se igualmente fãs de personagens menores – ou menos comerciais – visto que todos eles se mostram interdependentes.

O atual cenário cinematográfico vem abrindo um espaço cada vez maior para filmes baseados em histórias em quadrinhos e isso tem gerado uma sede insaciável no público – constituído em grande maioria por jovens – por franquias que o mantenha em contato prolongado com seus personagens favoritos. Além disso, observa-se que o conhecimento sobre quadrinhos, seus personagens e detalhes de seus universos, tem se expandido para parcelas da população que, muito provavelmente, não teriam entrado em contato com este universo se não fosse pelos filmes.

A partir da vasta gama de dimensões, mundos, histórias e indivíduos representados no Universo Cinematográfico Marvel, escolheu-se trabalhar neste estudo com a franquia *Os*

⁸ Uma tradição da Marvel Comics nesse sentido são os quadrinhos da série “What if”, que retratam como as histórias do Universo Marvel poderiam ter se desdobrado caso momentos-chave de tais histórias não tivessem acontecido como ocorreram nas histórias principais.

Vingadores por uma série de motivos, dentre os quais citam-se o conhecimento prévio dos personagens e histórias que compõem esse mundo dentro do UCM, o gosto pessoal por histórias em quadrinhos e a atualidade dos lançamentos dessa franquia.

No presente momento das produções da Marvel Studios e da Marvel Comics, a franquia *Os Vingadores* conta com narrativas circulando através dos quadrinhos, cinema (com a trilogia *Os Vingadores*, que teve início em 2012 e os demais filmes da Fase 1 do Universo Cinematográfico Marvel) e séries televisivas (*Agentes da S.H.I.E.L.D.*, 2013 e *Agente Carter*, 2015). Desses conteúdos e plataformas por onde circulam tais narrativas, foram selecionados para análise o quadrinho *Prelúdio: o triunfo de Fury*, o primeiro filme da trilogia *Os Vingadores* (2012) e a série televisiva *Agentes da S.H.I.E.L.D.* Comentar-se-á de forma muito breve a respeito dos filmes que precederam a franquia e a tornaram possível, bem como o segundo filme da trilogia *Vingadores*, *Os Vingadores: a Era de Ultron*, lançado em 23 de abril de 2015.

Embora tais produções não compusessem o *corpus* deste estudo em um primeiro momento, sua inclusão se fez necessária nas análises, visto que, sem elas, a narrativa transmídia da qual faz parte o filme *Os Vingadores* não seria possível. Isso porque nessas obras fílmicas se percebem os elos que interligam todas as histórias que deram início ao UCM. Sem essa percepção, cada filme seria visto como uma adaptação 1-para-1. Entretanto, é justamente o reconhecimento de tais pontos de contato, desses intertextos que relacionam um filme ao outro, que comprova o caráter transmidiático desse Universo Cinematográfico criado pela Marvel.

Há ainda as sequências fílmicas que compõem essa trama narrativa, lançadas após o filme *Os Vingadores*. Essas histórias continuam fazendo parte deste mesmo universo e, por vezes, fazem menções aos acontecimentos narrados no filme, no entanto não cabe aqui descrevê-las.

4.1 Conhecendo os objetos do estudo: que histórias são narradas?

Para dar notícia sobre as histórias narradas nas plataformas escolhidas para análise no presente trabalho, é imprescindível iniciar por um breve relato dos filmes que vieram antes da franquia *Os Vingadores* e que, assim, abriram a possibilidade para a existência da mesma – aqui não se tratará sobre os quadrinhos e dimensões criadas previamente ao lançamento de tais filmes para que o trabalho não se estenda *ad aeternum*.

4.2 O caminho que nos leva aos Vingadores

Após anos trabalhando apenas com coproduções, a Marvel Studios decidiu, em 2005, produzir filmes por si própria em parceria com a Paramount Pictures, que faria a distribuição das obras. Para assegurar a produção de tais filmes, o banco Merrill Lynch concedeu à Marvel um empréstimo de US\$525 milhões de forma a garantir o lançamento de cinco filmes em um período de tempo de sete anos. A partir disso, foi dado início ao que se chama Fase 1 que, segundo o presidente de produção da Marvel Studios, Kevin Feige, teria como grande missão combinar todas as produções em um universo simultâneo similar aos quadrinhos – o Universo Cinematográfico Marvel -, que culminaria em um sexto filme, um crossover de tais histórias.

O primeiro filme desta Fase 1 a ser lançado foi *Homem de Ferro*, com direção de Jon Favreau, que estreou no Brasil no dia 30 de abril de 2008. Neste filme conhecemos a história de Tony Stark (interpretado pelo ator americano Robert Downey Jr.), empresário do ramo armamentista nos Estados Unidos, que é capturado por terroristas no Afeganistão e, para fugir do seu cativeiro, desenvolve uma armadura de ferro que passa, então, a recriar versões da mesma e usá-las para combater o terrorismo e demais ameaças, assumindo a identidade do *Homem de Ferro*. Já nesta primeira produção é possível encontrar citações ao futuro deste universo quando, na cena pós-créditos, há a introdução de Samuel L. Jackson como Nick Fury (diretor da agência de espionagem S.H.I.E.L.D.) e a aparição de uma réplica do escudo do Capitão América ao fundo de uma cena.

O segundo filme produzido na Fase 1 foi *O Incrível Hulk*, dirigido por Louis Leterrier e lançado no Brasil em 13 de junho de 2008. A Universal Studios havia lançado em 2003 o filme *Hulk*, com um enredo bastante diferente do que se encontra na produção da Marvel. Após o prazo da Universal para produzir uma continuação para o filme ter estourado, a Marvel reclamou os direitos de adaptação da personagem e deu início às produções de *O Incrível Hulk*.

Com Edward Norton no papel de Bruce Banner, *alter ego* de Hulk, o filme de 2008 conta como Banner se tornou o Hulk a partir de um erro ocorrido durante testes em laboratório, comandados pelo General Ross, que almejava reativar um projeto ultrassecreto conhecido como “Supersoldado”, sob o pretexto de criar um soro de defesa e fortalecimento celular para os soldados americanos. O enredo do filme gira em torno de Banner/Hulk lutando contra seus arqui-inimigos, o General Ross e Blonsky, que passa a ser conhecido como Abominável. Nas cenas

pós-créditos é possível ver o General Ross bebendo em um bar quando Tony Stark aparece, revelando que um “time” está sendo formado.

Robert Downey Jr. retorna como Tony Stark para o terceiro filme da Fase 1 do Universo Cinematográfico Marvel, *Homem de Ferro 2*, dirigido novamente por Jon Favreau e lançado no Brasil em 30 de abril de 2010, como sequência ao filme de 2008. Neste filme, Tony descobre que o metal paládio, no reator que carrega em seu peito, o está envenenando lentamente. Acreditando que está condenado à morte, ele nomeia Pepper Potts, presidente das Indústrias Stark e contrata uma nova assistente pessoal, Natalie Rushman, que mais tarde revela-se Natasha Romanoff, a Viúva Negra, agente secreta infiltrada por Nick Fury na casa de Tony para supervisionar suas ações. O enredo do filme gira em torno de Stark lutando contra o vilão Ivan Vanko, que utiliza uma tecnologia similar ao reator de Stark para criar, em parceria com o empresário bélico Justin Hammer, armaduras de combate para superar as de Tony Stark. Assim como nos filmes anteriores, as cenas pós-créditos possuem dicas sobre os filmes que estão por vir. No caso das cenas pós-créditos de *Homem de Ferro 2*, o agente Phillip Coulson da S.H.I.E.L.D. informa Fury por telefone dizendo “Nós achamos”, referindo-se a Mjolnir, o martelo de Thor, que se encontra em uma cratera no Novo México.

Como a própria cena pós-crédito do filme anterior indica, o quarto filme da Fase 1 não poderia ser outro senão *Thor*, dirigido por Kenneth Branagh e lançado no Brasil no dia 29 de abril de 2011. Neste filme, personagens de grande importância para o filme *Os Vingadores* são apresentados. Na trama, Jane Foster (Nathalie Portman), o Dr. Erik Selvig (Stellan Skarsgård) e Darcy Lewis (Kat Dennings) estão no Novo México realizando pesquisas astrofísicas quando um fenômeno similar a uma ponte de Einstein-Rosen (popularmente conhecida como *wormhole*, ou buraco de minhoca) ocorre. Através dele chega Thor, um alienígena de forma física semelhante à humana – mais tarde identificado como o deus do trovão da mitologia nórdica e filho de Odin – que havia sido expulso de Asgard, seu planeta natal, por seu pai e exilado na Terra (Midgard) sem seus poderes após desobedecer Odin e quase ter dado início a uma guerra contra os Jotuns – outro povo da mitologia nórdica, habitantes de Jotunheim. Junto com Thor, seu martelo (Mjolnir) é lançado na Terra, para que Thor o recupere somente quando for digno de seus poderes. O Mjolnir é encontrado pela S.H.I.E.L.D., que confisca também de todos os materiais de pesquisa de Jane, dado que eles contêm registros do evento sobrenatural ocorrido.

Enquanto isso, em Asgard, Loki, irmão adotivo de Thor, após descobrir que não é filho de Odin – mas, sim, de Laufey, rei dos Jotuns – põe em prática seu plano de tomar o trono de Asgard quando Odin cai em seu sono profundo. Para assegurar sua tomada de poder, Loki envia à Terra o Destruidor – um gigante de metal e fogo – para matar Thor. Durante o embate com o Destruidor, Thor prova ser digno de ter seus poderes de volta e retoma seu martelo, derrotando, assim, seu inimigo. Com isso, Thor retorna à Asgard a tempo de impedir que Loki conclua seu plano de destruir Jotunheim e faz as pazes com Odin, admitindo que não está pronto para se tornar rei. Mais uma vez, as cenas pós-créditos dão pistas sobre os futuros acontecimentos do universo em que as histórias se desenrolam. Desta vez, as cenas mostram o Dr. Selvig sendo levado às instalações da S.H.I.E.L.D., onde Fury o apresenta a um objeto misterioso que diz ter um poder incalculável. Neste momento, aparece Loki, invisível aos personagens na cena, ordenando que Selvig concorde em estudar o objeto.

O quinto filme parece fugir à ordem cronológica dos acontecimentos que vinha sendo seguida até então. *Capitão América: o primeiro vingador*, lançado em 29 de junho de 2011, com direção de Jon Johnston, volta no tempo, ambientando-se no cenário da Segunda Guerra Mundial. As primeiras cenas, no entanto, mostram cientistas no Ártico, nos dias atuais, descobrindo uma nave metálica gigante enterrada na neve, dentro da qual encontram um objeto circular nas cores vermelho, azul e branco. De volta aos anos de 1942, Steve Rogers (interpretado por Chris Evans) é apresentado. Steve é um jovem franzino, porém obstinado e com uma enorme vontade de lutar na guerra, defendendo os Estados Unidos. Após diversas recusas ao tentar se alistar no Exército Americano, Rogers é recrutado pelo Dr. Abraham Erksine (Stanley Tucci) como parte de um experimento de criação de "super-soldados", sob o comando do Coronel Chester Phillips (Tommy Lee Jones), do Dr. Erksine e da agente britânica Peggy Carter (Hayley Atwell). Rogers é submetido ao tratamento de supersoldado, injetado com um soro especial e banhado por 'raios vita' em uma máquina desenvolvida por Howard Stark, inventor e pai de Tony Stark.

Após Rogers emergir do experimento como um homem alto e musculoso, um agente da Hydra⁹ que estava infiltrado no laboratório onde o experimento ocorreu mata o Dr. Erksine e foge com uma amostra do soro. Na Alemanha, a organização Hydra, liderada pelo oficial nazista Johann Schmidt, toma posse de um objeto alienígena misterioso e muito poderoso (o *Tesseract*,

⁹ A Hydra é uma organização criminosa afiliada aos nazistas e parte das forças do Eixo, liderada por Johann Schmidt, que visa o domínio mundial e possuía em mãos – durante a Segunda Guerra Mundial – um objeto alienígena de poder desconhecido, conhecido como Hiper-cubo ou Tesseract

ou hipercubo) e planeja a conquista mundial. Rogers, que servia até então como um garoto-propaganda do exército americano em pequenos shows com dançarinas e vestindo roupas coloridas, resolve liderar uma missão de resgate de soldados mantidos prisioneiros pela Hidra e destruir a organização e seu líder. Steve Rogers e seus companheiros conseguem destruir diversas bases da Hidra e Rogers persegue Schmidt na aeronave em que tenta fugir com o *Tesseract*. Os dois lutam e o recipiente que contém o *Tesseract* é danificado. Ao tocá-lo, Schmidt é dissolvido em uma luz branca. O hipercubo cai na Terra e Rogers decide tombar o avião no Ártico, vendo que não há possibilidade de se salvar.

Steve Rogers, então, acorda em um quarto de hospital. Aparentemente está tudo normal e o rádio está ligando, transmitindo um jogo de beisebol. Porém Rogers nota que há algo errado quando reconhece o jogo - que já tinha ouvido. Rogers então foge do cenário falso, corre pelos corredores de um moderno prédio e finalmente alcança a rua, que é a Times Square do século XXI. Acompanhado de diversos carros e seguranças, Nick Fury o informa de que ele permaneceu congelado por 70 anos. Na cena pós-créditos, o diretor da S.H.I.E.L.D. aborda Rogers com a proposta de uma missão com ramificações por todo o mundo: a Iniciativa Vingadores.

De acordo com a proposta feita por Kevin Feige, diretor de produção da Marvel Studios, a Fase 1 do Universo Cinematográfico Marvel contaria com cinco produções de longa metragem que introduziriam o público a uma parcela do universo onde diferentes personagens experienciam diferentes eventos de forma simultânea, mesmo que parcialmente. Tais filmes revelariam características das personagens e do mundo em que vivem e pavimentariam o caminho para um novo filme que, como anunciado por Feige em 2005, seria um *crossover* dessas histórias previamente vividas dentro do UCM. É aí, então, que entra o sexto filme da Fase 1: *Os Vingadores*.

Todavia, neste momento, dá-se uma pausa na descrição dos filmes para que possamos falar a respeito do comic book lançado pela Marvel Comics de forma a realizar uma “costura” entre essas diferentes histórias apresentadas através do cinema e preparar o público para o lançamento do filme *Os Vingadores*.

4.3 Prelúdio: o triunfo de Fury: unindo fatos sob a perspectiva de Fury

Para os fãs dos quadrinhos e filmes Marvel, a história em quadrinhos lançada pela Marvel Comics pode parecer mais do mesmo. Mas para aqueles que por ventura se perderam nas sequências cinematográficas, deixaram de assistir a algum filme ou, simplesmente, não conseguiram realizar a ligação entre uma história e outra, o quadrinho *Prelúdio: o triunfo de Fury* chegou em boa hora para colocar os pingos nos i's e acabar com qualquer dúvida quanto ao fato de todas essas histórias estarem atreladas, ocorrendo, simultaneamente ou não, no mesmo mundo dentro do universo Marvel. Além disso, o quadrinho conta essas histórias – já conhecidas através das telas do cinema – sob a perspectiva do Diretor da S.H.I.E.L.D., Nick Fury, mostrando como ele administrou todas essas diferentes situações.

O quadrinho *Avengers Prelude: Fury's big week* faz parte de uma série de *tie-in comics*¹⁰ lançados pela Marvel Studios em parceria com a Marvel Comics. O quadrinho foi lançado primeiramente nos Estados Unidos entre fevereiro e março de 2012 em formato digital através da loja online da Marvel, dividido em oito edições, antecedendo o filme *Os Vingadores*. Aqui no Brasil, a versão em Português, chamada *Prelúdio: o triunfo de Fury*, foi lançada pela Panini Comics Brasil em maio de 2012, alguns dias após a estreia do filme nos cinemas, o que em certa medida faz com que o propósito do quadrinho anteceder e preparar o leitor para o filme se perca. Diferente da edição americana, o quadrinho foi lançado em edição única.

Já na capa de *Prelúdio* temos indício do que está por vir no filme *Os Vingadores*: explosões (como todo bom filme de ação), destruição e, não muito difícil de concluir, um vilão contra o qual os heróis estão lutando. Outro detalhe com o qual se depara logo na capa é o título do quadrinho, *Prelúdio: o triunfo de Fury*. Os fãs mais familiarizados com o UM e as histórias dos Vingadores já partem do conhecimento de que Fury se trata de Nick Fury, diretor da S.H.I.E.L.D. Os mais desavisados podem não se recordar, mas Fury faz aparições nos filmes *O Homem de Ferro* e *O Homem de Ferro 2*, tendo sido, então, previamente apresentado ao leitor, mesmo que de forma discreta. Na versão original em inglês, o título, *Prelude: Fury's big week*, ainda dá outra pista sobre o que há por vir, levando ao entendimento de que a maior parte dos acontecimentos ocorre no espaço de tempo de uma semana.

¹⁰ A série de *tie-in comics* teve início em 2010, com o quadrinho *Iron Man: I am Iron Man!*, e tem como objetivo realizar uma costura entre os filmes e série do UCM. Alguns quadrinhos podem contar novas histórias com os mesmos personagens e outros apenas adaptam as histórias pré-existentes para o meio dos quadrinhos. Entre os quadrinhos citam-se: *Iron Man: Agents of S.H.I.E.L.D.*, *Iron Man 3: Prelude* e *Captain America: First Vengeance*.

Na contracapa encontramos um símbolo – mais precisamente um emblema – que para alguns ainda é desconhecido, mas que outros, mais atentos e/ou conhecedores prévios das histórias em quadrinhos, reconhecem como o emblema da S.H.I.E.L.D. – em inglês, originalmente, “Supreme Headquarters, International Espionage, Law-Enforcement Division”, mais tarde, em 1991, alterado para "Strategic Hazard Intervention Espionage Logistics Directorate" e traduzido para o português como “Superintendência Humana de Intervenção, Espionagem, Logística e Dissuasão”.

A história inicia no ano de 1945, em plena Segunda Guerra Mundial, quando Steve Rogers, o Capitão América, luta contra os nazistas e, em especial, contra a Hidra. Os momentos finais do filme *Capitão América: o primeiro vingador* são recapitulados nas primeiras páginas do quadrinho, mostrando o Capitão lutando contra soldados da Hidra e um deles tentando entrar em uma cápsula de fuga em pleno ar e falhando, caindo no gelo.

Em seguida, a história retorna ao presente para encontrar um acampamento base da S.H.I.E.L.D. onde procuram pelo corpo do super-soldado. Descobre-se que as buscas haviam sido fracassadas até o momento e que, por isso, o Conselho de Segurança Mundial, órgão para o qual a agência de espionagem necessita prestar contas, não está satisfeito com a atuação da agência, nem de seu diretor, Fury. A partir da conversa de Fury com os representantes do Conselho de Segurança Mundial, tem-se conhecimento da relação entre a S.H.I.E.L.D. e Bruce Banner, Tony Stark e Steve Rogers.

Mais adiante, recapitulam-se alguns acontecimentos do primeiro filme da trilogia *O Homem de Ferro* e entende-se, também, a ligação da agente secreta Natasha Romanoff com a S.H.I.E.L.D. e com Tony Stark. A partir daí, passa-se aos acontecimentos retratados no filme *Thor*, também o primeiro de sua trilogia, e Clint Barton, o Gavião Arqueiro é apresentado ao público de uma forma mais contextualizada – desde o telefonema de Fury a ele, relatando a queda de um objeto (ou nave) alienígena até sua chegada e atuação na base móvel da S.H.I.E.L.D. no Novo México onde o objeto foi localizado – diferentemente do que ocorre no filme, quando é retratado apenas em ação tentando conter Thor no interior da base. Como no próprio mundo do UCM onde vivem os personagens do quadrinho, os eventos ocorrem simultaneamente e as histórias passam a se entrelaçar por entre os quadros. Toma-se conhecimento nesse mesmo momento dos acontecimentos envolvendo Bruce Banner, o Hulk, e Blonsky, o vilão do filme *O Incrível Hulk*.

Neste entrelaçamento de histórias, entramos em uma história e saímos de outra quase que sem percebermos essa transição. Saindo dos eventos envolvendo o Hulk, deparamo-nos, novamente, com os acontecimentos no Novo México, onde se encontra Thor. É nesse momento que o grande vilão do filme *Os Vingadores* é apresentado ao público, Loki, deus da trapaça e irmão adotivo de Thor. Após esse trânsito por entre os eventos dos filmes Thor e O Incrível Hulk, há uma quebra na sequência do tempo: um ano se passou desde os acontecimentos narrados e vê-se o trabalho interno da S.H.I.E.L.D. com objetos e criaturas resultantes de tais eventos.

Logo em seguida, descobre-se que o corpo de Steve Rogers foi encontrado e o quadrinho se encerra apresentando uma cena muito parecida com a que se encontrará no filme *Os Vingadores*: Clint Barton e o Doutor Selvig em um laboratório, onde este vem realizando experiências com um novo elemento gerador de energia.

4.4 *Os Vingadores*: o grande enlace

O primeiro filme da sequência *Os Vingadores*, dirigido por Joss Whedon, foi lançado em 27 de abril de 2012 no Brasil. A produção conta com atores previamente conhecidos pelo público no papel dos super-heróis: Scarlett Johansson no papel de Natasha Romanoff/Viúva Negra, Chris Evans como Steve Rogers/Capitão América, Samuel L. Jackson como Nick Fury, Robert Downey Jr. no papel de Tony Stark/Homem de Ferro, Jeremy Renner como Clinton "Clint" Barton/Gavião Arqueiro, Clark Gregg como o Agente Phillip "Phil" Coulson, Stellan Skarsgård como Dr. Erik Selvig, Chris Hemsworth interpretando Thor e Tom Hiddleston no papel de Loki. A novidade apresentada é Mark Ruffalo interpretando Bruce Banner/Hulk no lugar de Edward Norton, que não retornou após *O Incrível Hulk* (2008).

O filme funciona como um *crossover*, reunindo diferentes personagens do mesmo universo em um único evento/acontecimento. A trama se inicia com o Dr. Selvig realizando experimentos com o hipercubo (*Tesseract*) recuperado de dentro do oceano por Tony Stark. Nem Selvig, nem Fury, nem a S.H.I.E.L.D. sabem do real funcionamento do hipercubo e acreditam estar lidando com uma fonte energética de alta potência. Durante um experimento, um portal é aberto através do *Tesseract* de onde sai Loki, mostrando que o hipercubo funciona como uma porta, uma travessia entre pontos distintos do universo. Loki, então, derrota Fury e outros agentes, transforma Selvig e o Gavião Arqueiro em seus aliados a partir do poder de seu cetro e

foge com o hipercubo. O objetivo de Loki é dominar a Terra, depois de ser expulso de Asgard por tentar tomar o trono de seu pai. Para isso ele conta com a ajuda dos Chitauri, uma raça alienígena liderada por Thanos, o Titã Louco – um comandante militar que busca reunir as Joias do Infinito para se tornar o ser mais poderoso do universo e acabar com grande parte deste e da vida existente nele, a fim de provar seu amor pela Senhora Morte.

Em resposta ao ataque de Loki, Fury ativa a Iniciativa Vingadores, reunindo os heróis – previamente conhecidos dos filmes anteriores – Viúva Negra, Dr. Banner/Hulk, Homem de Ferro, Capitão América e Gavião Arqueiro. Enquanto os heróis se reúnem, Loki foge para a Alemanha, onde rouba irídio para estabilizar o poder do hipercubo. Capitão América, Homem de Ferro e Viúva Negra vão atrás de Loki e conseguem capturá-lo; porém, durante o transporte dele até o porta-aviões da S.H.I.E.L.D., Thor surge e tenta levar Loki consigo. Há uma luta entre Thor, Homem de Ferro e Capitão América, que leva a um impasse. Loki é levado ao porta-aviões e Thor se une à Iniciativa. Após capturar Loki, os heróis ainda precisam descobrir a localização do *Tesseract* - que está nas mãos do Dr. Selvig e Gavião Arqueiro, controlados por Loki - a fim de impedir que uma invasão alienígena ocorra.

Embora preso em uma cela especial no porta-aviões da S.H.I.E.L.D., Loki – que na mitologia nórdica é conhecido como o deus da trapaça – liberta-se de seu cativo, mata o Agente Coulson, destrói boa parte dos recursos da agência, instaurando o caos, e, então, foge. Os heróis, que até então não trabalhavam como uma equipe, agora têm na morte de Coulson um motivo para se unir e derrotar Loki.

Loki, então, leva o *Tesseract* para o topo da Torre Stark onde concretiza seu plano e abre um portal através do espaço por onde os Chitauri entram na Terra. A luta entre os Vingadores e os Chitauri liderados por Loki toma forma em uma batalha épica, que passa a ser conhecida como a *Batalha de Nova Iorque*. Não acreditando numa possível vitória dos Vingadores, o conselho da S.H.I.E.L.D. decide enviar um míssil para destruir Manhattan, porém o Homem de Ferro intercepta o míssil e o conduz até o portal aberto no céu, destruindo a nave mãe Chitauri e todo seu exército¹¹ por consequência.

Após a batalha, Thor retorna à Asgard com Loki como prisioneiro, Banner segue com Stark, Rogers vai embora com sua moto e a Viúva Negra e o Gavião Arqueiro voltam para a S.H.I.E.L.D. Como de costume em filmes da Marvel Studios, há uma cena pós-créditos onde os

¹¹ O exército de Chitauris era composto por ciborgues comandados pela nave mãe.

heróis comem um prato chamado “shawarma”, como havia sugerido Stark ao acordar após seu grande feito nas cenas finais do filme. No entanto, antes dos créditos, há uma cena em que é possível ver o líder dos Chitauri dizer a alguém que aparece de costas que lutar com os humanos é cortejar a morte. O personagem oculto se volta e sorri, revelando ser Thanos, o que dá a entender de que este pode ser um dos próximos vilões da franquia.

4.5 Agentes da S.H.I.E.L.D.: conhecendo a agência de espionagem por trás da Iniciativa Vingadores

Produzida pela Marvel Studios em parceria com a Mutant Enemy Production, a série televisiva *Marvel's Agents of S.H.I.E.L.D.*¹² – no Brasil chamada *Agentes da S.H.I.E.L.D.* – foi ao ar pela primeira vez no dia 24 de setembro de 2013 e tem previsão de lançamento da terceira temporada ainda para 2015. A série é co-escrita e dirigida por Joss Whedon, mesmo diretor da trilogia *Os Vingadores*.

A trama da série se passa logo após os acontecimentos da Batalha de Nova Iorque apresentada no filme *Os Vingadores*. O foco da narrativa agora, no entanto, não está mais nos heróis que conhecemos no filme, mas nos (também) heróis que estavam por trás deles o tempo todo, os agentes da organização internacional S.H.I.E.L.D.

Logo no primeiro episódio, descobrimos que o Agente Coulson está vivo. No filme *Os Vingadores*, Coulson é atacado e morto por Loki, mas na série ficamos sabendo que ele foi ressuscitado e enviado ao Taiti pelo Diretor Nick Fury – o que, até mesmo para o agente, é um mistério. Coulson, de volta às atividades da agência, reúne um grupo de agentes para formar um comando móvel da S.H.I.E.L.D. destinado a investigar uma série de casos não classificados. Fazem parte dessa equipe o Agente Ward, a Agente Melissa May, a agente e bioquímica Jemma Simmons e seu parceiro Leo Fitz, agente e engenheiro, além de Coulson, que está no comando da equipe. Mais tarde, Coulson recruta para o grupo a civil Skye, uma jovem hacker que faz parte da organização Rising Tide (ou Maré Crescente, em português), uma rede online de hackers dedicados a expor ao mundo a existência de super-humanos.

No decorrer dos episódios da série, a equipe de agentes vai em busca de diferentes indivíduos com superpoderes e alienígenas que passam a se revelar à sociedade após os

¹² Levou-se em consideração para o desenvolvimento deste trabalho apenas a primeira temporada do seriado.

acontecimentos da Batalha de Nova Iorque, lidando com o estranho e desconhecido. Além disso, eles lutam para dismantelar a organização “Centipede”, um ramo da Hidra – responsável pela criação de uma máquina semelhante a uma centopeia que reúne várias tecnologias superpotentes de modo a garantir habilidades sobre-humanas a quem a utiliza – e barrar a Rising Tide que tenta expor a existência e a forma de atuação da agência secreta S.H.I.E.L.D.

A série ainda faz pequenos *crossovers* com os demais filmes que compõem a trama narrativa do Universo Cinematográfico Marvel, como *Thor: mundo sombrio* e *Capitão América: o soldado invernal*.

4.6 Os Vingadores: a Era de Ultron: uma nova batalha

O segundo filme da sequência *Os Vingadores* conta novamente com a direção de Joss Whedon e foi lançado no Brasil em 23 de abril de 2015, sendo muito aguardado pelo público, dado o enorme sucesso do primeiro filme da franquia.

Como no final de *Os Vingadores*, Banner continua ao lado de Stark, trabalhando em conjunto para aprimorar a inteligência artificial já utilizada em J.A.R.V.I.S - para proteger o mundo e garantir a paz mundial como parte de um programa chamado Ultron.

A nova trama se inicia em um pequeno país fictício chamado Sokovia, onde os heróis da Iniciativa Vingadores lutam para invadir um posto avançado da Hidra - mesma organização criminosa de *Capitão América: o primeiro vingador*, *Agentes da S.H.I.E.L.D.* e *Capitão América: o soldado invernal* - comandada pelo Barão Wolfgang von Strucker, que realiza experiências em humanos com a energia do cetro de Loki. Durante a invasão, os heróis entram em combate com dois dos experimentos de Strucker, os gêmeos Pietro e Wanda Maximoff, dotados de velocidade sobre-humana e capacidade de manipular mentes e telecinésia, respectivamente. Enquanto isso, Stark consegue recuperar o cetro de Loki, porém Wanda manipula sua mente para que tenha uma visão de seus companheiros mortos após a batalha, fazendo-o acreditar que vê o futuro.

De volta à Torre Stark, que agora funciona como quartel general dos Vingadores e laboratório de Stark e Banner, Tony e Bruce analisam o núcleo do cetro, descobrindo que o que pensavam ser energia era, na verdade, um sistema de inteligência artificial (a partir daqui denominada de IA) mais complexo que o utilizado em J.A.R.V.I.S. Vendo isso como uma

oportunidade de finalmente criarem seu sistema de inteligência artificial para proteger o planeta, os dois passam a trabalhar na IA do cetro. Os trabalhos só são interrompidos pela festa que Tony dá para celebrar a vitória da equipe sobre a Hidra.

Durante esta festa, a IA do cetro desperta e mostra seu lado vilanesco. Ao analisar sua missão, conclui que para alcançar seu objetivo de paz mundial, é preciso destruir a raça humana. Em seguida, a IA destrói J.A.R.V.I.S., se espalha pela Internet e dá comando para que as máquinas do laboratório de Stark montem um corpo para si. Logo após a festa, a IA, agora em um corpo composto por partes destruídas de um dos robôs de Stark, se apresenta aos Vingadores como Ultron e os ataca.

Ultron foge com o cetro para a base da Hidra, onde passa a utilizar os recursos do posto de Strucker para evoluir para um corpo melhor e construir um exército de robôs. Ele recruta os gêmeos Maximoff, que têm rancor contra Stark considerá-lo responsável por um míssil que atingiu o prédio em que moravam e matou seus pais. Logo em seguida, Ultron mata Strucker. Ultron, Wanda e Pietro visitam um estaleiro Sul-Africano do traficante de armas Ulysses Klaw para obter Vibranium - o metal mais resistente encontrado na Terra, o mesmo utilizado no escudo do Capitão América. Os Vingadores chegam para o combate, mas Wanda controla as mentes dos heróis, fazendo-os terem visões assombrosas baseadas em seus maiores medos e lembranças. A visão que Banner tem faz com que ele se transforme em Hulk e, para detê-lo, Stark usa "Verônica" (HulkBuster), uma armadura semelhante à do Homem de Ferro, porém nas proporções do Hulk.

As perturbações causadas pelas visões que Wanda infiltrou nas mentes dos heróis os fazem procurar um refúgio e Barton os leva até uma fazenda, onde descobrem que ele possui uma família - a esposa, Laura, que está grávida, e dois filhos - mantidos em segredo por Barton com ajuda da S.H.I.E.L.D. e de Romanoff, sua melhor amiga, que as crianças chamam de "tia Nat". Thor se afasta da equipe sem informá-los de que irá encontrar o Dr. Erik Selvig para tentar compreender o futuro apocalíptico que viu em sua alucinação. Enquanto isso, Romanoff e Banner, percebendo que há uma atração entre eles, planejam fugir juntos depois de lutar contra Ultron. Nick Fury, então, aparece e incentiva a equipe a formar um plano para conter Ultron. Em Seul, na Coreia do Sul, Ultron força a amiga de Banner, Dra. Helen Cho, a usar sua tecnologia de criação de tecido humano sintético juntamente com a gema do cetro para criar um corpo perfeito para ele. Quando Ultron começa a fazer o upload de sua IA para o novo corpo, Wanda chega e lê

sua mente, descobrindo, assim, seu plano de extinguir a raça humana. A partir daí, os Maximoffs se voltam contra Ultron e tentam desligá-lo, sem sucesso. Rogers, Romanoff e Barton, agora auxiliados pelos gêmeos, caçam Ultron e recuperam o corpo sintético, porém Ultron captura Romanoff.

Os Vingadores lutam entre si quando Stark descobre que J.A.R.V.I.S. havia se escondido dentro de Ultron na Internet e, secretamente, faz o upload de sua IA no corpo sintético. Thor retorna para ajudar a ativar o corpo sintético com raios, explicando que isso fazia parte de sua "Visão" e que a gema é, na verdade, uma das seis Joias do Infinito – os objetos mais poderosos que existem no universo. Juntamente com "Visão" (nome dado ao novo herói) e os Maximoffs, os Vingadores chegam à Sokovia, onde Ultron usou o Vibranium para construir uma máquina que desloca grande parte da cidade em direção ao céu, com a intenção de lançá-la no chão para causar extinção global – algo que imitasse o poder de destruição de um meteoro.

Os Vingadores, os Maximoffs e o Visão lutam contra os robôs de Ultron para salvar as pessoas que estão na porção da cidade que está sendo erguida no ar e para destruir Ultron. Durante a luta, Stark percebe que o único modo de salvar a todos e ao planeta de uma possível colisão seria explodindo a cidade antes que Ultron disparasse o mecanismo que a faria cair. Para ajudá-los, Nick Fury surge com o porta aviões da S.H.I.E.L.D. para resgatar a população. Durante o salvamento, Pietro Maximoff é baleado por Ultron e morre. Apesar de Ultron conseguir ativar o mecanismo de queda, o plano de explodir a cidade é posto em prática com sucesso. Na sequência, Hulk, não querendo colocar Romanoff em perigo, parte em um Quinjet – modelo de jato criado pela S.H.I.E.L.D. e utilizado pelos Vingadores –, enquanto Visão confronta o último corpo restante de Ultron.

Mais tarde, os Vingadores estabelecem uma nova base no norte do estado de Nova York, dirigida por Fury, Agente Hill, Dra. Hellen Cho e Dr. Selvig. Banner continua desaparecido, preocupando Romanoff. Thor retorna a Asgard para tentar descobrir mais sobre as forças que ele acredita terem manipulado os acontecimentos recentes. Stark e Barton se retiram da equipe, enquanto Rogers e Romanoff se preparam para formar uma nova equipe de Vingadores: Rhodes (amigo de Stark que comandava a armadura do Patriota de Ferro e que, a partir de então, voltará a ser conhecido como Máquina de Combate), Wanda Maximoff (a Feiticeira Escarlate), Visão e Sam Wilson (Falcão, previamente apresentado em *Capitão América: o Soldado Invernal*).

Como de costume, uma cena no meio dos créditos mostra Thanos – vilão já visto em outras cenas pós-créditos – que recupera a Manopla do Infinito e promete que irá caçar as Joias do Infinito pessoalmente, o que o colocará diretamente em conflito com os Vingadores.

5 A CONSTRUÇÃO DA TEIA TRANSMÍDIA

A proposta da Marvel de recriar nas telas do cinema o mesmo tipo de universo ficcional presente nos quadrinhos apenas deu seu primeiro passo ao lançar no mercado os filmes que compõem a teia que envolve o filme *Os Vingadores* dentro da Fase 1 do UCM. Essas produções não só se destacam por apresentarem histórias e personagens que coexistem em um mesmo universo, como também por constituírem uma narrativa transmídia ao dialogarem com outras mídias para além dos demais filmes do UCM, como já dito anteriormente.

Conforme descrito no capítulo anterior, o início dessa teia transmidiática se deu com o lançamento do filme *Homem de Ferro*, em 2008. Na ocasião, o público ainda não tinha uma ideia clara do que estava por vir, dado o histórico de adaptações de quadrinhos não muito bem sucedidas – como os primeiros filmes do Hulk ou do *Quarteto Fantástico*, que não foram produzidos pela Marvel Studios – ou franquias mais bem sucedidas, mas cujo conteúdo narrativo permanecia bastante estático, sempre com as mesmas personagens de uma única HQ – a exemplo dos filmes *X-Men*, produzido pela Fox Studios. Essas franquias¹³, até mesmo por terem sido produzidas por outros estúdios – que possuem os direitos das adaptações dos quadrinhos Marvel para o cinema – costumavam seguir um padrão de adaptação 1-para-1 até pouco tempo atrás, como já foi mencionado anteriormente, sendo assim, não compartilham o mesmo universo das novas adaptações realizadas pela Marvel Studios.

As tradicionais franquias de adaptações lançadas no mercado até a criação do Universo Cinematográfico Marvel tratavam, cada uma, apenas de uma pequena parcela do Universo Marvel dos quadrinhos, seja os X-Men ou o Homem Aranha, criando sequências e trilogias em torno desses personagens. Já o UCM, ao lançar diferentes filmes/trilogias/sequências de super-heróis incorporados a um Universo compartilhado, acaba por criar uma enorme franquia, visto que todos os filmes dialogam entre si de alguma maneira. Ainda, essa grande franquia cinematográfica acaba também por estender esses diálogos a outras histórias dentro do mesmo Universo, mas que são distribuídas através de diferentes plataformas midiáticas, criando assim a narrativa transmídia do UCM.

¹³ *Franchise* (n): A general title or concept used for creating or marketing a series of products, typically films or television shows. – *Franquia* (n): Um título ou conceito geral usado para criar ou comercializar uma série de produtos, tipicamente filmes ou programas de TV. (**Oxford Dictionaries Online**. Tradução minha. Disponível em: <<http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/franchise>>. Acesso em: 17 junho 2015).

Passamos agora à análise de como esses diálogos entre as narrativas apresentadas em diferentes mídias se constroem. Tais análises são baseadas nas leituras que compuseram meu referencial teórico, na minha perspectiva como leitora dos filmes que compõem o UCM e em discussões a respeito das interligações entre os filmes do Universo encontradas na Internet, em fóruns, blogs e sites especializados em entretenimento e cultura pop.

Homem de Ferro (2008), o primeiro filme da Fase 1 do UCM deu início à tarefa de criar o Universo Cinematográfico Marvel – um universo com características semelhantes ao nosso universo afílmico (realidade) em que, no entanto, permite a existência de seres alienígenas, deuses e humanos com superpoderes, entre outros indivíduos exóticos, assim como ocorre no Universo Marvel dos quadrinhos. No entanto, a Marvel deu um passo bastante discreto em direção ao futuro incerto deste universo neste filme. Diferentemente dos filmes que viriam nos anos seguintes, poucas informações relevantes para a compreensão da sequência de acontecimentos que desencadeariam a união dos Vingadores e, conseqüentemente, a Batalha de Nova Iorque, foram incluídas nesta produção. São apenas três citações ao Universo Cinematográfico Marvel: uma em forma de *easter egg*¹⁴ – ou “ovo de páscoa”, em tradução livre, que é o nome pelo qual são conhecidos os elementos inseridos em um filme que fazem referência a outros filmes –, a aparição de um personagem desconhecido até então mencionando o acrônimo da agência que ele representa (no caso, a S.H.I.E.L.D.) e outro na forma de cena pós-crédito.

O *easter egg*, inserido através de computação digital em *Homem de Ferro*, é a réplica do escudo do Capitão América, o supersoldado que dá nome ao quinto filme da Fase 1. A aparição mencionada é a do Agente Coulson. Ele surge durante a coletiva de imprensa convocada por Stark ao escapar de seu cativeiro. Coulson conversa com Pepper Potts, a então secretária pessoal de Stark e se identifica como agente da Superintendência Humana de Intervenção, Espionagem, Logística e Dissuasão (em outras palavras, a S.H.I.E.L.D.). O objetivo de Coulson é entrevistar Tony Stark a fim de descobrir as circunstâncias da fuga dele. Essa é a primeira aparição de um agente da S.H.I.E.L.D. e a primeira referência à agência.

¹⁴ Na teoria literária, referências como estas são denominadas intertextos. O conceito de intertextualidade foi criado por Julia Kristeva, que defendia que “[...] todo texto se constrói como mosaico de citações, todo texto é absorção e transformação de outro texto.” (Kristeva apud Walty, [s.d.]) O intertexto só funciona efetivamente quando o leitor é capaz de notar a referência que é feita por ele.

Já a cena final, inserida após os créditos do filme, é talvez uma das cenas mais importantes dessa teia cinematográfica. Nela, Nick Fury¹⁵, diretor da agência de espionagem S.H.I.E.L.D. – uma organização secreta responsável por proteger a Terra de ameaças desconhecidas – aparece na sala da casa de Tony Stark e o que ele tem a dizer a Stark faz toda a diferença, não somente com relação ao filme, como quanto aos próximos que viriam.

“‘Eu sou o Homem de Ferro’. Acha que é o único super-herói do mundo? Sr. Stark, faz parte de um universo maior. Só não sabe disso ainda.” (transcrição da fala do personagem Nick Fury na cena pós-créditos de *Homem de Ferro*)

Nem mesmo o público sabia ainda. Ao menos não tinham certeza de que outros filmes e personagens surgiriam. Fury ainda completa dizendo que está ali para falar sobre o projeto Vingadores e por isso a cena se torna tão importante para o UCM, pois é assim que é aberto o caminho de sucesso da Marvel Studios nas “telonas”.



Figura 1 Homem de Ferro e, ao fundo, réplica do escudo do Capitão América. (*Homem de Ferro*, 2008)

¹⁵ Além de muito importante para a teia narrativa que estava sendo construída, a primeira aparição de Nick Fury também serviu como um recado para os leitores aficionados de quadrinhos. Isso porque mostra que Fury será interpretado no UCM pelo ator Samuel L. Jackson, o que demonstra aos fãs que estas novas adaptações estão sendo feitas por leitores de quadrinhos para leitores de quadrinhos – visto que em 2002, a Marvel Comics lançou uma série de quadrinhos intitulada *The Ultimates*, na qual Nick Fury foi redesenhado para se assemelhar ao ator e afirma que, caso um filme fosse feito sobre aqueles heróis (os Ultimates), seu papel deveria ser interpretado por Jackson, sem sombra de dúvida.



Figura 2 O Agente Coulson e Pepper Potts. (*Homem de Ferro*, 2008)



Figura 3 Nick Fury na sala de estar de Stark. (*Homem de Ferro*, 2008)

O público já familiarizado com o Universo Marvel dos quadrinhos consegue reconhecer com certa facilidade os intertextos (ou *easter eggs*) e, sendo assim, consegue também identificar que o filme *Homem de Ferro* não foi idealizado como uma adaptação 1-para-1, estanque e isolado do resto do universo, como as muitas adaptações que vieram antes, mas que parece ser a ponta de um *iceberg* de narrativas que se inter-relacionam. Isso não impede que aqueles que desconhecem o UM compreendam o filme. Contudo, esse público acaba não tendo a mesma percepção da abrangência dessa obra fílmica em termos de adaptação e apropriação de textos anteriores e de referências aos que virão.

Sendo assim, o filme *Homem de Ferro* serve como pontapé inicial para essa teia de novas adaptações de quadrinhos para o cinema. O enredo nos apresenta a Tony Stark, cientista e empresário do ramo armamentista nos Estados Unidos – ou, como ele mesmo se descreve no

filme *Os Vingadores*, “gênio, playboy, bilionário e filantropo”. Com relação aos demais filmes e ao *crossover* final da Fase 1, não há pontos de contato além dos citados.

Ainda em 2008, a Marvel lançou *O Incrível Hulk*, dando continuidade à construção do Universo Cinematográfico. Assim como em *Homem de Ferro*, são poucas as referências que criam pontos de contato com os filmes que estariam por vir¹⁶. Entretanto, o filme faz uma ligação importante com seu antecessor, mais uma vez inserindo uma cena após os créditos. Na cena, Tony Stark vai ao encontro do General Ross, perseguidor de Bruce Banner/Hulk no filme. Na conversa, Tony fala sobre um programa de supersoldados e dá pistas de que uma equipe está sendo formada. Ele diz ao general “*We are putting a team together*” (“Nós estamos reunindo uma equipe”, em tradução livre) e logo o General questiona-o quem seriam o “nós” a quem Stark se refere. Não somente o General, mas o público também passa a se questionar quem estaria por trás dessa equipe.



Figura 4 Na cena pós-créditos, Tony Stark conversando com o General Ross. (*O Incrível Hulk*, 2008)

Outra citação ao universo que estava sendo criado é encontrada apenas em uma versão alternativa da cena de abertura do filme *O Incrível Hulk*, inserida apenas nas versões em DVD e Blu-Ray. Nas cenas adicionadas, Banner aparece tentando se matar em algum lugar do Ártico, porém ao puxar o gatilho o Hulk desperta e acaba devastando o local. Há um grande desmoronamento de neve e muito sutilmente – realmente muito sutilmente – surge uma figura

¹⁶ O filme apresenta uma referência a uma outra parte do Universo Marvel, uma “homenagem” à antiga série de TV *O Incrível Hulk*, protagonizada por Lou Ferrigno. No filme de 2008, Ferrigno aparece como um segurança, ao lado de Stan Lee. Além disso Lou Ferrigno é também o responsável pela dublagem do Hulk.

com as cores da bandeira americana, que parece ser constituída de um corpo humano com o escudo do Capitão América por cima, sob uma camada de gelo.

Em entrevista ao site brasileiro Omelete, o diretor de *O Incrível Hulk*, Louis Leterrier confirma a presença de um *easter egg* do Capitão América no filme.

“Entrevistador: Então o Capitão está no filme como um *easter egg*?”

Louis: Sim.

Entrevistador: Você pode ser mais específico?

Louis: Não. Não posso. Senão não seria divertido. Você está maluco? É um *easter egg*.

Entrevistador Mas é uma piada ou a coisa é séria?

Louis: É uma surpresa escondida. Não é algo como "veja, é o Capitão América - e ele vai mudar tudo". O filme ainda é do Hulk, mas é mesmo o Capitão ali, você vai ver. Você tem que procurar.”¹⁷

A partir dessas declarações, pode-se crer, então, que as silhueta que surge na neve na cena alternativa de abertura do filme apresentada na versão em DVD, é mesmo o corpo do Capitão América, perdido no Ártico há setenta anos, como é possível observar nas imagens que seguem.



Figura 5 À esquerda, *still* da cena do filme. À direita, ilustração criada por um fã. (*O Incrível Hulk*, 2008 / Blog 100Grana)

O terceiro filme da Fase 1, *Homem de Ferro 2* (2010), amplia o uso de intertextos e referências ao universo. Além disso, a produção insere no contexto novos personagens que são importantes para o todo: Natasha Romanoff/Viúva Negra e Coronel Rhodes, amigo de Tony que passa a pilotar uma das armaduras chamada Máquina de Combate – e que futuramente comporá

¹⁷ Entrevista com Louis Leterrier realizada por Steve Weintraub para o site Omelete em 10 de junho de 2008.

uma segunda equipe de Vingadores. O filme conta, ainda, com uma participação mais destacada de Nick Fury, novas aparições do Agente Coulson e algumas referências à S.H.I.E.L.D.

Natasha Romanoff, inicialmente apresentada na história como Natalie Rushman, substituta de Pepper Potts¹⁸ no cargo de secretária pessoal de Stark, é uma agente secreta infiltrada pela S.H.I.E.L.D. quando a agência soube que Tony estava sofrendo um envenenamento devido ao paládio do reator em seu peito. Apenas nos vinte e cinco minutos finais do filme passamos a conhecer as habilidades de luta da agente.



Figura 6 Agente Romanoff em ação (1:27:56). (*Homem de Ferro 2*, 2010)

Ao final do filme, Stark aparece em uma sala da S.H.I.E.L.D. com um documento em mãos que diz “Iniciativa Vingadores: relatório preliminar”. Em seguida, Fury entrega a ele um relatório comportamental feito por Romanoff durante seu período como agente infiltrada na casa de Stark. Tony lê e ao final do relatório consta “Relatório para recrutamento na Iniciativa Vingadores. Homem de Ferro: aprovado. Tony Stark: não recomendado.” Fury explica que a função a ser realizada por Tony é de consultor e ele aceita a proposta. A partir disso a equipe passará a ser formada.

Quanto às aparições do Agente Coulson, em uma delas descobrimos que ele foi designado para uma missão no Novo México, Estados Unidos, sobre a qual ele revela apenas tratar-se de uma missão secreta.

¹⁸ Nesta sequência, Potts é nomeada por Tony presidente das Indústrias Stark, assumindo o cargo de Tony à frente das indústrias. A decisão de Tony é tomada quando ele descobre que está doente e com grandes possibilidades de não sobreviver por muito tempo – o que acaba não se concretizando.

Como de costume nos novos filmes produzidos pela Marvel, há uma cena após os créditos que gera um ponto de contato com o(s) filme(s) que virão. No caso de *Homem de Ferro 2*, a cena em questão mostra um carro cruzando uma área desértica no Novo México – o que nos remete à missão para a qual Coulson havia sido designado. Do carro sai o Agente Coulson, que faz uma ligação – muito provavelmente para o diretor Nick Fury – e diz “Senhor, encontramos”. Em seguida, surge na imagem o martelo de Thor, Mjolnir, caído na terra. A missão se tratava de encontrar este artefato que havia caído do céu e, com essa referência, passa-se ao quarto filme da Fase 1.



Figura 7 Agente Coulson no Novo México e, à direita, o objeto em questão (Mjolnir). (*Homem de Ferro 2*, 2010)

No filme *Thor* (2011), o personagem-título é banido de seu mundo para a Terra – Midgard, na nomenclatura Nórdica – por seu pai, Odin, rei de Asgard. Enquanto isso, seu irmão Loki assume o trono de Odin quando este entra em seu sono profundo.

A fim de destruir seu próprio irmão e ser, então, o único herdeiro do trono Asgardiano, Loki envia uma máquina/monstro para matar Thor. Ao descobrir que Thor conseguiu derrotar seu enviado, Loki vai à Terra para cumprir seu objetivo.

Ao final do filme, Loki e Thor duelam sobre a Bifröst – a ponte que liga os nove mundos da mitologia nórdica. Thor destrói a ponte para impedir Loki de seguir seus planos e, ao fazer isso, desperta Odin de seu sono profundo. Loki e Thor caem, mas são salvos por Odin. No entanto, Loki se deixa cair no abismo criado pela destruição da ponte. Enraivecido e vagando

pelo universo, Loki encontra o povo Chitauri¹⁹ e negocia com seu mestre – Thanos, o Titã Louco – uma invasão a Terra. Apesar de este fato fazer parte do universo diegético, ele é apenas referido em *Os Vingadores*, não sendo efetivamente encenado em nenhuma das histórias que compõem a teia do UCM.

Em *Thor*, a S.H.I.E.L.D. tem um papel de destaque e percebe-se, em comparação com os demais filmes da Fase 1, que a presença constante da agência na história serve para familiarizar o público com o trabalho da organização – que nada mais é do que investigar fenômenos sobre-humanos de modo a identificar ameaças e encontrar respostas, tecnologias e soluções para eventuais problemas, como já mencionado.

O público passa a conhecer também um novo personagem importante para o universo, Clint Barton, o Gavião Arqueiro. Clint é um agente da S.H.I.E.L.D. hábil com arco e flecha. No filme, ele surge durante a operação montada no Novo México em função do martelo de Thor – que não poderia ser removido, a não ser por aquele que fosse digno de seu poder. Sua primeira aparição se dá quando Thor rompe a barreira de segurança das instalações da S.H.I.E.L.D. e invade o local em busca do Mjolnir. O Gavião Arqueiro aparece de tocaia, a postos para atirar em Thor.



Figura 8 Gavião Arqueiro se preparando para atirar em *Thor*. (*Thor*, 2011)

Já a cena pós-créditos de *Thor* muda a percepção do público sobre um personagem apresentado no filme. Embora no decorrer da história tenhamos a impressão de que o Dr. Selvig

¹⁹ Os Chitauris são uma civilização alienígena criada pela Marvel nos quadrinhos da coleção Ultimate Marvel – um universo diferente da Terra-616, uma realidade alternativa. Entretanto, essa raça alienígena foi criada a partir de uma raça semelhante existente nos quadrinhos do Universo Marvel tradicional, os Skrulls.

possa não ser um personagem muito importante para o universo, a cena pós-créditos muda essa perspectiva. Selvig aparece adentrando um local escuro, que como ele mesmo descreve, “parece um labirinto”. Lá ele se depara com Nick Fury. Fury revela que o trabalho de Selvig impressionou muitas pessoas – que, para quem já possui algum entendimento sobre o UCM, parece se tratar do Conselho de Segurança Mundial, organização por trás da S.H.I.E.L.D. Fury, então, mostra ao Dr. Selvig um objeto cúbico, segundo ele um objeto de poder incalculável – o *Tesseract*. Na cena também é possível ver Loki, que parece estar “invisível” e incitando Selvig a aceitar a proposta de Fury de trabalhar no cubo cósmico a fim de descobrir suas funções.



Figura 9 Dr. Selvig e Loki, ao fundo. (*Thor*, 2011)

Essa cena é essencial para a compreensão dos filmes ainda por vir, *Capitão América: o primeiro vingador* e *Os Vingadores* – além dos filmes pertencentes às demais fases do UCM. Isso porque ele apresenta ao público o *Tesseract* – embora sem explicitar o que seja esse objeto – e mostra que o Dr. Selvig continuará envolvido com a S.H.I.E.L.D. futuramente.

O filme seguinte é *Capitão América: o primeiro vingador* (2011). Este filme é de grande importância para a compreensão do universo apresentado até então e apresenta ligações entre as histórias já contadas pelo UCM e outras que serão relevantes para a compreensão das demais fases do UCM que virão. Apesar das primeiras cenas do filme apresentarem fatos ocorridos nos dias de hoje, a história se passa há setenta anos, durante a Segunda Guerra Mundial.

É durante essa época que muitos dos eventos que criam pontos de contato entre as narrativas do UCM acontecem. Conhecemos a origem de Steve Rogers e descobrimos como ele se tornou o super-herói Capitão América. Essa transformação se deu através de um experimento

chamado “super-soldado”, em que um soro especial, associado à exposição aos raios “vita”, garante ao paciente músculos resistentes, super força e velocidade sobre-humana. Após o experimento, um agente secreto da Hydra infiltrado no laboratório do Dr. Erksine mata o cientista e rouba uma amostra do soro – que acaba se perdendo enquanto Rogers persegue o agente. Com isso e a morte do Dr. Erksine, a fórmula do “super-soro” é perdida. Nesse ponto da história já se encontra as primeiras ligações²⁰ com outro filme da Fase 1, *O Incrível Hulk*.

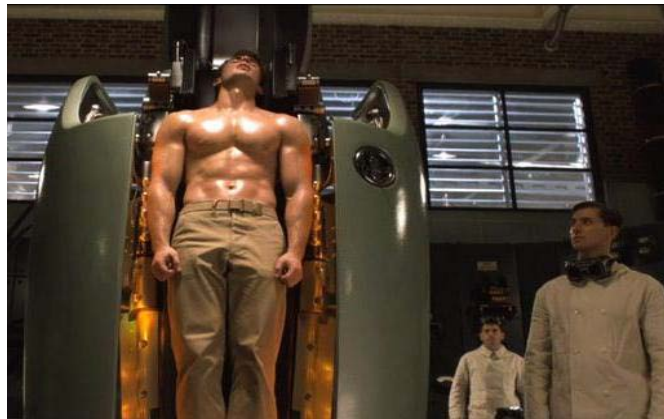


Figura 10 Steve Rogers após injeção do super-soro e exposição aos raios-vita. (*Capitão América: o primeiro vingador*, 2011)

Na adaptação da Marvel, Bruce Banner é contratado pelo exército para recriar a fórmula do super-soldado sob o pretexto de desenvolver um soro de defesa e fortalecimento celular para os soldados americanos. Banner testa o novo soro em si próprio, se expondo a altos níveis de raios gama. O experimento acaba transformando-o no Hulk e, mais tarde, o mesmo soro é aplicado em Blonsky, transformando-o no Abominável.

Outro ponto de contato gerado pelo filme *Capitão América* se dá logo no início do filme. Johann Schmidt, líder da organização Hydra, e seus homens invadem um templo nórdico em Tønsberg, na Noruega, em busca do cubo cósmico – o mesmo que vemos na cena final de *Thor*. Eles encontram o objeto escondido atrás de um alto-relevo representando Yggdrasil²¹, uma árvore colossal situada no centro do universo que liga os nove mundos, segundo a mitologia

²⁰ Lê-se o super-soro, o close-up nos olhos de Rogers (similar ao close-up nos olhos de Bruce Banner ao se transformar em Hulk) e a cena em que Rogers utiliza uma porta de carro como escudo para se defender ao perseguir o agente da Hydra (como Hulk fez em *O Incrível Hulk*).

²¹ Referências à essa árvore são encontradas em *Thor 2: mundo sombrio*, filme pertencente à Fase 2 do UCM.

nórdica. O objetivo de Schmidt é utilizar o poder do cubo para viabilizar as invenções de Arnim Zola, seu aliado.



Figura 11 Johann Schmidt em frente ao alto-relevo da Yggdrasil. (*Capitão América: o primeiro vingador*, 2011)

Uma terceira ligação que encontramos no filme do super-herói americano tem a ver com Tony Stark, o Homem de Ferro. Em *Capitão América* conhecemos Howard Stark, pai de Tony, um grande inventor de quem o filho herdou as Indústrias Stark e o dom para invenção. Howard fez parte da equipe responsável pelo projeto super-soldado, inventando a máquina que transformou o pequeno e desengonçado Steve Rogers no grande Capitão América. Ele também foi o criador do escudo feito de vibranium – o metal mais resistente do mundo – usado pelo Capitão, além de auxiliá-lo a invadir as bases da Hidra pilotando seu avião. Graças ao envolvimento de Howard no projeto super-soldado e com Rogers, Tony teve acesso aos esboços do escudo do Capitão criados pelo pai – e por isso vemos réplicas do mesmo nos filmes *Homem de Ferro* e *Homem de Ferro 2*.



Figura 12 Howard Stark e Steve Rogers escolhendo seu escudo. (*Capitão América: o primeiro vingador*, 2011)

Apesar da relevância dessas ligações entre os filmes, o ponto de contato mais importante apresentado na produção surge ao final da história. Schmidt tentava fugir com o recipiente que continha o cubo cósmico, no entanto Rogers o persegue e consegue entrar no mesmo avião em que está o vilão e alguns de seus homens. Rogers nota que há várias bombas com o nome da cidade de Nova Iorque. Eles lutam e o recipiente se abre. Em um descuido, tentando se apoderar do *Tesseract*. Schmidt o toca e acaba sendo dissipado por uma luz azul ²². Ao cair, o cubo perfura a fuselagem da aeronave e cai no mar. O Capitão assume que o avião está destinado a bombardear Nova Iorque e decide que é melhor aterrissar o avião. No entanto, ele está sobrevoando o Ártico e a aeronave se desloca em grande velocidade em direção à Nove Iorque, não havendo nenhum local ou forma segura de pousá-la. Sendo assim, ele se despede de Peggy Carter (sua amada) pelo rádio, certo da morte iminente, e acaba derrubando o avião em meio ao gelo.



Figura 13 Capitão América prestes a derrubar o avião que pilota no Ártico. (*Capitão América: o primeiro vingador*, 2011)

Nessa e nas próximas sequências de cenas do filme, ligações muito importantes para o Universo Marvel são realizadas. Após o acidente de Steve, o *Tesseract* é recuperado do fundo do mar ártico por Howard Stark, que o deixa sob os cuidados da S.H.I.E.L.D, porém não consegue encontrar a aeronave e o Capitão. Por esse motivo, vemos Nick Fury com o cubo na cena pós-créditos de *Thor*. Outra ligação é feita com a cena pós-créditos de *O Incrível Hulk*. Ao vermos a

²² Há discussões na Internet sobre um possível retorno do vilão Caveira Vermelha. Segundo especulações, ao tocar o *Tesseract*, Schmidt não teria morrido. Na cena, é possível ver imagens cósmicas surgindo ao redor de Schmidt e, em seguida, ele é dissipado. No entanto, percebe-se também que, ao desaparecer, um feixe vertical de luz é gerado, muito semelhante ao criado pelo portal por onde Thor transita entre os mundos no filme *Thor*.

cena em que Rogers derruba o avião sobre o Ártico, retomamos a cena pós-créditos que nos mostra uma silhueta semelhante à do Capitão América sob uma camada de gelo no Ártico.

Porém, sem sombra de dúvida, um dos pontos de ligação mais relevantes entre os diversos filmes do Universo Cinematográfico Marvel é uma consequência dos acontecimentos de *Capitão América: a criação da Superintendência Humana de Intervenção, Espionagem, Logística e Dissuasão*, a S.H.I.E.L.D. – que acontece fora das telas do cinema. Após o fim da Segunda Guerra Mundial, o Coronel Chester Phillips (diretor da Reserva Científica Estratégica do exército americano e mentor de Steve Rogers), a Agente Peggy Carter e Howard Stark fundam a organização secreta responsável por proteger o planeta de grandes ameaças, desde terrorismo internacional a forças sobre-humanas.

Como se pode perceber, *Capitão América: o primeiro vingador* surgiu repleto de referências ao Universo Marvel. Mas, como de costume no UCM, o ponto de contato mais relevante entre as narrativas ocorre na cena após os créditos. Neste caso, a cena mostra Nick Fury conversando com o próprio Capitão América nos dias atuais, informando-o sobre a Iniciativa Vingadores. Além disso, de modo a instigar o público quanto ao próximo filme da Fase 1, a cena pós-créditos mostra cenas de ação de cada um dos integrantes dos Vingadores, bem como o possível vilão da história, Loki – um *teaser* para instigar o público.

Os muitos leitores²³ dos filmes citados até aqui podem ter percepções distintas sobre a interligação entre eles. Para aqueles familiarizados com o Universo Marvel dos quadrinhos, assistir a tais filmes se torna quase que uma obrigação. Embora exista entre os fãs de quadrinhos preferências por um ou outro herói e diversos outros fatores que fazem com que alguns quadrinhos sejam vistos como menos comerciais que outros, nessa nova série de adaptações para o cinema a rede de intersecções presentes no UCM passa a ser evidenciada para o grande público através da narrativa transmídia. Sendo assim, os fãs de quadrinhos sentem a necessidade de assistir aos filmes – mesmo aqueles de personagens que não são de sua preferência – para entender como o Universo Cinematográfico Marvel dá conta desses diferentes personagens e histórias.

Já para leitores eventuais, que assistem às adaptações de quadrinhos apenas como forma de entretenimento e não possuem um conhecimento mais aprofundado sobre o funcionamento do

²³ Como mencionado anteriormente, usa-se aqui o termo leitor também para se referir àqueles que assistem a um filme – realizando, assim, a leitura e interpretação do mesmo.

Universo Marvel, as conexões podem não ser tão aparentes à primeira vista. Isso se agrava no caso dos leitores que não assistem a todos os filmes e, assim, não estão cientes de que tais produções fazem parte de um universo muito maior do que as trilologias e sequências de adaptações de quadrinhos realizadas até então.

Reforçando a interdependência entre as mídias que compõem o UCM, a Marvel Comics lançou um *tie-in comic*, uma edição especial de quadrinhos com o intuito de ressaltar os pontos de contato entre os cinco filmes da Fase 1 do UCM e apresentar detalhes não explorados nos filmes, bem como apresentá-los sob uma nova perspectiva.

Da mesma forma que não é tarefa fácil adaptar uma história em quadrinhos para a linguagem do cinema devido às peculiaridades e diferenças entre os dois gêneros, o contrário – transpor uma obra fílmica para a linguagem dos quadrinhos, ou no caso do quadrinho *Prelúdio: o triunfo de Fury*, expandir as ações do filme para os quadrinhos – também não é simples. Sendo assim, ao realizar essa transposição de cenas e expansão da narrativa, fez-se necessário selecionar partes, cenas importantes para o contexto e que se mostram relevantes para demonstrar a conexão dos fatos apresentados em cada narrativa. Dessa forma, revela-se mais claramente como tais fatos desencadeiam os eventos ocorridos em *Os Vingadores*. Ao incluir detalhes não explorados nos filmes, mostra-se mais profundamente as causas e efeitos de tais fatos no Universo.

Para reforçar a ligação entre os filmes e o *tie-in comic*, os quadrinistas da Marvel representaram os personagens seguindo traços da fisionomia dos atores que encenaram as histórias nas telas de cinema.



Figura 14 Da esquerda para a direita: o personagem Nick Fury nos quadrinhos originais, no UCM e no *tie-in comic, Prelúdio: o triunfo de Fury*. (Blog Mr. Morbid's House of Fun / Nicholas Fury, Marvel Movies Wikia / *Prelúdio: o triunfo de Fury*, 2012)

Além disso, outro detalhe foi acrescentado a esse quadrinho especial de modo a fazer referência aos Vingadores das histórias em quadrinhos originais. A arte da capa de *Prelúdio*, apesar de ser bastante realista e remeter às cenas do filme que viria em seguida (*Os Vingadores*), estabelece um intertexto com a origem dos heróis nos quadrinhos, sendo uma releitura da capa do primeiro quadrinho dos Vingadores – que tinha como parte da equipe o Homem Formiga e a Vespa.



Figura 15 À esquerda, a capa da primeira edição do *comic The Avengers*, publicado pela Marvel Comics (1963). À direita, a capa o *tie-in comic Prelúdio: o triunfo de Fury*, publicado pela Editora Panini (2012).

Conforme descrito no capítulo anterior, o quadrinho retoma cenas importantes dos filmes – pode-se dizer que o clímax de cada história – acrescentando detalhes não explorados na versão cinematográfica, ressaltando a ordem cronológica dos acontecimentos e deixando bastante claro o período de tempo em que grande parte eventos ocorrem, ou seja, uma semana – exceto, é claro, os acontecimentos durante a Segunda Guerra Mundial e a descoberta do corpo de Steve Rogers um ano após os demais eventos, fatos estes apresentados em *Capitão América: o primeiro vingador*. Ao ler esse quadrinho e relacionar todos os eventos com o período de tempo em que ocorrem, o leitor passa a ter uma real dimensão da simultaneidade das histórias narradas pelo UCM. Além disso, fica mais fácil compreender o porquê da reunião desses seis super-heróis em uma equipe – isto é, o fato de estarem em ação em um mesmo momento na cronologia do Universo.

Logo após a publicação do quadrinho *Prelúdio*, ocorre o lançamento do filme *Os Vingadores*. Ao estrear em 2012, os leitores mais desavisados podem ter pensado se tratar de mais uma trilogia de adaptações transpostas ao cinema, mas os fãs que vinham acompanhando os

filmes da Fase 1 do UCM já aguardavam ansiosamente para ver como os heróis de tais filmes se reuniriam em um time para defender a Terra das ameaças iminentes.

Apesar de o filme estar encerrando um ciclo – ou melhor, uma fase do UCM – as referências ao Universo e a criação de eventos que gerarão novas referências em produções futuras não deixam de estar presente em *Os Vingadores*. Logo no início, temos um intertexto com a cena pós-créditos de *Thor*, quando vemos o Dr. Selvig estudando o *Tesseract* e trabalhando em seu projeto de descobrir como utilizar a energia do cubo²⁴. Essas mesmas cenas iniciais do filme estabelecem um intertexto também com o quadrinho *Prelúdio*. Neste, somos apresentados a uma pequena parcela da narrativa que não nos foi mostrada em nenhuma das produções cinematográficas. Trata-se de participação de Clint Barton, o Gavião Arqueiro, no projeto desenvolvido pelo Dr. Selvig para a S.H.I.E.L.D. O quadrinho nos mostra como ele foi escalado para trabalhar no laboratório com o Dr. Selvig, enquanto o filme apenas nos mostra o que acontece no laboratório depois que os trabalhos já estão em andamento.

Durante uma experiência, o *Tesseract* reage e mostra a qual função ele serve: abrir um portal para outro ponto do universo. Do portal que se abre surge uma figura humana, que logo podemos ver que se trata de Loki, o antagonista do filme *Thor*, que, já nas cenas seguintes demonstra, através de suas atitudes, que será o vilão dessa história. Isso porque, logo após atravessar o portal, entra em combate com os agentes que se encontram no laboratório, rouba o *Tesseract* e, através do poder de seu cetro, transforma o Gavião Arqueiro e o Dr. Selvig em seus aliados, que fogem com ele.

Como mencionado anteriormente, fora das telas do cinema e longe dos olhos dos leitores, os fatos sugerem que Loki encontra o povo Chitauri enquanto vaga pelo universo. Alimentado por sua sede de vingança contra o irmão Thor e ganância por poder, ele aceita a proposta do líder Thanos de realizarem uma troca: ele irá à Terra para recuperar o *Tesseract* para Thanos e, em retorno, o titã lhe concede um cetro que lhe permitirá liderar os Chitauri na invasão à Terra e, assim, após a consolidação da invasão, governar o planeta.

Para Loki, tomar a Terra é uma vingança, visto que agora este é um mundo querido por seu meio-irmão, Thor. Para Thanos, a única coisa que importa é recuperar o *Tesseract*, um

²⁴ Por trás desse projeto está a intenção da S.H.I.E.L.D. de utilizar o poder do *Tesseract* para criar novas armas.

hipercubo feito de tecido do espaço e que forma, junto com outros cinco elementos, as Joias do Infinito²⁵, a fim de consolidar seus planos de destruição de parte do universo.

Outro evento ocorrido no filme *Os Vingadores* que gera um ponto de contato com outra narrativa é a morte do Agente Coulson pelas mãos de Loki. Embora durante o filme realmente acreditemos que o agente está morto, na série *Agente da S.H.I.E.L.D.* descobrimos que, na verdade, ele esteve “morto” por apenas um curto período de tempo, tendo sido reanimado em seguida. Entretanto, a informação sobre sua morte foi mantida durante o decorrer da história como uma forma de garantir a formação da equipe, pois os heróis passaram a ver na morte de Coulson uma motivação para trabalharem em conjunto, derrotar Loki e recuperar o cubo.



Figura 16 Cena da morte do Agente Coulson. (*Os Vingadores*, 2012)

Outro ponto de contato apresentado no filme liga *Os Vingadores* ao longa *O Incrível Hulk*. Durante uma reunião em que os heróis passam a discutir, Banner confessa que já cometeu uma tentativa de suicídio e diz: “Eu enfiei uma bala na boca e o outro cara cuspiu fora”. Essa fala faz referência à cena de abertura alternativa incluída no DVD de *O Incrível Hulk* em que Bruce vai ao Ártico e tenta se matar com um tiro na boca. Nesse caso, “o outro cara” pode tanto se referir ao seu *alter ego*, Hulk, ou uma espécie de piada com relação ao fato de Bruce Banner ter sido representado por outro ator.

Uma referência que apenas os leitores mais atentos e mais familiarizados com o universo dos quadrinhos da Marvel podem ter percebido em *Os Vingadores* é encontrada na cena do

²⁵ As Joias do Infinito são um conjunto de seis artefatos que contêm em sua essência seis seres sencientes imensamente poderosos: tempo, espaço, mente, alma, realidade e poder. Juntas, elas dão ao seu portador o poder de controlar o universo. Esses artefatos estão presentes em todo o UCM e boa parte das batalhas e eventos ocorridos no Universo são regidos pela busca a estes itens.

diálogo entre Loki e Tony Stark, quando o filme se aproxima do fim. Loki indaga Tony sobre o que ele teria a temer. Stark rebate dizendo: “Os Vingadores. É como nos chamamos, é tipo uma equipe. *Os heróis mais poderosos da Terra*, ‘coisa e tal’ [...]”. No original, em Inglês, Stark diz “Earth’s mightiest heroes”, uma referência ao primeiro quadrinho dos Vingadores lançado em setembro 1963, cuja chamada na capa dizia “Earth’s mightiest super-heroes”.

Mais um intertexto gerado a partir de uma informação apresentada em *Os Vingadores* que apenas faz sentido ao se acompanhar os demais filmes do UCM tem relação com o cetro dado por Thanos a Loki. Sabemos, através do filme, que o cetro permite a Loki comandar o exército Chitauri, bem como controlar as mentes de quem é tocado por ele. Contudo, não sabemos por quê. Mais tarde, com o lançamento de *Os Vingadores 2: a era de Ultron*, recebemos a resposta tão aguardada para essa questão. Após Loki retornar a Asgard como prisioneiro, o cetro foi mantido em segurança sob os cuidados da S.H.I.E.L.D. Tony Stark e Bruce Banner, agora parceiros de laboratório, estudam o núcleo do cetro (uma espécie de gema) e descobrem que este é constituído por uma forma de inteligência artificial bastante complexa. Entretanto, é apenas no final do filme, após todas as consequências da “libertação” dessa IA se tornarem eventos catastróficos, que descobrimos que a gema era uma das seis Joias do Infinito, assim como o *Tesseract*. Nada mais era do que a Joia da Mente, que passa a dar vida a Visão, um novo super-herói que, no próximo filme, passará a fazer parte da nova equipe de Vingadores.



Figura 17 Cetro dado por Thanos a Loki. (*Os Vingadores*, 2012)

Cinco meses após o lançamento de *Os Vingadores*, estreava a série televisiva *Agentes da S.H.I.E.L.D.* que passaria a apresentar o trabalho da agência de espionagem responsável pela

proteção do planeta Terra contra ameaças diversas e pela criação da Iniciativa Vingadores, o programa que reuniu os heróis na equipe mais poderosa do mundo. A proposta do seriado vai além, criando pontos de ligação com diversos filmes do UCM, não somente com *Os Vingadores*.

Com relação aos intertextos com *Os Vingadores*, já no começo do primeiro episódio, mais especificamente aos cinco minutos, vemos a Agente Maria Hill, braço direito de Nick Fury em *Os Vingadores*, interrogando um agente ainda não conhecido pelo público – Agente Ward. Durante o interrogatório, Hill retoma os eventos da Batalha de Nova Iorque, afirmando que as coisas haviam mudado a partir de então. Em seguida surge o Agente Coulson, revelando que não morreu no episódio do ataque de Loki na aeronave da S.H.I.E.L.D. como vimos em *Os Vingadores*. Sabemos, então, que Fury forjou a morte de Coulson para motivar os Vingadores – segundo a Agente Hill, “a morte de um aliado em comum é particularmente eficaz ao se montar uma equipe”.

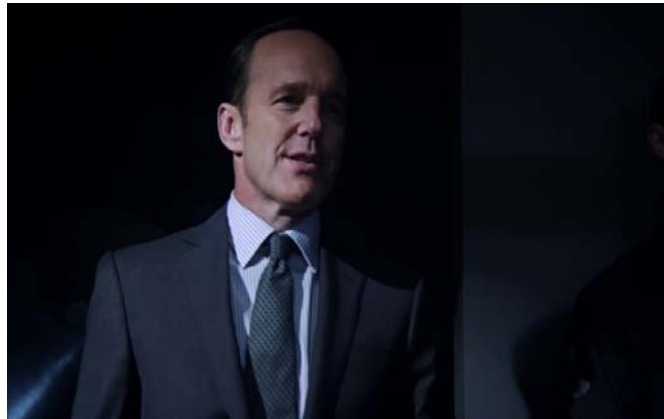


Figura 18 Retorno do Agente Coulson no primeiro episódio da série. (*Agentes da S.H.I.E.L.D.*, 2013)

Neste primeiro episódio também temos um ponto de ligação com os filmes *Capitão América: o primeiro vingador* e *O Incrível Hulk*. A organização criminosa conhecida como Centipede está por trás de acontecimentos estranhos, como a explosão de um prédio e um homem com superpoderes. A equipe de Coulson descobre, durante suas investigações, que a explosão foi causada por um homem com um implante – semelhante ao formato de uma centopeia – em seu braço e que no prédio funcionava um laboratório experimental, uma base da Centipede. Com um pedaço parcialmente carbonizado – devido à explosão – desse implante em mãos, a Agente Simmons descobre que o metal utilizado na construção desse dispositivo é de origem alienígena,

e que o soro intravenoso contido dentro do dispositivo é semelhante ao soro que o Dr. Erksine desenvolveu na década de 40 no projeto “super-soldado”²⁶ e que, além disso, contém traços de radiação gama – assim como n’*O Incrível Hulk*.



Figura 19 Dispositivo implantado em pacientes pela organização Centipede. (*Agentes da S.H.I.E.L.D.*, 2013)

Outra referência ao Universo Marvel surge no segundo episódio, porém somente os fãs mais atentos conseguem relacioná-la. Logo na abertura do episódio ouvimos o rádio da aeronave da equipe de Coulson informando sobre o curso de voo e chamando a aeronave de “S.H.I.E.L.D. 6-1-6”, remetendo ao nome do universo em que grande parte das histórias dos super-heróis da Marvel se situam, Terra-616.

Mais adiante, no mesmo episódio, a equipe está voando em direção ao Peru, no local onde foi relatado um “0-8-4” – jargão dos agentes para um objeto de origem desconhecida. Skye, a civil que agora faz parte da equipe de Coulson questiona sobre qual havia sido o último objeto encontrado. Coulson lhe diz que havia sido um “martelo”, um intertexto com o filme *Thor* e a cena pós-créditos de *Homem de Ferro 2*.

Fitz e Simmons não conseguem decifrar o que é esse objeto de origem desconhecida que encontram em um sítio arqueológico no Peru. No entanto, através de seus instrumentos tecnológicos – que por vezes extrapolam o lógico e que cremos ser plausível de existir – realizam leituras do objeto e descobrem que ele possui o mesmo tipo de tecnologia encontrada no Tesseract, o cubo cósmico de *Os Vingadores*. Fitz ainda menciona a organização Hydra e os

²⁶ Uma tentativa de recriação do soro “super-soldado”, assim como o desenvolvido por Bruce Banner em *O Incrível Hulk*.

acontecimentos de *Capitão América: o primeiro Vingador* quando questionado sobre o que haviam descoberto sobre o objeto.

Como é possível perceber, a série possui, ao longo de seus episódios, diversos intertextos – e *easter eggs* – com os filmes que a precederam²⁷, demonstrando que veio para contribuir na construção e desenvolvimento do Universo Cinematográfico Marvel. Assim, como mencionado anteriormente, surgem no decorrer da primeira temporada e também nas temporadas seguintes, referências a outros filmes que foram sendo lançados enquanto a série continuava no ar, como *Thor: mundo sombrio* e *Capitão América: o soldado invernal*, entre outros.

Já o último filme selecionado para o *corpus* deste estudo, *Os Vingadores: a era de Ultron*, mantém somente referências ao primeiro filme da trilogia e aos filmes da Fase 1 do UCM. Logo no começo do filme, os Vingadores lutam contra soldados ao invadir uma base da Hydra comandada pelo Barão Von Stucker. Ao adentrar a base, Tony Stark encontra diversos artefatos que remetem à Batalha de Nova Iorque, tais como o cetro de Loki, muita tecnologia Chitauri e o cadáver de um Leviatã – uma criatura de proporções gigantescas e com forma de serpente que fazia parte do exército Chitauri que invadiu a Terra.

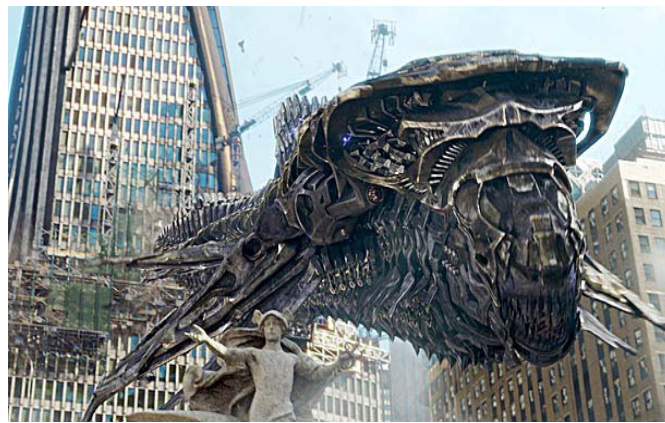


Figura 20 O leviatã. (*Os Vingadores*, 2012)

Outra referência aos filmes da Fase 1 encontra-se no nascimento de Ultron. Quando este desperta, vemos uma sequência de imagens ao realizar uma varredura no banco de dados de Jarvis em busca de informações. Algumas dessas cenas trazidas pelo diretor Joss Whedon são do

²⁷ Durante toda a primeira temporada encontram-se menções à Batalha em Nova Iorque, aos Vingadores e a itens e eventos apresentados nos filmes da Fase 1 do UCM.

próprio UCM, como o rápido vislumbre de Tony Stark de braços estendidos – cena de *Homem de Ferro* (2008).

Com relação ao filme *Os Vingadores*, temos ainda a aparição de um memorial construído na cidade de Nova Iorque em homenagem às vítimas e aos heróis – sejam eles super ou não – da Batalha de Nova Iorque. Já com relação aos demais filmes do UCM, temos outras referências ao longo do filme. A personagem Wanda Maximoff, cujos poderes envolvem telecinésia e manipulação da mente, provoca visões em cada um dos Vingadores. Em alguns, as cenas que visualizam parecem se tratar de premonições sobre o futuro próximo, como é o caso de Tony Stark, que vê seus companheiros mortos por sua causa, e de Thor, que se vê em uma festa asgardiana e encontra Heimdall, que o avisa sobre a queda de Asgard²⁸. Já para outros, as visões remetem a detalhes de seus passados, como é o caso do Capitão América, que se vê finalmente dançando com sua amada Peggy Carter – como prometido por ele minutos antes de derrubar o avião que pilotava no Ártico em *Capitão América: o primeiro vingador* – e da Viúva Negra, que relembra seu passado como parte de um programa de treinamento de assassinas na antiga União Soviética – mas que não vemos em outro filme. Quando Wanda tenta se aproximar de Clint Barton e manipular sua mente, este a pega de surpresa e faz uma menção ao filme *Os Vingadores*, dizendo a ela que seu truque mental não funcionaria com ele, pois ele já passara por isso – quando foi controlado por Loki através do poder do cetro.

Além da possível referência ao filme *Thor: Ragnarok* (2017), o filme também apresenta um *easter egg* relacionado ao filme *Pantera Negra*, a ser lançado em 2018. Em determinada parte do filme vemos Ultron e os Irmãos Maximoff em um estaleiro do traficante de armas Ulysses Klaw. Ultron vai até lá em busca de vibranium, o metal mais resistente da Terra – o mesmo metal utilizado no escudo do Capitão América – para criar um corpo mais resistente para si. Os fãs dos quadrinhos Marvel reconhecem esse intertexto. A única fonte de vibranium do mundo fica em Wakanda – um reino fictício na África Equatorial, do qual T'Challa (identidade secreta do Pantera Negra) é príncipe – e Klaw é o Garra Sônica, vilão das histórias do personagem Pantera Negra.

Mais uma vez é possível notar como a teia que envolve *Os Vingadores* é bastante complexa e está constantemente se expandindo, de modo a criar intertextos por todo o Universo

²⁸ O que para muitos pode ser considerada uma referência ao fim de Asgard durante um evento conhecido como Ragnarok e que, não por acaso, é o subtítulo do terceiro filme da trilogia *Thor*, a ser lançado em 2017.

Cinematográfico Marvel. Entende-se também que, por criar uma rede de ligações tão importantes para a compreensão do todo, faz-se necessária a leitura de todas essas produções – além, é claro, das não descritas aqui, mas que também compõem o UCM – para uma profunda compreensão da estrutura deste universo.

Ao verificar os números de bilheteria dos filmes que compõem o Universo Cinematográfico Marvel percebe-se que o público tem aceitado esse convite que a Marvel faz para se embrenhar por essa teia de superproduções. *Os Vingadores* alcançou a incrível marca de US\$ 1,5 bilhões em todo o mundo, se tornando a terceira maior bilheteria de todos os tempos – atrás apenas de *Titanic* (1997) e *Avatar* (2009). No total, a Fase 1 do UCM adicionou um total de US\$ 3,7 bilhões aos cofres da Marvel, configurando um grande sucesso de público. Já a série *Agentes da S.H.I.E.L.D.* alcançou somente na primeira temporada uma média de 6,9 milhões de espectadores por episódio, demonstrando o interesse do público pelo Universo.

O sucesso dessas novas adaptações de quadrinhos para o cinema pode estar ligado à evolução das CGI, que tornaram essa modalidade de produção cinematográfica mais sedutora ao público, em especial aos jovens. Pode também corresponder à tendência atual de busca por conteúdos taxados como *geek*²⁹ que se nota entre os jovens, seja no consumo de filmes, games, séries televisivas, vestuário, entre outros meios. Essa tendência pode ser considerada um fruto da cultura de *fandom*³⁰, base da convergência, segundo Jenkins (2006), que é particularmente perceptível nesses universos extensos e complexos que exigem enorme conhecimento por parte de quem pretenda se denominar fã.

Além disso, acredito que esse sucesso esteja profundamente atrelado ao fato dessas novas produções da Marvel se interligarem dentro de um universo bem estruturado, apresentado sob a forma de uma narrativa transmídia. Ao reunir diversos personagens, atravessar múltiplas plataformas de mídia e criar pontos de contatos necessários à compreensão do todo, o Universo Cinematográfico Marvel cativa o público – mesmo aqueles que não se viam (ou ainda não se

²⁹ O termo *geek* tem em sua origem uma conotação muito semelhante ao termo *nerd*, geralmente utilizado para insultar uma pessoa considerada chata, inteligente, viciada em computador ou com problemas de sociabilidade. Atualmente, seu significado deixou de ser um insulto e o termo passou a ser utilizado para descrever uma pessoa com muito conhecimento em determinado assunto, geralmente computadores, videogames, filmes (como *Star Wars* e *O Senhor dos Anéis*) e cultura pop.

³⁰ *Fandom* (n). The state or condition of being a fan of someone or something. The fans of a particular person, team, fictional series, etc. regarded collectively as a community or subculture. – “O estado ou condição de ser fã de alguém ou algo. Os fãs de uma pessoa, time, série de ficção em particular, etc. considerados coletivamente como uma comunidade ou subcultura.” (Oxford Dictionaries Online. Tradução minha. Disponível em: <<http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/fandom>>. Acesso em: 24 Junho 2015.

veem) como fãs do gênero – ao criar uma rede de conexões tão bem estabelecidas que acabam por instigar os leitores a entrar em contato com todas essas narrativas e saber mais sobre esse universo fantástico.

6 CONCLUSÃO

Ao reconstruir neste estudo a teia de relações estabelecidas entre as produções que constituem a narrativa transmídia que envolve o filme *Os Vingadores* dentro do Universo Cinematográfico Marvel, pode-se perceber que, assim como o nosso universo real, o UCM tem configurações bastante complexas e um tamanho imensurável. Nada do que ocorre nas histórias apresentadas acontece por acaso. Cada evento narrado tem uma causa e um efeito ou consequência que acaba por desencadear novos eventos dentro do universo, estando, assim, tudo intrinsecamente interligado.

Apesar de ter sido selecionada para este estudo somente uma parcela inicial deste Universo, sabemos que muito já foi adicionado a ele nos anos que seguiram as produções aqui analisadas e que muito ainda está por vir.

Sendo assim, o presente estudo teve o intuito de mostrar como vem sendo construída pela Marvel Studios uma grande narrativa transmídia ao interligar narrativas que dialogam e criam pontos de contato entre si, distribuídas através de diferentes plataformas de mídia. Ao incluir referências a outras histórias, cada uma dessas narrativas gera significados importantes para a compreensão de todo universo e das relações desencadeadas a partir de tais intersecções.

Deve-se ressaltar que, por ser um dos poucos trabalhos realizados até então a analisar uma narrativa transmídia na área de Letras na academia brasileira, ainda há uma lacuna bastante grande no que concerne referencial teórico para estruturar uma teoria ou hipóteses sobre o fenômeno e suas consequências no mercado cinematográfico e na indústria cultural como um todo. O que se pode afirmar é que essa nova estratégia de adaptação de quadrinhos para o cinema tem se mostrado muito bem aceita pelo público, gerando um interesse cada vez maior pelo gênero e, é claro, um alto retorno financeiro para o estúdio responsável por esse grande – e audacioso – projeto.

REFERÊNCIAS

AGENTES DA S.H.I.E.L.D. (*Marvel's Agents of S.H.I.E.L.D.*) Direção de Joss Whedon e Maurissa Tancharoen. EUA: Marvel Studios & ABC Studios: Mutant Enemy Productions, 2013.

BURKE, Liam. **Superhero Movies**. Harpenden: Pocket Essentials, 2008. 160p.

CAPITÃO AMÉRICA: O PRIMEIRO VINGADOR (*Captain America: the first avenger*). Direção de Joe Johnston. EUA: Marvel Studios: Paramount Pictures, 2011.

CORDEIRO, Reinaldo dos S. **Análise comparativa da transposição dos quadrinhos ao cinema**. Revista Eletrônica Temática, ano VII, n.1, 2011. Disponível em <http://www.insite.pro.br/2011/janeiro/narrativas_quadrinhos_cinema.pdf>. Acesso em: 11 maio 2015.

GOSCIOLA, Vicente. **A Máquina de Narrativa Transmídia: transmidiação e literatura fantástica**. Revista Comunicación, v.1, n.10, p. 131-139, 2012. Disponível em <http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n10/mesa1/010.A_Maquina_de_Narrativa_Transmidia-Transmidiao_e_literatura_fantastica.pdf> Acesso em: 4 mar. 2015.

_____. **Transmidiação: formas narrativas em novas mídias**. Revista Fonseca, Journal of Communication, Portugal, n.6, p. 270-284, 2013. Disponível em <<http://revistas.usal.es/index.php/2172-9077/article/view/12128>>. Acesso em: 4 mar. 2015.

HOMEM DE FERRO (*Iron Man*). Direção de Jon Favreau. EUA: Marvel Studios & Fairview Entertainment: Paramount Pictures, 2008.

HOMEM DE FERRO 2 (*Iron Man 2*). Direção de Jon Favreau. EUA: Marvel Studios & Fairview Entertainment: Paramount Pictures, 2010.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. 2ed. São Paulo: Aleph, 2009.

JORDÃO, Luciana de A. P.; FONTANA, Mônica. **O Pecado de Sin City**: adaptação dos quadrinhos para o cinema. In. V Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom, 2005, Rio de Janeiro. Anais eletrônicos Portcom – Portal de Livre Acesso à Produção em Ciências da Comunicação. Disponível em <<http://portcom.intercom.org.br/navegacaoDetalhe.php?id=44270>>. Acesso em: 11 maio 2015.

O INCRÍVEL HULK (*The Incredible Hulk*). Direção de Louis Leterrier. EUA: Marvel Studios & Valhalla Motion Pictures: Universal Pictures, 2008.

OLSON, Richard. **The Yellow Kid Centennial Address**. Palestra proferida na Universidade do Estado de Ohio, 17 fev. 1995. Disponível em <https://news.osu.edu/news/1995/01/03/95-01-03_History_of_Comics_Begins_with_Yellow_Kid/>. Acesso em 06 ago. 2015.

OMELETE, Exclusivo: Omelete entrevista Louis Leterrier, o diretor de *O Incrível Hulk* - parte 1. Disponível em: <<http://omelete.uol.com.br/filmes/entrevista/exclusivo-omelete-entrevista-louis-leterrier-o-diretor-de-o-incrivel-hulk-parte-1/>>. Acesso em: 12 jun. 2015.

OS VINGADORES (*The Avengers*). Direção de Joss Whedon. EUA: Marvel Studios: Paramount Pictures & Walt Disney Studios Motion Pictures, 2012.

THOR (*Thor*). Direção de Kenneth Branagh. EUA: Marvel Studios: Paramount Pictures, 2011.

WALTY, Ivete. **Intertextualidade**. In: E-Dicionário de Termos Literários (EDTL), coord. de Carlos Ceia. Disponível em: <http://www.edtl.com.pt/index.php?option=com_mtree&task=viewlink&link_id=442&Itemid=2>. Acesso em: 12 jun. 2015.

YIN, Robert K. **Estudo de caso**: planejamento e métodos / Robert K. Yin; Trad. Daniel Grassi, 2ed, Porto Alegre: Bookman, 2001.

YOST, Chris et al. **Prelúdio: o triunfo de Fury**. Barueri: Panini Comics, 2011.

BIBLIOGRAFIA

COMIN, Luciana. A construção de uma narrativa transmídia. **Revista Repertório: teatro e dança**, Salvador, n.23, p. 86-90, 2014.2. Disponível em: <<http://www.portalseer.ufba.br/index.php/revteatro/article/view/12759>>. Acesso em: 4 mar. 2015.

DOMINGOS, Ana C. M. D. Narrativa transmídia: travessia entre Comunicação e Letras. **Aletria: Revista de Estudos de Literatura**, Minas Gerais, v.23, n.3, p. 159-171, 2013. Disponível em <<http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/aletria/article/view/4914>> Acesso em: 4 mar. 2015.

GAUDREAUULT, André; JOST, François. **A narrativa cinematográfica**. Trad. Adalberto Muller, Ciro Inácio Marcondes e Rita Jover Faleiros. Brasília: Ed. Universidade de Brasília, 2009.

HERMAN, Luc; VERVAECK, Bart. **Handbook of Narrative Analysis**. Nebraska: Editora da Universidade de Nebraska, 2005.

MASSAROLO, João C. Storytelling Transmídia: narrativa para multiplataformas. **Triade: Revista de Comunicação, Cultura e Mídia**, Sorocaba, SP, v.1, n.2, p. 335-347, 2013. Disponível em <<http://periodicos.uniso.br/ojs/index.php?journal=triade&page=article&op=view&path%5B%5D=1764>>. Acesso em: 4 mar. 2015.

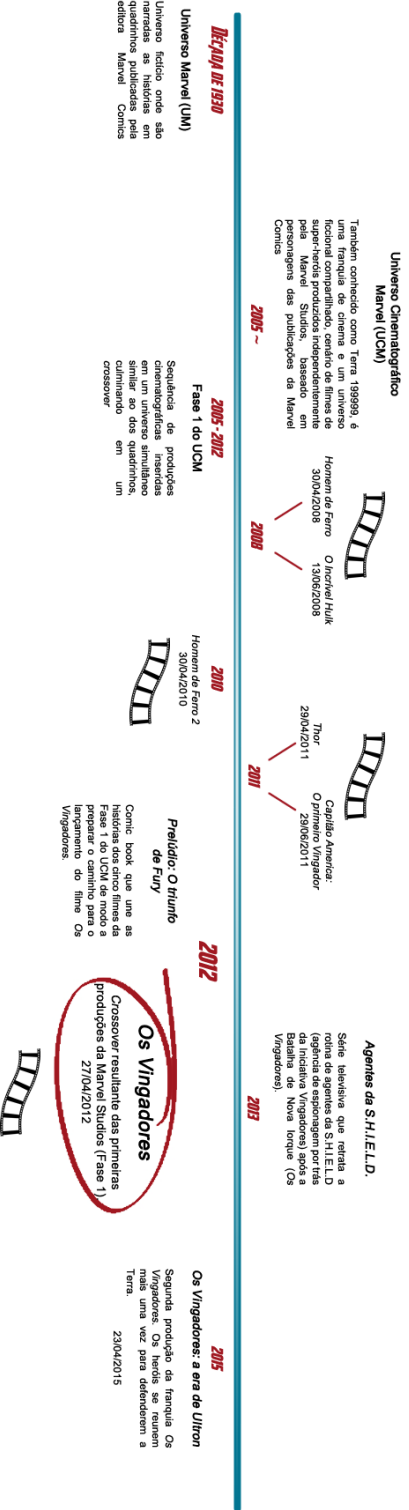
SCHLÖGL, Larissa. **Das páginas dos quadrinhos para a tela de cinema: reflexões sobre a adaptação Watchmen**. In: XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, 2011, São Paulo. Anais eletrônicos Portcom – Portal de Livre Acesso à Produção em Ciências da Comunicação. Disponível em <<http://www.portcom.intercom.org.br/navegacaoDetalhe.php?id=31180>>. Acesso em: 11 maio 2015.

VIDAL, Leonardo P. **Quis evaluates ipsos Watchmen? Watchmen and narrative theory**. 2014. 331 p. Dissertação de Mestrado em Literaturas de Língua Inglesa – Programa de Pós-

Graduação em Letras, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2014.
Disponível em <<http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/103917>>. Acesso em: 12 mar. 2015.

APÊNDICE A

A TIMELINE QUE LEVA AOS VINGADORES ...



E ALEN.