

UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI
MATHEUS TAGÉ VERISSIMO RIBEIRO

ISTO NÃO É SÓ CINEMA
A Dinâmica de Dispersão e Convergência Narrativa do
Universo Cinemático Marvel

SÃO PAULO
2019

MATHEUS TAGÉ VERISSIMO RIBEIRO

ISTO NÃO É SÓ CINEMA
A Dinâmica de Dispersão e Convergência Narrativa do
Universo Cinemático Marvel

Tese de Doutorado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi, como requisito para a obtenção do título de Doutor em Comunicação, sob a orientação do Prof. Dr. Vicente Gosciola

SÃO PAULO
2019

Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca UAM
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

111292i

Tagé, Matheus

Isto não é só Cinema: A dinâmica de dispersão e convergência narrativa do
Universo Cinemático Marvel / Matheus Tagé. - 2019.
149f. : il.; 30cm.

Orientador: Vicente Gosciola.

Tese (Doutorado em Programa de Pós-graduação em Comunicação) - Universidade
Anhembí Morumbi, São Paulo, 2019.

Bibliografia: f.146

1. Narrativa Transmídia. 2. Universo Cinemático Marvel. 3. Super-heróis. 4.
Produção de Presença. 5. Cultura pop.

CDD 302.2

MATHEUS TAGÉ VERISSIMO RIBEIRO

ISTO NÃO É SÓ CINEMA

**A Dinâmica de Dispersão e Convergência Narrativa do
Universo Cinemático Marvel**

Tese de Doutorado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi, como requisito para a obtenção do título de Doutor em Comunicação, sob a orientação do Prof. Dr. Vicente Gosciola

Aprovado em ----/-----/-----

Prof. Dr. Vicente Gosciola

Prof. Dr. Denis Porto Renó

Profa. Dra. Maria Ignês Carlos Magno

Profa. Dra. Laura Loguercio Cánepa

Prof. Dr. Ismar Frango Silveira

**SÃO PAULO
2019**

AGRADECIMENTOS

Este trabalho não seria possível se eu não pudesse contar com o apoio incondicional da minha família. Aos meus filhos Manoel e Maria Luísa, agradeço a paciência, compreensão, carinho e por sempre estarem ao meu lado. Agradeço também por gostarem tanto de heróis quanto eu. Vocês são o motivo de tudo. À minha esposa Michelle, obrigado pelo amor e compreensão nas minhas longas horas de total desatenção com as coisas à minha volta. Obrigado por me entender tão bem. Aos meus pais, Hamilton e Nadir, eu agradeço pelo incentivo, a motivação, o estímulo e ajuda que sempre me deram. Muito obrigado pela dedicação e por acreditarem tanto em mim. Aos meus irmãos, Marcos e Mariana, pelas conversas e conselhos que sempre me ajudaram tanto. As vezes esqueço que eu sou o irmão mais velho.

Não poderia esquecer meu orientador e amigo, Vicente Gosciola. Obrigado pela parceria, pelos conselhos, pelo incentivo, e pela segurança que me deu para que eu pudesse acreditar e confiar nas minhas ideias. Obrigado por mostrar o multiverso de possibilidades dentro dos assuntos que pesquisamos. Agradeço também a todos professores do nosso PPGCom, com os quais tive a oportunidade de aprender tanto. Aos professores que aceitaram o convite para minha banca, agradeço a generosidade com o meu trabalho: Maria Ignês Carlos Magno, Denis Porto Renó, Laura Loguercio Cánepa, e David de Oliveira Lemes. Para mim, é um grande prestígio tê-los na banca.

Por fim, agradeço a Deus por toda a roteirização dessa jornada. Com todos os *plots*, reviravoltas, provas, testes e recompensas, e finalmente, por toda a transformação e aprendizado que tive o prazer de conquistar.

Obrigado.

EPÍGRAFE

“Excelsior!”
(Stan Lee)

“...mas isso não é cinema”
(Martin Scorsese)

“Isto não é só cinema”
(Matheus Tagé)

RESUMO

A proliferação de super-heróis e franquias cinematográficas, por toda a teia midiática, nos faz buscar motivações para que esta presença de narrativas se estabeleça de maneira tão intensa. A primeira concepção que temos que observar é a estrutural. Por meio da conveniência e roteirização em linguagem multiplataforma, foi possível entender que estes heróis fossem fragmentados em todo tipo de mídia, tendo suas histórias adaptadas a partir de cada linguagem distinta de plataforma e formato. Por outro lado, há o movimento sociocultural que evidencia esta necessidade de consumo deste tipo de história, e se explicita no contemporâneo a busca por novas grandes narrativas. Com esta perspectiva, busco contextualizar esse movimento dinâmico a partir do exemplo do Universo Cinemático Marvel. Neste contexto, esta tese desenvolve o conceito de grande narrativa a partir da origem do registro e do imaginário lúdico humano. Nesta análise, os elementos catalisadores narrativos das grandes histórias são os mesmos: personagens, mundos e tramas. A partir desta constatação, observo que a estratégia de fragmentação narrativa do Universo Marvel é desencadeada através do desenvolvimento destes elementos em novos formatos, sempre interligados. Minha hipótese para este movimento cíclico é a construção teórica de um modelo que possa dar conta da flexibilização do conceito de narrativa transmídia. Este modelo, intitulado: Dinâmica de Dispersão e Convergência Narrativa.

Palavra-chave: Narrativa transmídia. Super-heróis. Cultura Participativa. Grandes Narrativas. Universo Cinemático Marvel.

ABSTRACT

Super heroes and cinematography franchise dissemination, through all media string, help us to go search for motivation to build the whole storytelling in a more intensive way. First of all, we have the structural way to look at things. Making use of convenience and scripting on multi-platform language, we were able to understand that all those heroes could be fragmented in all kind of media, having their histories adjusted from which distinct platform or design language. In other hand, there's a social-cultural movement that highlight the consumer need of this kind of history, and it's get more clearly on the current search for new big stories. Starting from this perspective, the current thesis tries to contextualize this dynamic movement stem from Marvel Cinematic Universe (MCU). Keeping the context, we tried to develop the big narrative concept from the record and human ludic imaginary. In this assessment, narrative catalytic elements keep the same as from big histories: character, worldbuilding and stories. Keeping this analysis, we could find out that fragmentation strategy from Marvel Universe narrative is triggered by deepening new elements form, always interconnect. My hypothesis of this cyclical movement is a theoretic building of a model that could handle transmedia storytelling flexibilization. I call this current pattern: Dynamic of Dispersion and Convergence Narrative.

Key-words: Transmedia Storytelling. Superheroes. Participative Culture. Big Narratives. Marvel Cinematic Universe.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Cena do filme <i>As façanhas de Hércules</i> , 1958.....	17
Figura 2: Ilustração de <i>O velho e o Mar</i> , da edição de 1958.....	20
Figura 3: O personagem Vito Corleone, interpretado por Marlon Brando.....	25
Figura 4: Vito Corleone (Robert De Niro e Marlon Brando)	26
Figura 5: Cena de <i>Mad Max</i> , de 1979.....	27
Figura 6: Lois chama Clark de covarde, por não reagir em uma briga	30
Figura 7: Astro Boy, de 1951.....	32
Figura 8: Batman, na estética de Frank Miller.....	34
Figura 9: Doutor Manhattan, no filme <i>Watchmen</i> , 2009.....	35
Figura 10: Primeira fotografia da história, feita por Niépce, em 1826.....	38
Figura 11: Cena do filme <i>O Encouraçado Potemkin</i> (1925)	40
Figura 12: Primeira capa de HQ do Super-homem, de 1938.....	46
Figura 13: Johnny Weismuller, como Tarzan, em filme de 1932	50
Figura 14: Super-homem interpretado por Christopher Reeve.....	51
Figura 15: Capitão América interpretado por Matt Salinger, filme de 1994.....	52
Figura 16: A transformação de humano para monstro, em <i>Hulk</i>	53
Figura 17: Imagem promocional de <i>X-Men</i> , o filme.....	54
Figura 18: Cena de <i>Homem-Aranha</i> , de 2002.....	55
Figura 19: Conversa entre Peter Parker e o Tio Ben, no filme de 2002.....	56
Figura 20: Cena do filme <i>Batman</i> , 1989.....	58
Figura 21: Cena da série <i>Gotham</i> , com o jovem Bruce Wayne em ação	59
Figura 22: A evolução de Anakin Skywalker	60
Figura 23: Tony Stark se sacrifica ao usar as Joias do Infinito.....	62
Figura 24: Super-homem quebra o pescoço do General Zod	63
Figura 25: Cena do filme <i>Deadpool</i> , 2016.....	64
Figura 26: O policial Martin Riggs, no filme <i>Máquina Mortífera</i> , 1987.....	65
Figura 27: Cena de <i>Animais Fantásticos e onde habitam</i> , 2016.....	68
Figura 28: Homem-Aranha observa o atentado de 11 de setembro	72
Figura 29: Heróis combatem os Chitauri, em uma Nova York destruída.....	73
Figura 30: Capitão América e Homem-Aranha observando a tragédia.....	74
Figura 31: Steve Rogers em procedimento que o transformou em super-herói.....	80

Figura 32: Dinâmica de Dispersão e Convergência Narrativa (Ribeiro, 2016)	82
Figura 33: Cena de <i>A Funny thing happened on the way to Thor's hammer</i> , 2011.....	83
Figura 34: Cena da série <i>Justiceiro</i> , 2017	84
Figura 35: Cena da série <i>Luke Cage</i> , 2016	85
Figura 36: Cena de <i>Homem-Aranha: Longe de casa</i> , 2019.....	86
Figura 37: Dinâmica da Fase 1 do Universo Cinemático Marvel	87
Figura 38: Dinâmica da Fase 2 do UCM	88
Figura 39: Dinâmica da Fase 3 do UCM	89
Figura 40: Dinâmica da Fase 4 do UCM	90
Figura 41: Gráfico do modelo da Dinâmica de Dispersão Narrativa (Ribeiro, 2016)	91
Figura 42: Peggy Carter e Capitão América.....	93
Figura 43: Dumbledore, em diferentes presentes.....	95
Figura 44: Wakanda, o país do Pantera Negra.....	96
Figura 45: Imagem de Asgard.....	97
Figura 46: Cena de <i>All Hail the King</i>	98
Figura 47: Elementos Catalisadores Narrativos.....	100
Figura 48: Doutor Estranho assiste a 14 milhões de futuros possíveis.....	102
Figura 49: Reprodução do debate entre fãs da franquia na página Marvel Brasil.....	104
Figura 50: O Capitão América com traje escurecido.....	109
Figura 51: Primeira revista em quadrinhos do Capitão América.....	110
Figura 52: Capitão América na década de 70, no caso Watergate	111
Figura 53: Cartaz de <i>Easy Rider</i> (1969).....	112
Figura 54: Capitão América encontra o vilão, o presidente Nixon	113
Figura 55: O personagem Alexander Pierce.....	114
Figura 56: Thanos, em <i>Vingadores: Ultimato</i> , 2019.....	115
Figura 57: Revista em quadrinhos do Homem de Ferro	118
Figura 58: A música <i>Back in Black</i> é ouvida no comboio no deserto	120
Figura 59: Stark invade a frequência de rádio da nave da Viúva Negra	121
Figura 60: O detalhe da fita <i>Awesome Mix Vol. 1</i>	122
Figura 61: Cena de abertura do filme <i>Guardiões da Galáxia</i> , 2014.....	124
Figura 62: Peter Quill encontra a carta de sua mãe	126
Figura 63: Baby Groot dançando ao som de Jackson Five	127
Figura 64: O protagonista Finn Jones e o astro de kung fu Bruce Lee	129
Figura 65: Capa de revista em quadrinhos do Punho de Ferro	130

Figura 66: Tarzan, interpretado por Johnny Weissmuller	131
Figura 67: Imagem de divulgação da série <i>Punho de Ferro</i>	133
Figura 68: Enquadramento mostra no reflexo do vidro a cidade.....	135
Figura 69: Danny com Colleen e Claire Temple em ação na base do Tentáculo.....	137
Figura 70: Madame Gao surge misteriosamente na cena.....	138
Figura 71: Harold Meachum com sangue no rosto.....	140

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	12
1. SUPERESTRUTURAS NARRATIVAS.....	15
1.1 Grandes narrativas na mitologia.....	16
1.2 Grandes narrativas na literatura.....	19
1.3 Grandes narrativas no cinema.....	23
1.4 Grandes narrativas nos Quadrinhos.....	28
1.5 Conceito de registro e criação de mundos.....	35
1.6 Super-heróis e políticas culturais.....	41
1.7 Contextualização do conceito histórico de super-herói.....	43
1.8 Cultura de super-heróis no audiovisual.....	49
1.9 O super-herói contemporâneo.....	56
1.10 O personagem no contexto pós-moderno.....	57
2. O RETORNO DAS GRANDES NARRATIVAS.....	66
2.1 A narrativa transmídia como forma de estruturação de grandes histórias.....	67
2.2 A dinâmica de dispersão e convergência no UCM.....	70
2.3 A produção de presença dos heróis do UCM.....	107
2.4 O som como narrativa no UCM.....	116
2.5 Hibridismo e adaptação de linguagens no UCM.....	127
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	142
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....;	146

INTRODUÇÃO

Ainda lembro como se fosse há pouquíssimo tempo, quando tinha cerca de 10 anos de idade. Naquela época, minha certeza sobre o que queria ser quando crescesse era evidente: eu queria ser o Homem-Aranha. A influência vinha de um desenho animado que era exibido no canal Fox Kids, no final dos anos 1990. A atmosfera da narrativa era demasiado estimulante, e provocava a imersão e o meu interesse no herói e na sua trama repleta de vilões e personagens secundários interessantes.

Em meados dos anos 2000, mais precisamente, em 2002, a Sony lançava o primeiro filme da trilogia Homem-Aranha, e a capacidade de efeitos especiais me trazia a mesma ambiência da época do desenho animado. Seguido de um interessante *game* para o console *Playstation 1*, a minha identificação com o personagem aumentava ainda mais. Neste ponto, já tinha a consciência madura de que não seria possível ter os mesmos poderes do herói, me contentei com a capacidade imersiva do jogo, mas, aos 17 anos de idade, acabei por escolher uma formação que pudesse me oferecer um pouco mais de proximidade com o personagem. Virei jornalista. Melhor do que isso, fui tratar de virar fotojornalista. Henri Cartier Bresson, Robert Capa, Sebastião Salgado, Richard Avedon, David Alan Harvey e toda a Agência Magnum, para mim, são referências secundárias em comparação ao personagem Peter Parker.

Porém, com o tempo fui naturalizando o distanciamento das minhas expectativas infantis acerca da influência do personagem da ficção na minha vida por consequência das experiências profissionais reais que vivenciava. E aos poucos, o Homem-Aranha foi desaparecendo do meu cotidiano. Porém em 2014, na busca por um tema para a dissertação de Mestrado, passei a observar a forma como voltava a consumir filmes de super-heróis do Universo Marvel. Porém, dessa vez, havia algo novo. Eu assistia aos filmes com meu filho Manoel, que na época tinha 2 anos de idade, e também adorava os personagens. Notei que a formatação da narrativa, nesta nova geração de histórias, era muito mais democrática e aberta. Ela servia não só para crianças que tinham um primeiro contato, mas também para adultos que assistiam desenhos há uma ou duas décadas, e ainda por cima, era interessante também para outras gerações que consumiam histórias em quadrinhos há mais de 50 anos.

A percepção deste processo sociocultural foi essencial para que eu chegasse à conceitos práticos e teóricos, tais como narrativa transmídia, hipermodernidade, cultura participativa e produção de presença. Essa contextualização foi fundamental para que eu

começasse a consolidar o conceito de dinâmica de dispersão e convergência narrativa – tema desta tese. Neste trabalho, busquei trazer uma perspectiva abrangente acerca do que venho chamando de grande narrativa. O termo não começa exclusivamente com a elaboração histórica da narrativa transmídia - ressalto. Este tipo de história já existe há milhares de anos, e pode ser observada na construção narrativa na mitologia, na cultura, na religião, na literatura, e no cinema, e hoje, podemos observar empiricamente este processo materializado de forma pragmática no UCM.

Na sequência deste trabalho, observamos uma roteirização conceitual através de capítulos que vão fornecer o repertório necessário para consolidar a ideia central desta tese: a estruturação das grandes histórias. A partir da perspectiva das superestruturas narrativas, discutiremos os aspectos intertextuais presentes na mitologia, e suas influências na cultura de super-heróis, semelhanças que espelham personagens ficcionais até os dias de hoje. Também vamos desenvolver uma observação essencial acerca da estrutura narrativa da literatura. Através da análise das obras de Hemingway, García Márquez, Guimarães Rosa, Cervantes, e Homero, proponho uma arguição acerca de seus personagens, mundos e tramas, e a partir deste ponto, estabeleceremos características essenciais da narratologia universal.

O Cinema tem um espaço fundamental neste trabalho. A escalada histórica da imagem em movimento, de Edward Muybridge aos irmãos Lumière, de George Méliès a Serguei Eisenstein. A profundidade conceitual e potencialidade de fragmentação narrativa de personagens como Vito Corleone, Norman Bates, Mad Max, Harry Potter, e muitos outros, são exemplos de temas que serão tratados neste trabalho.

Um destaque fundamental desta discussão se dará no subcapítulo ‘Conceito de registro e criação de mundos’. Nesta altura da tese, vamos elaborar uma análise do ponto de vista filosófico a respeito do conceito de registro. A dimensão lúdica e de representação da materialização técnica da realidade. Aqui trataremos da Fotografia, da montagem no Cinema, e de um marco teórico essencial para este trabalho: o *Dasein* (HEIDEGGER, 1988). Neste momento, sugiro a função transcendental do registro: a aniquilação do tempo. A imagem fotográfica, uma cena em movimento, o desenho na parede da caverna. Todos estes exemplos caracterizam a desconstrução do tempo - passado, presente e futuro - e a ascensão de um único tempo possível: o presente constante. Essa necessidade humana de suprimir o tempo - reflexo do desejo da imortalidade, e o medo da morte - acredito que seja uma importante função do registro técnico de narrativas.

O conceito de super-herói e suas políticas socioculturais serão desenvolvidas a partir da perspectiva teórica de Nietzsche, observando em paralelo suas teorias o *Ubers Mensch* e o personagem Super-homem. Aqui vale também, as teorias narrativas de Joseph Campbell e Umberto Eco, e a forma como a construção de histórias são basicamente as mesmas em todas as culturas. Um dado fundamental de toda a teorização deste trabalho, é o fato de que para entendermos o conceito de narrativa de super-heróis, é necessário observarmos o aspecto de registro e criação de mundos, passando por histórias universais na mitologia, literatura e cinema, para que possamos chegar a uma contextualização do período histórico da pós-modernidade e sua influência nas narrativas. Da parede da caverna à tela do celular. As grandes histórias estão em toda parte. Desta maneira, chegamos ao estudo da estruturação narrativa do Universo Cinemático Marvel, a ponto de definirmos a teoria que este trabalho desenvolve: A Dinâmica de Dispersão e Convergência Narrativa. Espero que este trabalho possa contribuir para o estudo de grandes narrativas e sua capacidade de expansão e fragmentação, através deste processo de flexibilização do conceito de narrativa transmídia.

Há que se considerar nesta introdução, o contexto econômico das grandes franquias de super-heróis. A Marvel possui seus direitos pertencentes à Disney, que negociou nos últimos anos a aparição do Homem-aranha no UCM – pois o personagem pertence à Sony. Além disso, a Disney comprou a Fox, que controlava os direitos dos X-Men e Quarteto Fantástico, e assim, se torna cada vez mais gigantesca do ponto de vista do entretenimento - podemos imaginar os super-heróis como marionetes controladas pelo Mickey Mouse. A concorrente DC Comics pertence à Warner, e a franquia da Liga da Justiça – que deveria ser uma estrutura capaz de brigar com o UCM – tem um problemático sistema narrativo, uma desconexa relação entre os filmes, que acaba por não conseguir construir a representação ideal dos heróis dos quadrinhos.

Uma polêmica declaração do mítico diretor Martin Scorsese - que desenvolveu clássicos como *Taxi Driver* (1976) e *Touro Indomável* (1980) entre tantos outros trabalhos que justificam sua respeitada trajetória cinematográfica - foi importante para que eu definisse o papel deste trabalho. “Mas isso não é Cinema” afirmou o diretor ao ser indagado a respeito dos filmes da Marvel. Essa afirmação categórica dada à revista *Empire* em outubro de 2019, serviu de munição para diversos críticos aos filmes de super-herói. Eu devo admitir que concordo parcialmente com este trecho da entrevista. Na minha concepção, e na hipótese deste trabalho, o Universo Cinemático Marvel não é - só - cinema. Mas penso que seja muito mais do que isso.

1. SUPERESTRUTURAS NARRATIVAS

Para tratarmos do assunto central deste trabalho, as grandes narrativas, devemos observar que grandes histórias são inerentes ao contexto humano. Há que se observar que histórias fazem parte das relações interpessoais humanas desde o princípio dos tempos. No contexto da pré-história, a comunicação e a oralidade, seja nas conversas em volta da fogueira ou através do registro na parede de uma caverna, essa capacidade lúdica de se construir narrativas fez com que o homem evidentemente inferior, do ponto de vista físico, aos outros animais e predadores, conseguisse construir um sistema de troca de informações que fosse capaz de superar suas capacidades instintivas limitadas através do registro da experiência.

Neste âmbito, podemos considerar que nossos ancestrais foram capazes de sobreviver e evoluir por conta de sua capacidade de criar histórias, gerando sentidos e percepções para fatos da realidade que viviam. Sejam trocando ou registrando informações sobre caça, sobre pesca, sobre regiões perigosas, ou predadores, o homem teve sua perpetuação biológica garantida, principalmente, por conta de sua habilidade de comunicar e registrar narrativas.

A partir desta questão, vamos desenvolver neste capítulo a relação das narrativas com suas materialidades. Quando pensamos em histórias propagáveis (JENKINS, FORD, GREEN 2014), devemos considerar que elas não surgem apenas no âmbito das novas tecnologias de comunicação, mas de fato, elas sempre existiram. As histórias contadas enquanto mitologia, transmitem informações e conceitos que misturam religião e ética dentro de um contexto de analogias, aplicáveis do ponto de vista da metáfora, para orientar as questões da vida em sociedade.

Por outro lado, a literatura, o registro escrito da narrativa ficcional, traz ao contexto uma capacidade interessante de construir um mundo a partir da palavra. A partir da percepção das formas das palavras, podemos observar não apenas seu sentido direto, mas também construir de forma abstrata a ambiência e a atmosfera da narrativa (GUMBRECHT, 2014). Essa dupla-leitura, vamos desenvolver nos próximos subcapítulos.

Em paralelo a isso, temos a narrativa moderna, que nasce a partir da concepção do registro técnico da realidade: a fotografia, em 1826. A partir deste ponto, a humanidade

nunca mais seria a mesma. Nem nossa percepção histórica seria igual. Dentro disso, a realidade passa a ser presentificada na materialidade cristalizada da fotografia. E não demoraria muito para chegar ao conceito da imagem em movimento: o cinema. Aqui neste ponto, temos uma das maiores invenções da humanidade: a dimensão da imagem em movimento. Com o domínio técnico desta tecnologia, os realizadores foram capazes de construir narrativas, universos e mundos, capazes de contemplar o conceito de suspensão de descrença. A partir de então, nossa realidade nunca mais seria a mesma.

1.1 Grandes narrativas na mitologia

Devemos observar atentos ao sentido e função das narrativas mitológicas. Dentro desta concepção, entender sua relação histórica com o homem e o seu tempo. Há que se considerar que a mitologia é uma espécie de construção narrativa com finalidades representativas do ponto de vista cultural dos povos. Porém, devemos considerar seu descolamento da concepção do tempo. A oralidade da mitologia é algo que transita mais no espaço da dimensão mágica das metáforas, do que efetivamente, na função histórica.

Para ilustrar esse raciocínio, podemos observar as narrativas – que exemplificam a conceituação de hiper-realidade de Baudrillard (1991) – por exemplo, um dos maiores heróis gregos: Hércules, ou Héracles. Aqui podemos observar que tratamos de um personagem fictício, fruto da oralidade do povo grego, com o objetivo de consolidar valores como força e superação. O hiper-real se dá, no entanto, quando podemos observar a perspectiva lendária de que se relaciona o personagem à fundação dos primeiros Jogos Olímpicos. A questão fica ainda mais interessante, quando nos deparamos com outras proposições. No filme *300*, 2006, o rei espartano Leônidas – que também é um personagem histórico – se vangloria do fato de que todo o povo espartano é descendente de Hércules. Aqui, se mistura a questão da dimensão da realidade histórica com a mitologia. E observamos que os mitos fundadores dos povos, se tratam de narrativas, com o objetivo de construir uma representação e uma identidade desse povo, algo quase estético. O que exalta, nesta análise, o total descolamento com a noção da temporalidade histórica. O filósofo brasileiro Benedito Nunes trata desta questão do tempo com relação ao mito.

A rigor não há um *tempo mítico*, porque o mito, história sagrada do cosmos, do homem, das coisas e da cultura, abole a sucessão temporal. O que quer que o mito narre, ele sempre conta o que se produziu num tempo único que ele mesmo instaura, e no qual aquilo que uma vez aconteceu continua se produzindo toda vez que é narrado. (NUNES, 2002, p. 66)

Em tempo, isso justifica a possibilidade de identificarmos personagens mitológicos e aceitarmos todo tipo de adaptação intertextual, desde que as características heróicas, físicas e morais do mito se resguardem, em paralelo com a neutralização da relação com o tempo. De fato, o tempo para o mito é algo ilógico, que permeia em uma perspectiva indiferente à sua ação e função social. Neste ponto, o tempo não precisa nem mesmo existir para que o mito seja analisado.

Figura 1: Cena do filme *As façanhas de Hércules*, 1958, interpretado por Steve Reeves



Fonte: <https://americanunionist.com/2017/11/25/1950s-hercules-falls-far-from-the-tree/>

Podemos considerar, que a capacidade de propagabilidade das narrativas da mitologia, de qualquer cultura, está atrelada a sua atemporalidade. Ou seja, pouco importa neste contexto a ação do tempo, a data, o ano, o período. O que importa é a representação que a narrativa carrega. Enfim, na mitologia, a metáfora neutraliza o tempo.

Outra análise importante, de acordo com Campbell, é o fato de que as sociedades antigas, construídas através de alicerces mitológicos, têm sua formatação e desenvolvimento ligado às narrativas ficcionais de heróis, fundadores, deuses, que são geograficamente elementos centrais do próprio conceito de urbanismo dessas sociedades.

As cidades antigas são construídas como templos, tendo as portas voltadas para as quatro direções, e apresentam no centro o santuário principal do seu divino fundador. Os cidadãos vivem e trabalham dentro dos limites desse símbolo. E, nesse mesmo espírito, os domínios das religiões nacionais e mundiais estão concentrados em torno do eixo de alguma cidade mãe: o cristianismo ocidental em torno de Roma; o islamismo em torno de Meca. (CAMPBELL, 1949, p. 24)

Neste contexto, é fundamental que analisemos os ritos e mitologias ancestrais, enquanto estruturas narrativas capazes de construir e edificar culturas e organizações sociais. Desde a mitologia grega, celta, indiana, chinesa, o xamanismo, e até mesmo as narrativas do cristianismo, budismo, ou islamismo, todas estas questões se baseiam em narrativas que desconstroem a noção do tempo ou da realidade, mas que de certa forma, possuem elementos que conformam a sua capacidade de propagação. Por propagação - ou propagabilidade - me refiro à capacidade narrativa dessas histórias explicarem aspectos da realidade, e servirem como base para orientações ético-morais e culturais de todos os povos. Para Campbell, as narrativas mitológicas se organizam em padrões das histórias que veremos até os dias de hoje:

Nas vigorosas narrativas dos gregos ou nas lendas majestosas da Bíblia, a aventura do herói costuma seguir o padrão da unidade nuclear acima descrita: um afastamento do mundo, uma penetração em alguma fonte de poder e um retorno que enriquece a vida. (CAMPBELL, 1949, p. 20)

Essa capacidade de se perdurar enquanto narrativa mitológica se dará não só pelo padrão da jornada, mas também, por conta de seus pilares narrativos. Por pilares, me refiro aos elementos que estruturam as histórias, e as tornam mais interessantes. O que no contexto contemporâneo, tende-se a chamar de *storytelling*¹. A questão é o fato de que todas as mitologias se baseiam em construções narrativas a partir de alguns elementos

¹ Conceito muito utilizado na publicidade e no mercado executivo, trata-se de pensar a história a partir da forma, da estrutura, visando assim um melhor resultado na recepção.

que podemos identificar na maioria delas: personagens, lugares, tramas e propósitos (mensagem). Através destes elementos narrativos, podemos observar a vocação intertextual de praticamente todas as narrativas mitológicas. Os personagens criam empatia, os lugares contextualizam, as tramas provocam a perspectiva do conflito do herói a ser resolvido, e o propósito tem a ver com a questão moral, ou mesmo a lição que a narrativa propõe como forma de organizar a sociedade.

Para tratar desses elementos com mais profundidade, vamos estabelecer uma nova relação com as grandes narrativas, no próximo subcapítulo, vamos tratar destas relações na literatura, e seus potenciais flutuantes (ECO, 2011), para ampliarmos um imaginário acerca do tema desta tese.

1.2 Grandes narrativas na literatura

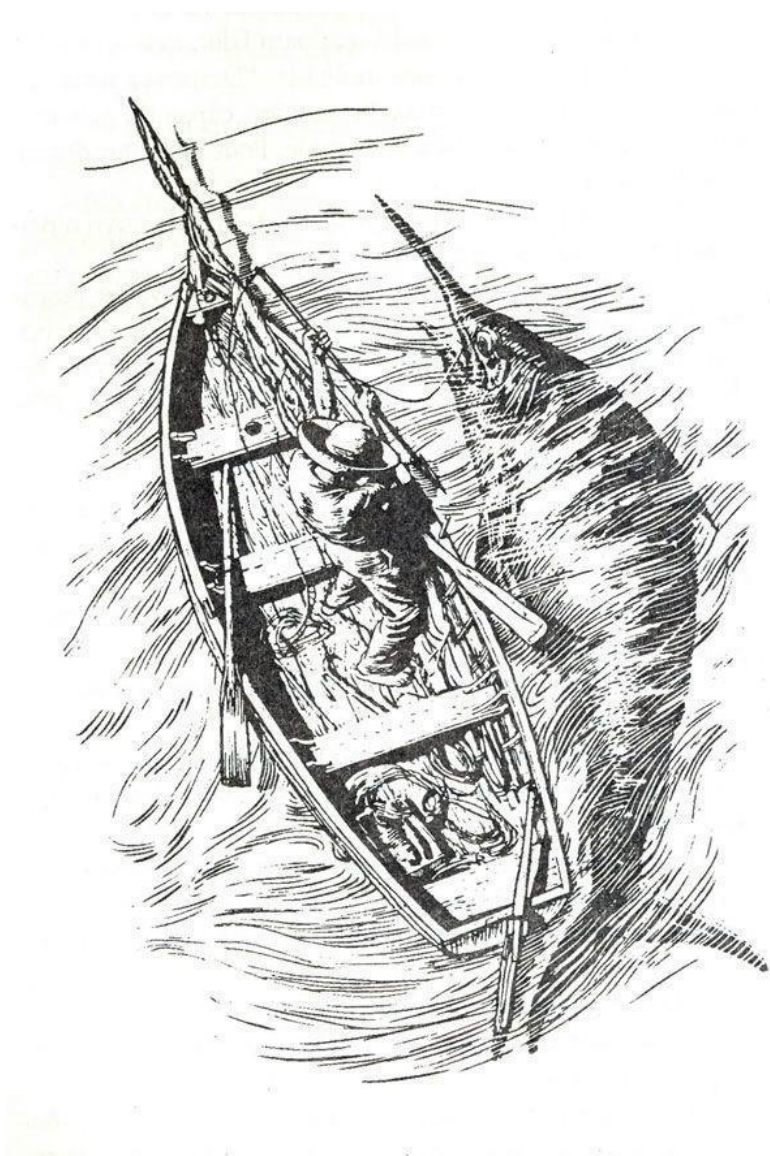
“O oceano é muito grande, e a canoa muito pequena...” disse o personagem Santiago, velho pescador da obra *O velho e o mar*, de 1952, narrativa clássica de Ernest Hemingway. Nesta afirmação, observamos uma interessante analogia à narrativa descrita aos detalhes pelo autor, que invariavelmente nos provoca a empatia com o velho personagem. Trata-se de uma conclusão semântica do personagem, que se coloca invariavelmente depois da percepção ambiental que o leitor já teria constatado ao ler o livro. Vamos à história.

Ao tentar quebrar o jejum de 84 dias sem pescar um peixe sequer, Santiago – experiente pescador - se lança ao mar, em região onde quase nenhum outro pescador se arriscaria, para tentar pegar o maior peixe possível. Ele aceita a jornada, deixa o mundo comum que habitava, corre riscos, se transforma pela experiência da luta com o enorme peixe – um marlim gigante. Vence a batalha. Na volta, o enorme peixe morto atrai tubarões, e o velho os enfrenta no caminho de volta para a praia. Ao chegar na areia, o enorme peixe já não tinha nenhuma carne, ele fora todo devorado pelos tubarões. Restou a espada e a cabeça. Em resumo, Hemingway trabalha a questão da jornada, através do personagem, do contexto do mar infinito; da trama no conflito com o enorme peixe e os tubarões, e por fim uma espécie de propósito, Santiago precisa se colocar à prova. Em resumo, o velho homem vence, prova para si e para os outros que é um grande e respeitado pescador. Mesmo não tendo o peixe inteiro, ainda assim sua jornada o torna admirável.

Na frase que abre este subcapítulo, quando o autor define a relação proporcional do oceano com a canoa do velho pescador - no final do livro - constatamos que esta questão

vem justamente para consolidar um aspecto, e uma comparação que já nos era natural. No decorrer da aventura de Santiago, através das palavras, ou seja, da forma como Hemingway detalha a trama, ele provoca esta análise comparativa a partir do *stimmung* (GUMBRECHT, 2014) da literatura. Neste contexto, conseguimos ter essa percepção da profundidade da diferença entre os dois elementos – a canoa e o oceano – muito antes da fala de Santiago, e com isso, criamos uma ambiência ou atmosfera imaginária, capaz de construir a cena, a ponto de temermos a infinitude do oceano que cerca a embarcação do velho protagonista.

Figura 2: Ilustração de *O velho e o Mar*, da edição de 1958



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/337347828313122635/>

Por *stimmung*, me refiro ao conceito detalhado por Hans Ulrich Gumbrecht. “Hoje não existe situação sem sua atmosfera própria, sem seu ambiente próprio, o que significa que é possível procurarmos o *Stimmung* característico de cada situação, obra ou texto” (GUMBRECHT, 2014, p. 20). Neste tópico, podemos considerar que as formas textuais têm uma capacidade intrínseca de criar atmosferas, sensações e percepções ambientais, que não necessariamente dependem da construção semântica, ou seja, do sentido das palavras. Isso pode ser analisado, à propósito, pelo fato de que a frase que estamos analisando, tomando a parte como um todo, pode até mesmo parecer um pleonasmo para o leitor desatento, quando surge nas últimas páginas da obra. Esta constatação de Santiago aponta uma análise que já havíamos formado a partir da forma, ritmo, cadência e sensação do texto, por isso, neste caso, o sentido semântico de sua afirmação pode parecer como uma conclusão, ou mesmo uma comprovação, de algo que já sabíamos ao longo de toda narrativa. Porém, ela é importante pois coloca a percepção tardia do personagem, com relação ao desafio que encarou. O corpo do texto supera o sentido, mas quando Santiago conclui a comparação, estabelecemos também um novo olhar sobre sua coragem em encarar o oceano – admitindo e respeitando-o enquanto um valoroso adversário.

Dentro da concepção de narrativa, a história de Hemingway, apresenta uma questão interessante, é uma grande narrativa, pois provoca e carrega capacidades intertextuais. A analogia da imensidão do oceano faz referência também ao universo narrativo da história. E aqui, podemos provocar o raciocínio a partir da perspectiva de Jenkins (2014): trata-se de uma obra extremamente propagável. Na dimensão textual, podemos observar personagens com camadas, ambientes, questões universais, e a flexibilidade do espaço-tempo da narrativa, nos provoca a imaginar a organização social da aldeia, as relações familiares, a vida dos personagens, o passado, o futuro, e as consequências da narrativa para o contexto em que está inserido Santiago. Contexto, no caso, que flerta com a realidade por dois aspectos, a linguagem narrativa de Hemingway – que além de escritor, foi jornalista – e a presença sempre citada de jornais na história. Em sua casa, Santiago dorme deitado com a cabeça encostada nos jornais que lê. Mesmo em alto mar, ele lembra e sonha com os resultados do baseball e com o desempenho do seu ídolo Joe DiMaggio – jogador que pertence ao Hall da Fama do Baseball. Este pé na realidade, nos transmite um aspecto de plausibilidade e ao mesmo tempo, nos fornece suspensão de descrença sobre todo o evento que acontece com Santiago.

A narrativa é, para início de conversa, uma questão cosmológica. Para narrar algo, você começa como uma espécie de demiurgo criador de um mundo – um mundo que precisa ser o mais fiel possível, de modo que você possa locomover-se nele com total segurança. (ECO, 2011, p.18)

Assim como em Hemingway, em outros autores, podemos identificar a questão de que a narrativa é como a vida, calcada em certas estruturas que a tornam representações realistas – isso, mesmo na ficção científica – de forma que a narrativa da jornada fantástica do herói, ou dos protagonistas, se mostre um jogo interessante para o leitor – suscetível a aceitar a condução da história.

Seja na obra *Ilíada* de Homero, quando a literatura mistura ficção e mitologia com certas nuances de hiper-realidade, quando entramos na questão de que um personagem fictício é fundador lendário de uma cidade real. No caso, a relação do herói grego Ulisses com a fundação da cidade de Lisboa, capital de Portugal. Ou mesmo, quando observamos a relação das desventuras e as repetições de personalidade de cada geração da família Buendía com as questões de identidade da formação da América Latina, permeada pela paradoxal perplexidade da relação do tempo como personagem, em análise a *Cem anos de solidão*, de Gabriel García Márquez – Gabo -, maior expoente do realismo mágico latino-americano. Seja em *Dom Quixote de la Mancha*, de Miguel de Cervantes, nosso protagonista ou mesmo a narrativa regionalista de Riobaldo, de Guimarães Rosa em *Grande Sertão Veredas*, aparentemente, divididas por gêneros, autores e épocas, todos tratam de uma mesma questão: contar grandes histórias através de personagens universais. “Nesse sentido, devemos supor que alguns personagens de ficção adquirem um tipo de existência independente de suas partituras originais” (ECO, 2011, p. 87). Para designar este perfil, Umberto Eco conceitua a expressão de personagens flutuantes.

“Ainda somos os mesmos e vivemos como nossos pais” diz a música de Belchior (1976). Assim, podemos contextualizar, de acordo com Campbell (1949), a relação entre Santiago, Riobaldo, Ulisses, José Arcadio Buendía, Dom Quixote, e até mesmo o Super-homem, enquanto elementos flutuantes universais, pois se desprendem de suas narrativas e tomam forma enquanto personagens quase reais, quase humanos, quase possíveis, e por este motivo, na concepção do autor, eles são basicamente a mesma pessoa: o herói. Eles são protagonistas dentro de cada uma de suas narrativas, suas jornadas, suas desventuras.

Para Campbell (1949, p.12), “o herói é o homem da submissão auto conquistada”, assim, ele se coloca em posição de aceitação à jornada, e se joga para enfrentar o novo

caminho, pois se submete a ela, é refém do chamado, e escolhe – racionalmente – não ter mais escolha além de seguir sua aventura narrativa. Na concepção de Adorno e Horkheimer (1995), fica claro o contexto da escolha do herói.

O que Ulisses faz é tão somente elevar à consciência de si a parte de logro inerente ao sacrifício, que é talvez a razão mais profunda para o caráter ilusório do mito. Não é à toa que Ulisses foi tido por muitos como uma divindade. (ADORNO; HORKHEIMER, 1995, p.50)

Neste contexto, podemos explorar as especificidades literárias enquanto estruturas dotadas de forma e sentido, pelas quais transpassam atmosferas e significados. No caso, podemos observar que a maioria dos textos - seja um recado, uma matéria de jornal, ou um livro - possui uma mensagem, ou várias, ou mesmo um propósito. Mas, questiono que, nem todo texto é capaz de construir um universo narrativo, criando assim uma grande história.

Para isso, neste capítulo, escolhemos tratar de alguns exemplos na literatura, em que a forma é protagonista e responsável pela presença e mensagem da história. Nestas obras citadas, temos a ação da narrativa como amplificador direto de seus elementos: personagens, tramas, contextos e propósitos. Estes pontos totalmente alinhados com a escolha do ritmo e cadência das palavras, formam a ambiência necessária para que possamos entender a coloração, a percepção, e por fim, o *stimmung* do texto. Em outras palavras, chegamos à mesma conclusão do velho pescador Santiago: o oceano é grande demais.

1.3 Grandes narrativas no cinema

Para tratarmos as especificidades das grandes narrativas do cinema, temos que pensar perspectivamente, a partir da imagem fotográfica enquanto ponto de partida para a imagem em movimento. Vamos considerar a reprodução de imagens em sequência, proposto por Edward Muybridge, em 1877. Seu modelo tratava do disparo em sequência de câmeras fotográficas – 16 câmeras – que registrariam o galope de um cavalo. A ideia era resolver uma aposta em que Muybridge havia se envolvido a fim de provar que em determinado momento do galope, o animal estaria com as quatro patas no ar. E realmente, isso acontece.

Esta é a primeira vez que se coloca a realidade em movimento registrada a partir de um aparato técnico. A partir daí, os irmãos Lumière² desenvolvem e passam a registrar imagens com o cinematógrafo, em meados de 1895. Um aparato capaz de filmar com rolo de filme as cenas, e depois reproduzi-las como uma espécie de projetor. A tecnologia é algo chocante para a época, e depois disso, outro pioneiro, George Méliès³, passa a contribuir com produções focadas em uma linguagem mais pautada na ilusão e na ficção fantástico.

Para teóricos como André Bazin (2014), o cinema e a fotografia são respostas à busca espiritual do homem. A imortalidade. Uma busca constante por vencer a ação do tempo. E neste contexto, uma procura por se tornar perene a partir da forma, e assim vencer a morte. Isso acontece da mesma maneira que os egípcios mumificavam seus mortos, e mesmo a pintura tentava copiar os detalhes da realidade. O advento da imagem técnica passou a cumprir este papel. Em tempo, Niepce⁴ com a Fotografia, e os irmãos Lumière com o Cinema, tornaram possível a imortalidade da forma.

Mas para além das questões históricas, vamos voltar para o escopo deste item do da pesquisa de grandes narrativas do cinema. Penso que é importante, neste ponto, explicitar o que venho chamando de grandes narrativas. O audiovisual por si, podemos entender na forma do tempo de consumo, uma duração, mas um filme longo não caracteriza teoricamente nosso conceito de grande narrativa. Para isso, devemos buscar referências estéticas dentro da narrativa, da história contada, que sejam suficientes para nos fornecer subsídios para que a narrativa seja expandida. Isto vai muito além da duração do filme.

Vamos pensar em exemplos, no filme *O poderoso chefão*, de 1972, de Francis Ford Coppola, o enredo é construído e conduzido – embora, se baseie no livro de Mario Puzo – a partir da história de uma família italiana nos Estados Unidos da América. Eles fazem parte de uma máfia, e tem uma rede de ligações com outras famílias e facções criminosas. O filme trata de seus personagens principais: Don Vito Corleone, interpretado por Marlon Brando, pai de Michael Corleone (Al Pacino) e seus irmãos. Este primeiro filme da trilogia mostra as relações complexas dos personagens, e nos provoca a buscar informações para compreender as dimensões e camadas que eles possuem. Para Marcel

² Os irmãos produziram registros em movimento, sendo talvez o mais importante *L'Arrivée d'un train en gare de la Ciotat*, de 1895, primeira exibição comercial de um filme. Eles possuíam uma fábrica de filmes fotográficos.

³ Também um pioneiro do cinema. Ilusionista e cineasta, Méliès produziu o filme *Le voyage dans la Lune*, em 1902.

⁴ Joseph Nicéphore Niepce foi um inventor francês, responsável por estudos a câmara escura que resultaram a primeira imagem fotográfica, em 1826.

Martin (2003, p. 33), “a imagem em si própria está carregada de ambiguidade, quanto ao seu sentido, de polivalência significativa”.

Don Vito, por exemplo, em sua linguagem peculiar, quase indireta, é capaz de causar medo em outros personagens, porém, sua fala não é agressiva, ela é suave, ele dá voltas e voltas para fazer uma ameaça, por exemplo. Porém, a reação dos demais personagens, de assombro, torna possível entender que o mafioso possui mais informações intangíveis na tela que são importantes para conformar seu caráter.

Figura 3: O personagem Vito Corleone, interpretado por Marlon Brando



Fonte: <https://papodehomem.com.br/o-poderoso-chefao-o-perfil-psicologico-da-familia-corleone/>

A capacidade de ser uma narrativa expandida se dá justamente pela necessidade do público em conseguir - e da própria produção em criar - mais informações que complementem a narrativa e seus personagens. Em *O poderoso chefe* 2, de 1974, temos a continuação da história a partir da morte de Don Vito, e a ascensão de seu filho Michael Corleone como chefe da máfia familiar. Em paralelo, voltando ao passado através montagem, temos a história do jovem Vito Andolini (Robert De Niro) que trata de contar a história do personagem que foge da Sicília, Itália, após o assassinato de sua família pela máfia local, e parte para a América em busca de uma vida nova. Os desafios que o personagem enfrenta para sustentar sua família, servem de informação complementar

para que redesenhemos as camadas do personagem de Marlon Brando, e consigamos compreender ainda mais seu caráter e comportamento.

Não à toa, o filme é considerado uma das melhores sequências da História do Cinema. Há que se considerar que ainda foi produzido em 1990, o último filme da trilogia, que conta a história do final da vida de Michael Corleone, e os novos personagens da família que podem vir a se tornar o novo chefe.

Figura 4: Vito Corleone (Robert De Niro e Marlon Brando)



Fonte: Montagem do autor

Neste exemplo, podemos avaliar que a profundidade dos personagens, a dimensão das tramas e conflitos, o contexto social e sua relação com o tempo, são capazes de nos mostrar uma espécie de narrativa rica em possibilidades de propagabilidade. Essa característica se dá pelo fato de que a quantidade e a forma dos elementos na narrativa nos provocam, enquanto espectadores, a querer consumir mais, entender mais, conhecer e explorar as problemáticas daquele ambiente narrativo. Essa habilidade da narrativa, considero o conceito central que venho desenvolvendo nesta tese, é sua capacidade de dispersão. Este tema será desenvolvido mais especificamente no último capítulo.

Outro exemplo, o filme *Psicose*, de 1960, de Alfred Hitchcock, teve sua capacidade narrativa expandida, por conta da dimensão e camadas possíveis do

personagem Norman Bates, interpretado por Anthony Perkins. O personagem rico em complexidade psicológica, foi capaz de construir quatro sequências fílmicas, e ainda um prólogo em formato de série, *Bates Motel*, de 2013, com interpretação de Freddie Highmore como Norman, em que conta eventos anteriores ao filme clássico de 1960.

Ainda dentro desta categoria de grandes narrativas, podemos considerar, efetivamente filmes com personagens e tramas que transcendem a duração e capacidade de um único filme. Personagens flutuantes (ECO, 2011), como Indiana Jones (Harrison Ford), Darth Vader, Hannibal Lecter (Anthony Hopkins), Rocky Balboa (Sylvester Stallone), James Bond (Sean Connery), Mad Max (Mel Gibson), Neo (Keanu Reeves), Frank Underwood (Kevin Space), Alex Burgess (Malcolm McDowell), Harry Potter (Daniel Radcliffe), Drácula (Bela Lugosi), ou mesmo o Carlitos (ou o vagabundo, de Charlie Chaplin) e tantos outros, possuem tempo de tela quase que insuficiente para alimentar a busca dos espectadores por informações.

Figura 5: Cena de *Mad Max*, de 1979



Fonte: <https://www.arte-factos.net/filmes/trilogia-mad-max-1/>

Este nível de personagem, com tantas camadas e com complexidade, exemplifica as narrativas que têm um princípio de propagabilidade inerente à sua história fílmica.

Estes exemplos demonstram uma capacidade intrínseca de fragmentação. Neste contexto, seus efeitos de presença e sentido (GUMBRECHT, 2014) se dão a partir do processo que denomino dinâmica de dispersão e convergência narrativa, uma forma de pensar a história, o personagem e as tramas a partir de estruturas expandidas. Vamos tomar como estrutura de apoio para essa capacidade de fragmentação narrativa a conceituação de Adorno e Horkheimer:

Pois nenhuma obra de arte autêntica e nenhuma filosofia verdadeira esgotaram seu sentido real em si mesmas, sempre estiveram relacionadas ao processo vital real da sociedade, do qual se separaram. (ADORNO & HORKHEIMER, 1995, p. 49)

Neste contexto, podemos consolidar nossa ideia de dispersão enquanto uma forma de fragmentação estrutural capaz de trazer a narrativa em seus diversos formatos permeando incessantemente o contexto da sociedade no campo da realidade, a partir de novas estruturas e aparatos midiáticos. Tendo em vista o contexto contemporâneo da proliferação de estruturas e novas tecnologias midiáticas, podemos considerar a dinâmica de dispersão e convergência um conceito bastante realista dentro da ótica de grandes personagens e grandes histórias.

1.4 Grandes narrativas nos quadrinhos

Os quadrinhos representam uma fonte inesgotável de novas histórias de super-heróis e possibilidades quase infinitas de ramificações narrativas. Na prática, quase que a totalidade dos super-heróis que assistimos nas grandes franquias cinematográficas de hoje têm sua origem nas páginas de revistas em quadrinhos. É interessante como a construção de mundos dentro de uma materialidade limitada – do ponto de vista tecnológico – é capaz de estruturar profundas camadas de dimensões narrativas de personagens, mundos e tramas. Esta constatação da adaptação narrativa do meio impresso, é citada por Will Eisner, como uma problemática específica do meio impresso.

A arte sequencial, tal como é praticada nas histórias em quadrinhos, apresenta um obstáculo técnico que só pode ser

superado com a aquisição de uma certa habilidade. O número de imagens é limitado, ao passo que no cinema uma ideia ou emoção podem ser expressas por centenas de imagens, e exibidas numa sequência fluida, numa velocidade capaz de emular o movimento real. No meio impresso, esse efeito é só simulado. (EISNER, p. 24, 2010)

A partir desta indagação, temos que considerar que ainda que em formato impresso, a arte-sequencial é capaz de construir dramaticidade narrativa, e o mais interessante: construir mundos adaptáveis para outras mídias. Desta maneira podemos considerar que dentro do contexto dos quadrinhos existe algo fundamental para o desenvolvimento de narrativas: a linguagem.

Em sua forma mais simples, os quadrinhos empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando são usados vezes e vezes para expressar ideias similares, tornam-se uma linguagem – uma forma literária, se quiserem. E é essa aplicação que cria a gramática da arte sequencial. (EISNER, p. 8, 2010)

Assim, podemos definir que através de uma linguagem específica as narrativas que se desencadeiam nos quadrinhos, no meio impresso, são capazes de gerar representações e dimensões que transpassam a limitação da materialidade. Flexibilizando o tempo dentro da narrativa. Através da imagem e da palavra, as histórias conseguem construir elementos como personagens, mundos e tramas, de maneira a construir a ambiência (GUMBRECHT, 2014) necessária para que a história funcione. De acordo com Eisner (p. 39, 2010) “Na narração visual, a tarefa do escritor/artista é registrar o fluxo contínuo de experiências e mostrá-lo tal como pode ser visto a partir dos olhos do leitor”. Assim observamos que os desenhos acompanhados por palavras, nos fornecem o repertório necessário para contextualizarmos o imaginário de uma determinada situação retratada. Disso depende toda a complexidade narrativa que a história precisa demonstrar.

O primeiro super-herói da história dos quadrinhos foi o Super-homem. Não à toa, talvez até hoje ele ainda seja o mais poderoso. Criado por Jerry Siegel e Joe Shuster, ele estreou em 1938 – conforme já falamos anteriormente. Um ponto fundamental para nos apropriarmos das condições narrativas desse personagem, é justamente o fato de que ele

não era apenas o Super-homem, um alienígena que veio para a Terra e possuía superpoderes. Ele também tinha uma identidade secreta, ou seja, para viver entre os humanos, ele se disfarçava de Clark Kent, um respeitado jornalista que trabalhava no Daily Planet (Planeta Diário). Até mesmo o nome do veículo é sugestivo, não se tratava de um jornal com notícias da cidade fictícia de Metrópoles, mas um veículo que cobria pautas internacionais. Tal qual a capacidade de atuação do herói: salvar o mundo.

Neste contexto, temos a relação com a personagem – também jornalista – Lois Lane, uma colega de trabalho de Clark e interesse amoroso. Nas histórias em quadrinhos, percebe-se em Lois um certo desprezo pelo herói em seu disfarce humano, pelo fato de que sua atuação, sempre se passando por covarde, era o que lhe dava espaço e chance para fugir e atuar como Super-homem. Essa tensão entre Lois e Clark cria um pretexto narrativo interessante.

Figura 6: Lois chama Clark de covarde, por não reagir em uma briga



Fonte: <https://www.einerd.com.br/os-10-fatos-mais-obscuros-sobre-o-superman/>

Na cena acima, Lois Lane se decepciona com a covardia de Clark, ao não reagir a uma agressão, e o deixa. Ela sai da cena, e em seguida entra em um taxi para deixar o local. Clark tenta entender a situação se aproximando do carro, enquanto Lois explica o motivo de evitar tanto o herói em sua forma humana. O fato é que ela acha Clark – que se comporta de maneira diametralmente oposta ao Super-homem - um covarde.

Considerando que Clark era um repórter de destaque na cobertura policial para um jornal de respeito e tinha um bom apartamento no centro, era duro acreditar que Lois o tivesse em tão baixa estima, mas as histórias tornam difícil de discordar dela depois

que Kent forja desculpas cada vez mais elaboradas para esconder sua identidade. Clark reclamava de enjoos e dores de cabeça toda vez que seus ouvidos hipersensíveis captavam um alerta da polícia e o Super-homem de fazia necessário. (MORRISON, 2012, p. 27)

O personagem de Siegel e Shuster é interessante pois cria esta dicotomia interna – uma problemática constante nos super-heróis - que a todo tempo disputava e brigava por espaço. O poderoso e valente herói contra o fracote e covarde humano. Para Morrison (2012, p. 26), “Siegel criara a maior das figuras de identificação com o leitor: incompreendido, maltratado, privado de respeito apesar de seus óbvios talentos como homem de notícias”. Este tipo de relação com Clark Kent, veio a diferenciar gigantescamente os heróis mitológicos dos super-heróis dos quadrinhos. Hercules, Ulisses, Aquiles e Perseu eram heróis desde o momento que acordavam até o fim do dia, não havia outra tarefa a fazer a não ser o heroísmo. Assim, os criadores dos super-heróis, de Siegel a Stan Lee, nos apresentam personagens poderosos, mas que convivem com um fardo gigantesco: a obrigação de serem humanos, quase todo o tempo.

A história dos quadrinhos atribui o contexto dos heróis em três eras principais: Era de Ouro (1938 a 1950), Era de Prata (1956 a 1970) e Era de Bronze (1970 a 1985). Para contextualizarmos esses períodos, podemos observar as constantes relações com o momento histórico e o tipo de influência sociocultural que cada época desencadeou.

Com o mundo às portas da guerra, tudo o que os leitores queriam era mais e mais super-heróis, especialmente nos quadrinhos. Super-heróis brotavam de todo nicho conceitual conhecido e encontravam editores dispostos a massificar as fantasias coloridas de uma geração de crianças, soldados e fãs de ficção científica. (MORRISON, 2012, p. 66)

Dentro deste cenário, observamos a proliferação de personagens de todos os perfis, habilidades, cores e até mesmo países diferentes. Nos Estados Unidos, heróis da DC Comics e Marvel têm sua criação e massificação. Na Inglaterra, a criação do Amazing Mr. X, em 1944 e The Dandy (uma cópia do Super-homem), de 1956. E no Japão, em 1951, surge o Astro Boy.

Figura 7: Astro Boy, de 1951



Fonte: Disponível em: <https://www.pinterest.pt/pin/513762269973529946/>

Essa construção de personagens e a fascinação que provocava no público jovem, passam a ser atacados por movimentos moralistas na década de 1950. A problemática sociocultural do período pós-guerra na América, passa a ser relacionada à influência dos quadrinhos. Com seu livro *A Sedução do Inocente*, de 1954, o psiquiatra Fredric Wertham ataca diretamente a cultura dos heróis de quadrinhos como uma influência negativa sobre a juventude, a ponto de relacionar o conteúdo à pornografia. O que acabou por influenciar na criação do Código de Ética dos Quadrinhos, na década de 1950, um modelo de censura, regulamentação e controle do conteúdo das histórias, a fim de preservar burocraticamente o que Wertham chamava de “moralidade⁵”.

⁵ A história parece, tragicamente, cada vez mais cíclica, quando analisamos a partir do conceito de moralidade. Em setembro de 2019, o prefeito do Rio de Janeiro, Marcelo Crivella, mandou recolher quadrinhos da Marvel, por conta de um beijo entre personagens homens. Disponível em:

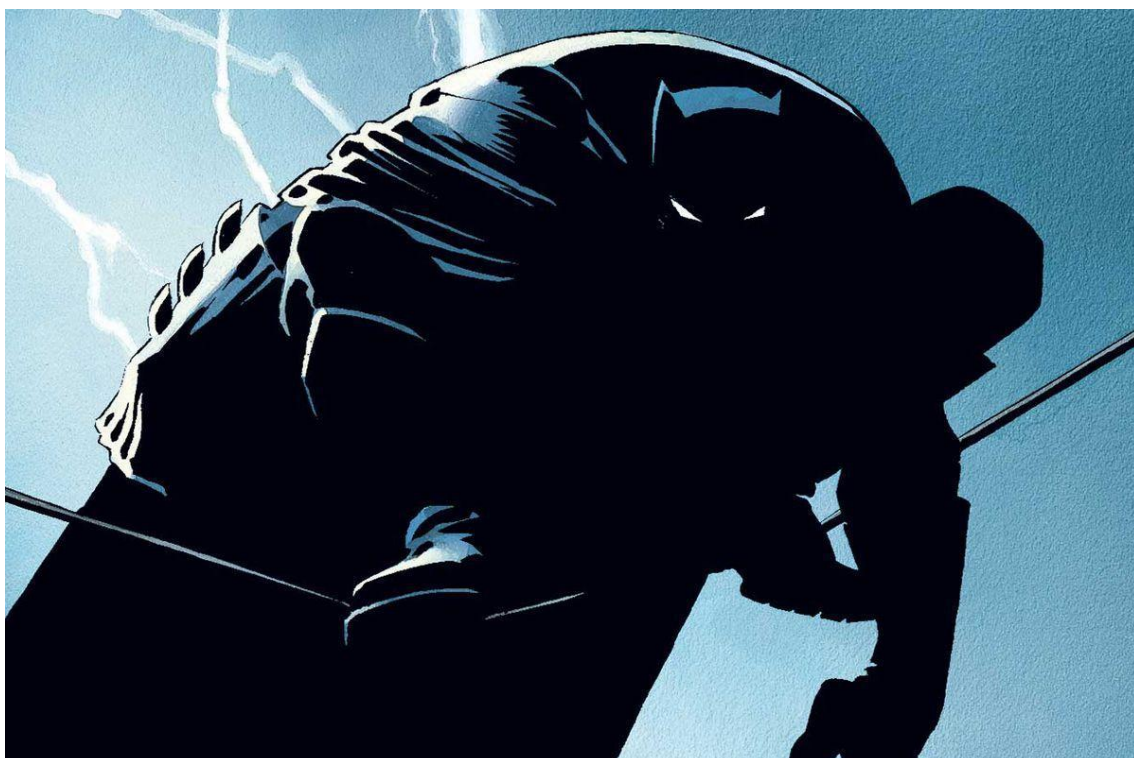
Em 1958, começa a Era de Prata. O super-homem e outros heróis passam a tratar de questões pessoais mais sérias, e em paralelo, o mundo vive a eminência da guerra nuclear. Essa questão se coloca como um medo característico das ameaças da Guerra Fria, o terror da mudança, e uma proteção excessiva do *stablishment*. Heróis como o Homem-Aranha e o Quarteto Fantástico, transformavam as questões familiares e dramas adolescentes em épicos heroicos. E assim, a visão passa a caminhar cada vez mais para uma perspectiva interna, em contrapartida às apoteóticas missões da Era de Ouro. O personagem inseguro e medíocre de Peter Parker, quando transformado em Homem-Aranha, ganhava vida de fato.

O Homem-Aranha nunca calava a boca. Ele tirava sarro dos inimigos, fazia piadas e comentários constantes sobre cada movimento, cada sensação. Era como se o tímido Peter Parker ganhasse vida ao esconder seu rosto sob a máscara. Como Homem-Aranha, ele girava e se jogava com toda leveza pelas avenidas de Manhattan, esguichando fluido de teia com absorta naturalidade. (MORRISON, 2012, p.121)

Neste contexto, a identificação dos leitores com questões voltadas à problemas pessoais dos heróis trazia de volta a empatia com os personagens. Neste período também, surgiram as equipes de super-heróis, Liga da Justiça, da DC Comics, em 1960, e Vingadores, da Marvel, em 1963. Neste mesmo momento histórico surgem os X-Men, em 1963.

O amadurecimento dos heróis, e o olhar voltado para a dinâmica da problemática urbana e social, acaba por desencadear a Era de Bronze. Mais escura, mais urbana, mais sinistra e trágica, esta fase dos quadrinhos tem como marco simbólico, a serie *The Dark Knight Returns*, 1986, de Frank Miller, que definiria eternamente a imagem do Homem-morcego. Completamente diferente do hilário herói interpretado pelo ator Adam West na televisão, a perspectiva do personagem apresentado por Miller, era mais pesada.

Figura 8: Batman, na estética de Frank Miller



Fonte: <https://www.theverge.com/2015/4/24/8493407/frank-miller-batman-the-dark-knight-returns-dc-comics>

A série *Watchmen*, 1986 e 1987, de Alan Moore, acaba por provocar a fusão da linguagem de quadrinhos alternativos – lado B – com as histórias do *mainstream*. A cultura do anti-herói, no mundo distópico de Moore, reflete uma perspectiva dos heróis sobre eles mesmos, enquanto personagens. O Dr. Manhattan, o homem-deus, capaz de tudo, demonstra certa semelhança com o Super-homem. Enquanto outros personagens, todos humanos, buscam fazer justiça em uma sociedade onde os heróis tem problemas pessoais, psicológicos e éticos. De maneira a fazer parecer um tanto quanto verossímil pela supressão de superpoderes.

Figura 9: Doutor Manhattan, no filme *Watchmen*, 2009



Fonte: <https://legiaodosherois.uol.com.br/2013/doutor-manhattan-conheca-o-personagem.html>

Com a transformação dos personagens da década de 1980, os heróis adentram na fase contemporânea de sua jornada. Este contexto pós-moderno (LYOTARD, 2009) que acaba por afetar todas as outras narrativas e artes, também influenciará os quadrinhos, e consequentemente, o personagem será também transformado na tela de cinema. Para falar desse assunto, entraremos no próximo subcapítulo.

1.5 Conceito de registro e criação de mundos

Vamos partir da asserção de Umberto Eco (2011, p. 73): “Um mundo ficcional é um estado de coisas incompleto, não máximo”. Com esta afirmação, é importante consolidarmos em nosso imaginário, o que vem a ser um mundo ficcional. Assim podemos entender o processo e analisar o ato de criação de mundos (*worldbuilding*). Para isso, é fundamental que possamos ilustrar a partir da perspectiva histórica o papel da materialidade enquanto forma e estrutura capaz de propagar a narrativa do homem.

Como tratamos anteriormente, dentro da questão da imagem técnica, a superação do tempo, da morte, e a transcendência do existir, são elementos que movem a construção de narrativas. Porém, para que haja a superação do tempo, a narrativa necessita de algo a mais que um bom roteiro de tramas. Neste caso, a preocupação se dá através do registro, ou seja, a materialidade que comporta determinada informação ou história. Nesta

contextualização, provoco a reflexão acerca do conceito do *Dasein* de Heidegger (1988), ou seja, a preocupação com o ser, ou mesmo, o estar no mundo.

O cuidado, como ser do *Dasein*, contraria a ideia de imanência substancial do eu. O poder ser si mesmo próprio ocorre por um ato de apropriação do *Dasein*, numa decisão extrema, projetando-o na direção da morte que o totaliza. (NUNES, 2002 p. 21)

Não há outra maneira para existir, ou coexistir, se não através do registro. Para Heidegger, a concepção da existência se torna material, ou seja, se comprova, através da supressão da temporalidade. Ao que define, passado como retomada, futuro como antecipação, e presente como momento de decisão. Desta maneira, seria impossível contextualizarmos a existência e experiência do homem sem algum tipo de aparato material capaz de transpassar a inexorabilidade da ação do tempo. Assim para Heidegger, a superação da temporalidade está mais próxima da continuidade, o que viria a tornar não mais a conceituação de três formas do tempo, mas como efeito, apenas uma: o presente.

Nesta forma, o passado se sugere através da latência (GUMBRECHT, 2014), o futuro algo impalpável e desconstruído a partir do momento que se torna presente, e por fim, o longo e amplo presente, que por si, daria conta de todas as formatações e subjetivações da temporalidade.

Olhar o relógio, ver as horas, significa utilizá-lo para a regulação de atividades, dizendo “agora é tempo de”. Mas a dominância pública do medidor converte a contagem numa sucessão de “agoras” independentes, e o tempo contado passa a ser um curso temporal objetivo. (NUNES, 2002, p. 23)

A primazia do presente toma forma a partir dos primeiros formatos de registros narrativos. Vejamos as pinturas rupestres e a função que possuíram em suas sociedades contemporâneas como fonte de informação de métodos de caça, de sobrevivência, ou de informações funcionais para o homem na pré-história. Neste contexto, podemos considerar a relação da narrativa completamente descolada da temporalidade, pois a relação do homem das cavernas com o tempo, ainda se fazia a partir de uma perspectiva mágica. Para o homem paleolítico, não havia como saber se a pintura na parede da caverna tratava de uma representação de uma determinada caça de semanas atrás ou de anos atrás. O tempo das narrativas os envolvia sem que sua percepção temporal com a realidade se

fizesse possível. Assim, só existe o presente. Fazendo uma comparação simbólica com os quadrinhos e o tempo ficcional deste meio, podemos observar a conotação atemporal na análise de Grant Morrison.

Supõe-se que muitas, senão todas, as pinturas rupestres que datam da nossa Pré-história remota, e até princípios da autoconsciência humana, foram criadas não apenas para ser papel de parede paleolítico, mas tinham intenções mágicas. Os quadrinhos compartilham de parte dessa vitalidade da arte primitiva, e muitas vezes carregam uma sensação do mesmo enfeitiçar deliberado em atividade. (MORRISON, 2012, p. 461)

Somente a partir da conceituação da linguagem linear⁶, podemos estabelecer uma relação de reconhecimento e experiência da temporalidade. A noção de Heidegger que o passado e o futuro se colocam na forma do presente, passa a ser ainda mais explícita quando o registro passa a ser ressignificado na linguagem escrita, com a contagem do tempo e a organização desse processo. Concluimos assim com Nunes (2002, p.25), que “a vida humana é histórica, não a natureza”. E esse descolamento da natureza é uma concepção irreversível para a construção do registro histórico temporal. Podemos considerar a partir desse ponto, a capacidade lúdica do homem, no seu desenvolvimento narratológico, a capacidade de se colocar enquanto contador de histórias e criador de mitos, com as artes, a religião, a cultura dos povos, até que se conforme a propagação técnica da linguagem, a partir da invenção da impressão por tipos móveis de Johann Gutenberg, no século XV.

Tendo em vista o contexto da evolução técnica das narrativas, devemos prestar a devida atenção ao que talvez tenha sido, a maior revolução do ponto de vista histórico dos aparatos técnicos. A invenção da Fotografia, em 1826, na experiência da primeira imagem de Niépce. Este ponto é fundamental para estabelecermos uma nova perspectiva histórica com relação ao tempo. A imagem técnica cumpre a função de presentificar tudo em fragmento de imagem. Para Flusser (2002), a fotografia não reproduz processos, mas por outro lado, passa a construir narrativas simbólicas a partir de um fragmento capaz de transcodificar em linguagem fotográfica toda a cena retratada.

⁶ Por volta de 4000 a.C., o povo Sumério desenvolveu a escrita cuneiforme, Em paralelo, no mesmo período, os egípcios desenvolveram os hieróglifos.

Figura 10: Primeira fotografia da história, feita por Niépce, em 1826



Fonte: <http://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2012/12/primeira-fotografia-da-historia-e-exposta-na-alemanha.html>

O fato é, que a invenção e popularização da fotografia traz uma mudança revolucionária na forma como a percepção histórica humana se condicionava. A imagem técnica traz a latência do passado, a presença do fato cristalizada em uma superfície fotossensível. Deste modo, a história passa a ser presentificada e nossa relação com as narrativas passa a ser uma relação física, não mais abstrata e imaginária.

Na verdade, o passado ainda está presente, como mostra a retroveniência. O *Dasein* ainda é o passado sem deixar de ser presente. E no presente está comprimido o passado; como no passado antecipa-se o futuro. (NUNES, 2002, p. 21)

Com a capacidade de criar narrativas a partir de registros técnicos, como a fotografia, e sua capacidade de representação simbólica do real, passamos a tratar a dimensão da imagem como uma linha temporal que corre em paralelo à realidade. Com

a evolução do registro técnico, e podemos considerar aqui o cinema – a imagem em movimento – a partir da concepção dos pioneiros irmãos Lumière e George Méliès, passamos a ter neste momento histórico, no início do século 20, a reprodução perfeita dessa realidade ficcional: o mundo da imagem.

Não podemos ignorar de forma alguma a capacidade de construção de mundos no contexto da literatura. A palavra escrita possui também presença e termina por construir através do *stimmung* as sensações desencadeadas por sua forma. Mas a imagem em movimento consegue construir uma nova experiência de mundo, neutralizando as vivências físicas e substituindo pela vivência midiaticizada. Afinal, como afirma Flusser (2002), somente o que é fotografável pode ser fotografado. A imagem em movimento, o cinema, passa a registrar e representar a realidade e até mesmo os processos que seriam impossíveis do ponto de vista fotográfico. Isso acontece a partir dos efeitos especiais no Cinema, por exemplo.

Um ponto importante dentro deste contexto passa a ser a linguagem e a montagem cinematográfica. Neste ponto, a flexibilização do tempo enquanto recurso de ênfase e direcionamento narrativo, passa a nos provocar sensações não apenas pela verossimilhança com a realidade, mas principalmente, pela capacidade tecnológica de relativizar o espaço-tempo da narrativa.

A história que leva um tempo imaginário breve, cronologicamente delimitado, pode desenvolver-se num discurso longo, em desproporção com aquela, e ainda assim parecer de curta duração. No entanto, para compreendermos essa aparência, bem como o seu inverso, a longa duração de uma história, cronologicamente dilatada dentro de um discurso reduzido, teremos que abandonar o referencial quantitativo da extensão ou do comprimento (longo/curto) pelo qualitativo de andamento, que importa em diferença de velocidade (vagaroso ou lento/célere ou rápido). (NUNES, 2002, p. 33)

Assim, o jogo da narrativa nos permite aceitar essa desconstrução do tempo cronológico, em favor da dramaticidade da cena ou do filme. Essa suspensão de descrença passa a tomar forma, especialmente, a partir da Construtivismo Soviético, tendo como um personagem de destaque, o cineasta Serguei Eiseinstein. Neste caso, o conceito de montagem toma forma como um aparato fundamental para a concepção da obra. A

famosa cena da Escadaria de Odessa, do filme *O Encouraçado Potemkin* (1925), nos mostra com detalhes a insinuação fílmica que nos coloca a dramaticidade a partir de uma sucessão de presentes, um tempo estendido através da entonação de diferentes perspectivas. O direcionamento para os detalhes desmonta o tempo natural, em favor do tempo da narrativa, que nos mostra a perspectiva a qual devemos observar a história.

A questão é mais complexa relativamente ao tempo cinematográfico, aparentado ao tempo do drama e, portanto, à ordem temporal sucessiva do espetáculo teatral, aparentando-se igualmente ao tempo da narrativa na medida em que o cinema é capaz de resumir, alargar, repetir, interromper, fazer retroceder ou adiantar a ação (*flashback* e *flashforward*). (NUNES. 2002, p. 47)

Figura 11: Cena da Escadaria de Odessa, no filme *O Encouraçado Potemkin* (1925)



Fonte: <http://tvbrasil.ebc.com.br/outubro-sovietico/2017/10/o-encouracado-potemkin>

A questão que surge a partir da teoria da montagem soviética se mostra cada vez mais presente no cinema contemporâneo, a partir do conceito de continuidade intensificada (BORDWELL, 2006). Aqui vale um diálogo com o autor:

Continuidade intensificada é a continuidade tradicional estimulada, criada para o mais alto nível de ênfase. Trata-se de um estilo dominante nos filmes americanos de audiência massiva hoje em dia. (BORDWELL, p. 120, 2006)

Com essa nova experiência histórica, devemos pontuar que, a evolução das narrativas e da capacidade lúdica do homem em construir mundos, toma uma forma gigantesca. Seja a partir de *games*, filmes, animações, *motion graphics*, documentários, *live-action*, imagens em 360°, e todo tipo de produção e representação do mundo passa a ser produzida a partir de linguagens, aparatos e estéticas tecnológicas específicas. Em outras palavras, podemos considerar que a dimensão da imagem e do registro transcendem a dimensão da realidade. Algo que já era desenvolvido e antecipado dentro do conceito de simulacro, de Jean Baudrillard (1991). Com isso, nossa dificuldade cada vez maior de discernir entre realidade e ficção.

1.6 Super-heróis e políticas culturais

Uma das cenas finais do filme *Guardiões da Galáxia* (2014) traz a música “*Ain’t no mountain high enough*” de Marvin Gaye e Tammi Terrel, de 1966 – analisaremos a trilha sonora mais profundamente no último capítulo deste trabalho. Por ora, a proposta aqui é justamente fazer uma relação com o papel narrativo do herói e a letra da música: “Cause baby there ain’t no mountain high enough. Ain’t no valley low enough. Ain’t no river wide enough. To keep me from getting to you, babe”⁷. O refrão da música revela uma nuance em duplo-código, de acordo com Umberto Eco (2011). Ao mesmo tempo em que revela no sincronismo da montagem, os personagens do filme e suas relações afetivas, também nos provoca uma reflexão acerca do que é o papel do herói.

Neste âmbito, podemos observar uma interessante simbiose entre a letra da música e as conceituações teóricas sobre o conceito de herói. Para analisar esta formatação, e a sua função sociocultural, proponho um retorno em perspectiva às contextualizações

⁷ Tradução: “Não há montanha alta o suficiente, não há vale profundo o suficiente, não há rio largo o suficiente, para me impedir de te alcançar”.

elaboradas por Campbell (1949), no momento em que suas teorias apontavam para um contexto culturalmente padronizado da narratologia.

Quer escutemos, com desinteressado deleite, a arenga (semelhante a um sonho) de algum feiticeiro de olhos avermelhados do Congo, ou leiamos, com enlevo cultivado, sutis traduções dos sonetos do místico Lao-tsé; quer decifremos o difícil sentido de um argumento de Santo Tomás de Aquino, quer ainda percebamos, num relance, o brilhante sentido de um bizarro conto de fadas esquimó, é sempre com a mesma história que muda de forma e não obstante é prodigiosamente constante que nos deparamos, aliada a uma desafiadora e persistente sugestão de que resta muito mais por ser experimentado do que será possível saber ou contar. (CAMPBELL, 1949, p. 5)

Ora, há que se observar que a proposta de Campbell, vislumbra atenuar certas características culturais regionais, e de certa forma, planeja uma uniformização da teoria narrativa em contexto mundial. Ou seja, para o autor, todas as histórias são contadas a partir de uma mesma estrutura, independente do país, do tempo, da política, das relações humanas. O que se pretende discutir neste momento é, precisamente, as possibilidades e funções do personagem cristalizado por Campbell, que chamamos de herói. E a partir deste ponto, estabelecermos um diálogo entre a teoria narratológica e o contexto contemporâneo.

Para elucidarmos a questão, podemos considerar o conceito do Monomito⁸ (CAMPBELL, 1949), ou seja, baseamos a perspectiva histórica das narrativas, a partir da escolha de um personagem central, em que se represente metaforicamente, a jornada da iniciação, experiência e maturidade humana. Para Campbell, todas as narrativas nos oferecem um olhar, o qual, nos propõe certa empatia, ou até mesmo uma imersão. Desta maneira, observamos atentamente a sua evolução e transformação, ao longo da história que permeia seus desafios.

⁸ Conceito trabalhado no livro *O herói de mil faces*, de 1949. Na obra, Campbell enfatiza nesta o Monomito, como a perspectiva do protagonista e sua história a partir da metáfora do desenvolvimento humano, da ingenuidade à maturidade, conformada dentro do que ele chama de jornada do herói.

Um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes. (CAMPBELL, 1949, p. 18)

O que Campbell retrata, é de certa forma, a experiência humana da vida. Embora, neste caso, essa mesma experiência se veja permeada por metáforas e analogias que buscam representar culturalmente determinadas interpretações relativas ao contexto sociocultural em que são difundidas. Os apontamentos do autor nos remetem a uma importante observação do que ele chama de Jornada do Herói. Um processo narratológico observado por Campbell em diferentes culturas, que foi adaptado, repetido, uniformizado, e que podemos encaixar quase que na maioria dos filmes e histórias de super-heróis que conhecemos.

Nesta discussão, buscaremos observar uma contextualização histórica do personagem que chamamos de herói. Neste âmbito, a análise histórica dos super-heróis, e suas adaptações para o audiovisual serão discutidas. No contexto do século XX, com o avanço tecnológico do registro audiovisual, cria-se uma nova interação com a narrativa.

A história oral, no livro, nos quadrinhos, permitia uma outra forma de relação com o espectador, mas, com o advento da imagem em movimento - o cinema especificamente - passamos a construir uma dimensão de imagem que reproduz com verossimilhança a nossa realidade, assim, os super-heróis, antes apenas imaginados, passam a habitar esse espaço. A questão que podemos considerar hoje, é a retroalimentação de linguagem entre ficção e realidade atrelada às novas tecnologias de captação de imagens, que nos cria uma possibilidade intensa de experiência narrativa, levando à quase total suspensão de descrença.

1.7 Contextualização do conceito histórico de super-herói

Os primeiros super-heróis surgem na primeira metade do século XX, tendo como estrutura a materialidade das revistas em quadrinhos. Herdeiros de narrativas de homens com poder sobre-humano, há que se considerar dentro deste contexto, que os criadores pioneiros deste tipo de personagem – devemos citar aqui Jerry Siegel e Joe Shuster, e até

mesmo Stan Lee – tiveram grande influência da estética de obras de revistas *pulp fiction*⁹, e histórias fictícias de homens como Tarzan – de Edgar Rice Burroughs – e mesmo o relato real de Charles Atlas – nome artístico do fisiculturista Ângelo Siciliano.

Em paralelo a isso, podemos considerar a partir da percepção do *Übermensch*¹⁰, ou o super-homem de Nietzsche (1998), como um elemento capaz de superar a coletividade. Visto que o filósofo provoca a ascensão de um homem acima dos outros, capaz de feitos inimagináveis dentro do contexto social. Neste trabalho de Nietzsche, publicado no final do século 19, ele aponta o homem enquanto um processo de transição evolucionário para um ser definitivamente superior: o super-homem, ou o que o autor chamava de além-do-homem.

Podemos configurar esta análise, a partir de seu contexto histórico, que, de todo já é sabido, acabou por gerar interpretações e aplicações errôneas diversas, por vezes culminando em tentativas de justificar filosofias desastrosas e perversas, como a própria eugenia nazista – fato que o autor nunca disseminou nem simpatizou, mas ainda hoje, é colocado em cheque. Mas este trabalho, visa olhar o outro lado desta percepção de Nietzsche, por um viés mais sistêmico e culturalmente perene: a história e o conceito de super-herói.

Há que se considerar neste ponto, a criação do primeiro personagem desta formatação narrativa: o Super-homem, lançado em 1938, por Jerry Siegel e Joe Shuster. Neste contexto, observando a ideia niilista de Nietzsche, em que apenas o homem evoluirá, quando se desprender de amarras éticas ditadas pela religião e moral históricas, observamos justamente, que o personagem se parece muito com uma visão messiânica de herói. O fato de representar a salvação, e literalmente, vir do céu – ou do espaço, do planeta Krypton - e conseguir resolver nossos problemas terrenos, faz com que esta primeira experiência de narrativa de super-herói dialogue diretamente com conceitos do cristianismo. A própria questão moral do personagem revela esta relação.

⁹ Revistas impressas em papel de celulose, geralmente muito baratas, feitas com histórias fantásticas e ficção científica para consumo rápido, que podem ser consideradas precursoras das histórias em quadrinhos de super-heróis.

¹⁰ Para Nietzsche, o Super-homem é uma necessidade do mundo. O grande homem, o homem necessário, o homem capaz de superar a coletividade, e ao mesmo tempo agir em função da grandeza humana. Os grandes realizadores são o contexto do além-do-homem.

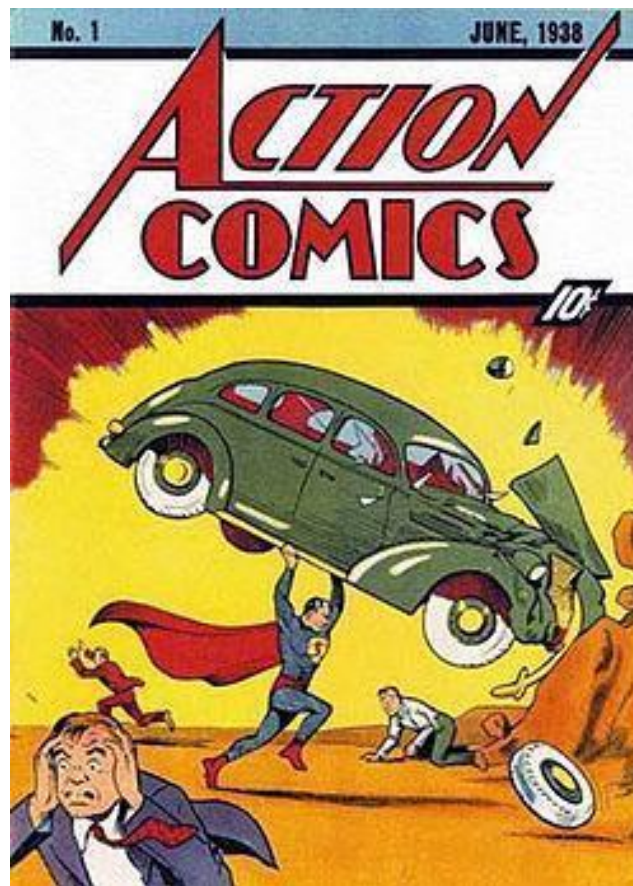
Devemos levar em conta, que embora a primeira versão¹¹ do Super-homem fosse capaz de dar saltos de 200 metros, tivesse força extraordinária e um intelecto muito acima do normal, ele ainda não voava, nem era capaz de dar a volta na Terra na velocidade da luz a ponto de alterar o fluxo do tempo. Neste caso, ainda não era o ícone pop que conhecemos hoje. Neste primeiro momento, o personagem era quase plausível, e atuava em um contexto parecido com o imaginário de cidade grande, com todos os problemas sociais e injustiças que conhecemos.

A imagem da capa que introduziu o mundo a esse personagem marcante tinha uma virtude particular e incomparável: mostrava algo que nunca tinha sido visto. Parecia uma pintura rupestre esperando para ser descoberta nas paredes de uma estação de metrô daqui a dez mil anos – uma imagem poderosa, ao mesmo tempo futurista e primitiva, de um caçador matando um carro descontrolado. (MORRISON, 2012, p. 21)

Na imagem da capa da revista, um homem de cabelos pretos, com roupas azuis e uma capa vermelha em movimento, levanta com facilidade um carro, aparentemente desgovernado. Sua força, a tensão das pernas, a envergadura, e todo o movimento desenvolvido pelo desenho, destaca a forma como ele triunfa sobre a máquina, criando já neste primeiro registro uma aura simbólica de superioridade com relação aos demais homens. No caso, os outros personagens – todos homens, possivelmente *gangsters* - fogem aflitos da cena, emoldurando ainda mais dramaticamente a força e postura do personagem que arremessa o carro contra uma rocha.

¹¹ Esta edição histórica foi leiloadada, com valor de R\$ 7,3 milhões de reais. Disponível em <https://oglobo.globo.com/cultura/livros/primeira-revista-do-super-homem-vendida-por-73-milhoes-13719599>

Figura 12: Primeira capa de HQ do Super-homem, de 1938



Fonte: <https://oglobo.globo.com/cultura/livros/primeira-revista-do-super-homem-vendida-por-73-milhoes-13719599>

O herói¹² que surge neste período é uma resposta aos receios da Grande Depressão e da industrialização. Até mesmo o fato de sua força ser capaz conter trens, carros, tanques desgovernados, deixa claro essa característica, do homem vencendo a máquina. Uma concepção humanista do herói, como resposta à uma sociedade mecanizada. Devemos citar aqui até mesmo uma relação com o conceito proposto – através da comédia – por Charlie Chaplin, no filme *Tempos Modernos* (1936). O personagem se vê em uma estrutura social capitalista industrializada que busca a objetificação do ser humano. O Super-homem era um herói do povo, que se destaca, além de seu poder único, mas também pelo fato de ser o único capaz de entender a opressão e a alienação da dinâmica

¹² Observamos também que o Super-homem tem uma função histórica do ponto de vista político dentro da realidade dos Estados Unidos após a Grande Depressão: ele serve para fortalecer a sociedade ao mesmo tempo em que tenta restabelecer os valores americanos. Ele representa a superação e a iniciativa, do ponto de vista do liberalismo político.

sociocultural. Sobre este conceito de alienação, a fim de criarmos um paralelo com a teoria crítica, podemos analisar a perspectiva de Walter Benjamin acerca da relação entre protagonista – ou mesmo, herói – e o espectador.

Representar à luz dos refletores e ao mesmo tempo atender às exigências do microfone é uma prova extremamente rigorosa. Ser aprovado nela significa para o ator conservar sua dignidade humana diante do aparelho. O interesse nesse desempenho é imenso. Porque é diante de um aparelho que a esmagadora maioria dos cidadãos precisa alienar-se de sua humanidade, nos balcões e nas fábricas, durante o dia de trabalho. À noite, as mesmas massas enchem os cinemas para assistirem à vingança que o intérprete executa em nome delas, na medida em que o ator não somente afirma sua humanidade (ou o que aparece como tal aos olhos do espectador), como coloca esse aparelho a serviço do seu próprio triunfo. (BENJAMIN, 1994, p.179)

Bem, aqui devemos fazer um contraponto ao Super-homem, e para isso, vamos considerar a análise de outros personagens. Devemos lembrar que a evolução do Super-homem foi intensa, e seus poderes aumentaram conforme o decorrer das décadas. Para balancear esta questão, vamos considerar os heróis da Marvel – ou Timely Comics, em sua origem. São vários heróis de sucesso: Homem-Aranha, Capitão América, Homem de Ferro, Hulk, para não citar quase toda a maioria dos personagens da editora. Proponho uma questão aqui: observar de que maneira estes personagens se diferenciam do perfil do Super-homem.

Vamos flexibilizar a questão, a partir da desconstrução das histórias. Partindo do ponto de vista hiper-real das narrativas. O Super-homem atua em cidades fictícias, espaços inventados, como a cidade de Metrópoles e Smallville. A partir destas regiões fictícias, o herói salva o mundo. Tomamos a parte como um todo. Por outro lado, um herói como Homem-Aranha, luta no bairro, na cidade, na rua, em cima de telhados, se pendura em janelas, e arranha-céus, e tudo isso dentro de uma cidade real, no caso, Nova York. Ele luta contra ameaças mais realistas, que não visam, necessariamente, destruir o mundo, mas objetivam interesses financeiros ou mesmo realizar crimes reais em uma grande metrópole.

Um outro ponto, é a relação do herói com seu alter ego, devemos considerar que a diferença é ainda mais explícita. A questão é que o jovem Peter Parker, se transforma

em Homem-Aranha, por conta de um acidente e uma picada de aranha radioativa, sendo assim, ele desenvolve seus poderes, mas passa a atuar disfarçado de Homem-Aranha. Por outro lado, os poderes do Super-homem são naturais; ele nasce desta maneira, e ao chegar à Terra, passa a se disfarçar de Clark Kent. O discurso aqui é o justamente a inversão do papel do herói. A natureza do Super-homem é ser herói, para isso, ele se disfarça de humano, enquanto a do Homem-Aranha é ser Peter Parker, e para isso se disfarça de super-herói quando necessário.

O que é notável, é o fato de que a Marvel passa a criar personagens razoavelmente explicáveis, com transformações ou adaptações científicas plausíveis, que tornam o jogo da narrativa mais aceitável. Ao mesmo tempo em que a DC Comics – editora do Super-homem – inicia seu portfólio de personagens com o kryptoniano, que inexplicavelmente já nasce com poderes, ela acaba cedendo a racionalidade com a criação do Batman, em 1939 por Bob Kane. Há que se considerar também, que posteriormente, a Marvel também tratará desta questão em X-Men, em 1963, com o conceito de mutantes – heróis com poderes geneticamente naturais, desta vez, mais parecido com o conceito do além-do-homem de Nietzsche, causados por uma espécie de salto evolucionário involuntário – mas com o intuito, neste caso, de tratar através da alegoria metafórica dos mutantes a questão da diversidade, racismo, preconceito, dentro do contexto histórico pós-moderno dos anos 1960.

Por contexto pós-moderno, devemos considerar neste âmbito, as relações que a contracultura e toda a transformação sociocultural da década de 60, passa a exercer no âmbito dos personagens. As discussões do contexto da realidade passam a ser repercutidas nas páginas de histórias em quadrinhos, como é o caso dos X-Men. Podemos observar também a evolução do Capitão América e seu paralelo com as tensões geopolíticas em diversos períodos históricos – trataremos deste personagem e sua relação política no último capítulo desta tese.

Ao mesmo tempo em que colocamos em pauta o personagem super-herói como um produto tipicamente datado no século 20, devemos observar que algumas nuances deste herói já surgem na narrativa heroica através dos mitos, das lendas, dos aspectos culturais que refletem uma perspectiva metafísica. Essas narrativas transcendem a experiência vivencial do homem no mundo, e tomam parte no âmbito do fantástico. Essas histórias são reproduzidas na oralidade e na literatura, através de conceitos ético-morais que permeiam as diversas culturas e folclores. Esses jogos narrativos estabelecem uma

regulamentação social em torno de valores e virtudes que passam a ser respeitados no contexto da evolução da humanidade.

Vivemos nas histórias que contamos. Numa cultura secular, científica e racional, que deixa a desejar em lideranças espirituais confiáveis, as histórias de super-herói falam mais alto e com mais força frente a nossos grandes medos, nossos desejos mais profundos e nossas maiores aspirações. Elas não têm medo de trazer esperança, não se envergonham do otimismo e não têm medo do escuro. Estão o mais distante possível do realismo social, mas as melhores histórias de super-herói lidam diretamente com elementos míticos da experiência humana com os quais todos nós podemos fazer paralelo, de forma criativa, profunda, engraçada e provocante. (MORRISON, 2012, p. 16)

Podemos considerar dentro deste tópico, que os heróis – ou os super-heróis – são, paradoxalmente, um espelho modelo – não só da estética física, mas moral – e ao mesmo tempo, a projeção do desejo de poder e uma válvula de escape sob a qual buscamos amplificar e trazer à tona o inalcançável, o ilimitado, o impossível, a busca pela potência, por se sobressair e se tornar algo além-do-homem. Talvez por isso, esses personagens tendem a possuir a visão em *plongée*¹³ do mundo, justamente por estar acima dele. Assim, o personagem super-herói passa a ser a fuga da realidade do homem, ao ter, ironicamente, a função narrativa de salvar o mundo, anestesiando a insatisfação com a dimensão do real.

1.8 Cultura de super-heróis no audiovisual

O sucesso dos personagens das revistas em quadrinhos e em paralelo o desenvolvimento do cinema, fizeram com que em meados das décadas de 1940 e 1950, se tornasse real a possibilidade da criação de um contexto tecnológico plausível em que seria possível contar histórias e adaptações dos super-heróis para o audiovisual. Para isso,

¹³ Perspectiva de enquadramento de câmera, em francês significa mergulho. O objeto filmado é visto por um ângulo de cima para baixo, colocando o espectador acima do que está sendo mostrado.

seguindo exemplo de outras adaptações de heróis como do personagem Tarzan ¹⁴ – que já possuía filmes desde 1918.

Figura 13: Johnny Weissmuller, como Tarzan, em filme de 1932



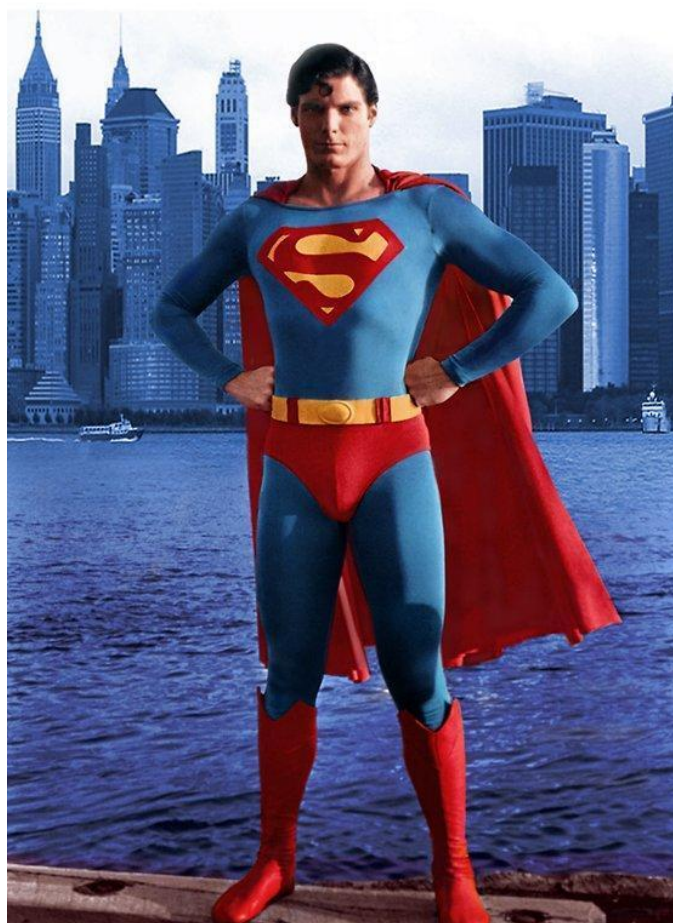
Fonte: <https://travsd.wordpress.com/2019/06/02/johnny-weismuller-wet-behind-the-ears/>

Os primeiros super-heróis adaptados para o audiovisual da DC Comics, ou a época Detective Comics, foram Super-homem e o Batman. Enquanto da Marvel, foi o Capitão América. É importante lembrarmos do filme *Batman, o homem morcego*, 1966, que trazia Adam West com sua interpretação clássica do personagem. Porém antes disso, na televisão, o personagem já estava presente desde 1943, com o seriado *The Batman*, estrelado pelo ator Lewis Wilson como o personagem. Outra adaptação importante em formato seriado, *Batman & Robin*, de 1949.

Neste mesmo período, o ator George Reeves também interpretava o personagem Super-homem, em adaptações dos anos 1950. Um caminho que conduziria até a chegada da consagrada e definitiva adaptação do personagem, dirigido por Richard Donner, e interpretado por Christopher Reeve, no clássico *Superman*, de 1978. Neste caso, um perfil que viria a ser copiado para todas as animações do personagem até os dias de hoje.

¹⁴ O primeiro filme do personagem foi *Tarzan, O homem macaco (Tarzan of the Apes, 1918)*, estrelado pelo ator Elmo Lincoln, ainda no contexto do cinema mudo. O primeiro ator a interpretar o personagem no cinema falado foi Johnny Weissmuller - que também era nadador. Este último ficou conhecido por emitir o famoso grito de vitória do personagem, no filme *Tarzan the ape man*, 1932.

Figura 14: Super-homem interpretado por Christopher Reeve



Fonte: [https://supermanrebirth.fandom.com/wiki/Superman_\(Christopher_Reeve\)](https://supermanrebirth.fandom.com/wiki/Superman_(Christopher_Reeve))

Em paralelo às produções da DC Comics, podemos destacar no cinema, as adaptações: *Capitão América*, de 1944, interpretado por Dick Purcell, e o filme com mesmo nome, de 1990, interpretado por Matt Salinger. Além destas releituras, podemos destacar também a adaptação do personagem Hulk, com diversas produções desde 1977, sendo interpretado pelo fisiculturista Lou Ferrigno. Ainda nas sequências de produções do herói, em *O incrível Hulk*, de 1988, aconteceu um encontro interessante, uma aparição do personagem Thor, também da Marvel. Desta vez, interpretado pelo ator Eric Allan Kramer.

Figura 15: O Capitão América interpretado por Matt Salinger, filme de 1990



Fonte: [https://marvel.fandom.com/wiki/Steven_Rogers_\(Earth-697064\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Steven_Rogers_(Earth-697064))

O Hulk, interpretado em sua forma monstruosa pelo ator Lou Ferrigno, e em sua versão humana com atuação de Bill Bixby, tratava da questão do monstro incontrolável e com força de destruição ilimitada que vivia dentro de um cientista. A série propunha a divisão entre razão e emoção do Hulk, através das oscilações de humor do personagem.

Algo interessante no personagem, é justamente a capacidade de articularmos a relação do Hulk com doenças e transtornos mentais¹⁵. Em contrapartida ao Super-homem, o Hulk é o alter ego de um cientista, que fora exposto à radiação por raios gama. Com dificuldade de controlar sua agressividade, o personagem de Bruce Banner é desenvolvido como um homem passivo, que aceita suas condições, e não reage às ameaças do mundo. Ele guarda para si a sua raiva. Porém, por conta da exposição aos

¹⁵ Esta relação é tratada na reportagem: <https://saude.abril.com.br/blog/saude-e-pop/sindrome-do-incrive-hulk-o-que-esse-heroi-tem-a-ver-com-a-saude-mental/>

raios gama, ele perde a capacidade de controlar seu ímpeto agressivo, e acaba por exacerbar sua raiva, culminando em uma transformação monstruosa: o incrível Hulk.

Figura 16: A transformação de humano para monstro, em Hulk



Fonte: <https://saude.abril.com.br/blog/saude-e-pop/sindrome-do-incrivel-hulk-o-que-esse-heroi-tem-a-ver-com-a-saude-mental>

Durante era de Bronze dos quadrinhos – que vai de 1970 a 1985 – também chamada de Era Sombria, por alguns autores como Grant Morrison, passa a tomar forma uma estética mais voltada para a realidade. Nesse contexto, problemas sociais, injustiças, questões políticas e econômicas passam a pautar a linguagem dos super-heróis nos quadrinhos. Esta é uma herança que colheremos quase 30 anos depois, em adaptações como a trilogia do Batman ¹⁶– de 2005 a 2012 - de Christopher Nolan, e *Watchmen*, 2009, de Zack Snyder.

Em ambas as produções, podemos analisar um contexto social frio, cruel, sombrio, a problemática das drogas e a violência urbana. Pouca esperança, muito sangue, e um

¹⁶ A trilogia é composta por *Batman Begins* (2005), *The Dark Knight* (2008) e *The Dark Knight Rises* (2012). Com destaque para a atuação sombria de Heath Ledger, como o vilão Coringa.

herói desenhado quase que como um vilão. Dentro desta perspectiva, o personagem passa a questionar a sociedade e as conformações éticas em que ele é obrigado a atuar. Neste ponto, os super-heróis passam a duvidar de suas próprias capacidades de mudar o mundo.

Quando *Lanterna Verde/Arqueiro Verde* uniu os heróis esmeraldas de maior destaque da DC, a Era das Trevas tomou forma. Estava tudo ali: a arte foto realista, a consciência sociopolítica, o super-herói dividido entre agente do *stablishment* ou anarquista rebelde. (MORRISON, 2012, p. 179)

É importante destacarmos também as adaptações de *Batman*, 1989, e *Batman Returns*, de 1992 dirigidos por Tim Burton, em que se evidencia uma estética expressionista interessante, com o ator Michael Keaton, como Bruce Wayne. Ainda sobre o personagem, devemos registrar também as desastrosas – porém sempre lembradas - adaptações do diretor Joel Schumacher: *Batman Forever*, de 1995, e *Batman & Robin*, de 1997.

Após esse período, no final da década de 1990, a Fox, que detinha os direitos dos X-Men, lança em 2000 o clássico *X-Men*, o filme. Esta produção renova a estética dos filmes de super-heróis, e abre caminho para uma sequência de produções que culminará na superestrutura de filmes de heróis que temos hoje. Com o sucesso do primeiro filme, a Fox viria a lançar mais 12 filmes deste universo dos mutantes. Aqui, cabe o destaque ao ator Hugh Jackman, que ao lado de Christopher Reeve (o Super-homem), passa a ser um dos atores mais marcados por seu papel como herói, por conta do icônico personagem Wolverine.

Figura 17: Imagem promocional de *X-Men*, o filme



Fonte: <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-25518/creditos/>

Em paralelo, no início dos anos 2000, a Sony, com os direitos de um dos personagens mais importantes dos quadrinhos – o Homem-Aranha – lança a primeira trilogia do herói. Com efeitos especiais convincentes e uma linguagem estética de videogames, a franquia faz um enorme sucesso, e passa a ditar a partir de 2002 a nova linguagem de filmes de super-herói. Além da primeira produção de Sam Raimi, com o ator Tobey Maguire como Peter Parker, o herói ainda teve mais duas franquias: os dois filmes *O espetacular Homem-Aranha*, 2012 e *O Espetacular Homem-Aranha 2* (2014), com Andrew Garfield como protagonista; e a sequência de aparições no Universo Cinemático Marvel, com Tom Holland como o personagem.

Figura 18: Cena de *Homem-Aranha*, de 2002



Fonte: <http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-149117/>

A partir deste contexto, surge no final da primeira década do século 21, o que viria a ser a maior estrutura de expansão e fragmentação narrativa da história dos super-heróis, o Universo Cinemático Marvel. A superestrutura narrativa que, talvez até hoje, seja a que melhor soube utilizar o conceito de narrativa transmídia como forma de propagar e gerar produção de presença de seus personagens. Alcançando uma bilheteria bilionária e colocando os super-heróis como o supracumulo da cultura *pop* e *geek*, fazendo com que a popularização destes personagens transcendesse as histórias em quadrinhos e viesse a democratizar a engajar diferentes públicos. Sobre isso, falaremos com mais detalhes no último capítulo deste trabalho.

1.9 O super-herói contemporâneo

A famosa frase de Ben Parker, o tio Ben, direcionada ao jovem Peter Parker - que havia começado a desenvolver seus poderes, há pouco tempo desde a picada da aranha – é bem simbólica para explicarmos o papel do herói: “Com grandes poderes vêm grandes responsabilidades”. Para começarmos a discutir o que é, de fato, um super-herói, devemos tomar por ponto de partida a questão de que o herói não pode, nem deve, ser alguém simplesmente com poderes extraordinários. O fato é que o herói - antes de se dar conta de sua diferença com relação às pessoas normais - é sempre alguém com responsabilidades mais complexas, maiores até mesmo que seus poderes. Para isso, o conceito de superação é algo sempre presente na história deste típico personagem.

Figura 19: Conversa entre Peter Parker e o Tio Ben, no filme de 2002



Fonte: <https://www.tvovermind.com/marvel-cinematic-universe-need-uncle-ben/>

A superação, encarada como uma constante na estrutura narrativa dos super-heróis, é um importante mecanismo pelo qual a tentativa de gerar empatia, e ao mesmo tempo, um senso de esperança no seu desempenho, toca o espectador. “Uma história pode nos fazer rir ou chorar, nos deixar de coração partido ou nos inspirar a mudar de vida. Uma história pode nos deixar furiosos a ponto de querer mudar o mundo” (MORRISON, 2012, p. 461). Aqui voltamos a afirmar que, o personagem super-herói é criado para nos dar a experiência do além-do-homem de Nietzsche, a potência de agir elevada ao máximo, e

como efeito, a resistência a ela, o antagonismo e o conflito, para que se transforme a ficção, levando-a do campo do sonho para algo relativamente plausível.

A partir da perspectiva do super-herói no contexto dos quadrinhos, as fases que constituíram os diferentes perfis dos personagens e suas relações com o contexto histórico em que habitam – tema que tratamos anteriormente – chegamos ao herói contemporâneo. Analisando o papel do herói em seus diferentes momentos do século XX, chegaremos a um ponto crucial para entendermos suas representações no contexto contemporâneo. Para isso, vamos organizar a temática em torno do contexto da pós-modernidade, dentro da concepção de Jean-François Lyotard e David Harvey, para assim, estabelecermos uma relação concreta entre o tempo histórico, o contexto sociocultural, e o papel do super-herói.

1.10 O personagem no contexto pós-moderno

A ideia deste tópico é traçar um perfil do super-herói a partir da experiência estética dos quadrinhos, o que culminaria hoje, invariavelmente no audiovisual. Acompanhamos a evolução dos personagens a partir do contexto histórico, as eras, e agora, chegamos ao ponto fundamental para contextualizar o herói hoje. A partir de toda a evolução das narrativas, das posturas dos personagens em paralelo aos impactos socioculturais que eles sofrem de tempos em tempos, chega-se a uma concepção central: o herói pós-moderno.

Como falamos nos subcapítulos anteriores, o papel do super-herói sempre foi dependente de seu poder em conjunto com o senso de responsabilidade. A questão moral do herói clássico, sua tomada de consciência – seja política, ou mesmo social – está colocada ao longo de toda a construção histórica do personagem. Porém, após a Era de Bronze, também chamada de Era das Trevas – em especial por influência de artistas como Frank Miller e Alan Moore – observamos uma estética *noir*¹⁷ de certa forma inevitável. As antigas vanguardas estéticas passam a ser copiadas, porém, fora de seu contexto histórico, elas são esvaziadas e efêmeras com relação ao seu sentido. Um primeiro exemplo disso, é o Batman de Tim Burton. Visivelmente carregado de referências do

¹⁷ *Noir* é um subgênero de filmes baseados em contos policiais muito comuns nos anos 1940. O aumento da violência decorrente da Grande Depressão tornou a percepção urbana esteticamente mais pesada, e isso passa a ser espelhado nos filmes deste gênero.

expressionismo, o filme que tinha Michael Keaton como Bruce Wayne foi um marco importante para o cinema de herói.

Figura 20: Cena do filme *Batman*, 1989



Fonte: <https://www.planocritico.com/critica-batman-1989/>

Mas para caracterizarmos este período de forma mais consistente, vamos contextualizar a questão da pós-modernidade. Para Pucci (2006, p. 363), “aqui se considera que essa é a mais interessante aplicação do conceito de pós-modernismo ao cinema: designar o que foge às classificações tradicionais da teoria”. Esse desvio da convenção teórica, nos mostra um elemento de difícil classificação, algo que escorrega pelos dedos ao tentarmos classificar de uma forma única. Essa questão se repete na personalidade do próprio super-herói, pelo fato de que já não é possível pensarmos que o Batman de Keaton, ou mesmo, na trilogia de Christopher Nolan, com o ator Christian Bale, está de alguma maneira relacionado ao cômico personagem de Adam West. É impossível estabelecer esta relação, pelo fato de que se trata basicamente de personagens distintos. O herói interpretado por Adam West não tinha nenhuma motivação, nem mesmo a explicação da morte dos pais na saída do cinema é mostrada. O herói simplesmente resolve um problema por episódio sem maiores motivações pessoais. O

contrário acontece com o Batman de Nolan, em que até mesmo o desenvolvimento das habilidades marciais do herói é explicado e apresentado ao público. Temos que considerar também, a série *Gotham*, 2014, em que a narrativa explora em cerca de cinco temporadas o contexto de transformação do jovem Bruce Wayne, muitos anos antes de se tornar o herói noturno.

Figura 21: Cena da série *Gotham*, com o jovem Bruce Wayne em ação



Fonte: <https://www.digitalspy.com/tv/ustv/a857920/gotham-season-5-cast-bruce-wayne-batman/>

Podemos trabalhar neste mesmo contexto, a questão do anti-herói, ou mesmo o vilão que se redime. Uma outra história importante neste tópico é justamente a trilogia clássica de Star Wars, que acaba por nos apresentar o retorno e redenção de um herói. No último filme desta primeira trilogia, *Star Wars: o retorno de Jedi*, de 1983, descobrimos que afinal de contas, o icônico vilão da serie foi capaz de se redimir, e assim, revela-se um herói caído. O sacrifício liberta o vilão arrependido da culpa, e permite que se junte aos antigos mestres Obi Wan Kenobi e Yoda na Força. Este personagem é tão interessante, que a segunda trilogia, feita nos anos 1990, trata especificamente de nos

apresentar o jovem Anakin Skywalker, desde sua infância ao treinamento Jedi, até o ponto em que é dominado pelo lado negro da Força, e se torna Darth Vader.

Figura 22: A evolução de Anakin Skywalker, da infância até se tornar Darth Vader



Fonte: <http://www.livrosefuxicos.com/2016/01/qual-e-historia-de-star-wars.html>

Esta linha tênue entre herói e vilão será fundamental nas narrativas que se sucederão. A dialética entre certo e errado – bem e mal - se mostram no contexto pós-moderno enquanto questões dependentes e presas a conformações sociais. Essas determinações sociais passam a ser especificamente relativizadas e questionadas neste período, o que faz com que esta linha entre certo e errado, herói e vilão, bem e mal, seja algo extremamente subjetivo. Afinal, os métodos, éticos ou não, sempre foram o limite entre herói e vilão. Mas afinal, como definir o que é ou não ético neste contexto? A vontade de Thanos - no Universo Cinemático Marvel - de equilibrar os recursos naturais do Universo parece plausível, e sua justificativa é justamente o colapso eminente da quantidade de pessoas em paralelo à quantidade de recursos. Embora louco, sua motivação se explica matematicamente. Ele age imparcialmente para resolver seu problema. Enquanto isso, heróis que usam métodos considerados pouco éticos, como Wolverine ou Batman por exemplo, são vistos com certo desdém.

Quando a primeira história do Super-homem chegou ao fim, treze páginas após uma abertura de tirar o folego, nosso herói havia apreendido nada menos que cinco infratores e ainda sobrava tempo para extirpar a corrupção no Senado dos Estados Unidos (MORRISON, 2012, p. 27)

Hoje os heróis mal conseguem resolver uma mera invasão alienígena sem destruir a cidade inteira. Os heróis neste período, assim como as meta-narrativas ideológicas, religiosas, políticas se tornaram incapazes de explicar o todo do mundo. E por consequência, já não tem o poder suficiente de salvá-lo. Para Lyotard (2009, p. 11), “Simplificando ao extremo, o pós-moderno é a incredulidade com relação às meta-narrativas”. No filme *Vingadores*, 2012, assistimos a uma turbulenta e confusa ação heroica, que acaba por vencer as ameaças espaciais, porém, não sem consequências físicas e urbanísticas desastrosas no local em que combatem. O herói deixa de ser um personagem infalível. O descolamento que ele tinha – principalmente na Era de Ouro – com as pessoas comuns se encerra, e cada vez mais o personagem passa a sofrer, errar, perder, e falhar, como uma pessoa comum. Há uma porcentagem muito maior de Clark Kent, do que de Super-homem nos super-heróis contemporâneos.

Quanto ao sentido do termo, talvez só haja concordância em afirmar que o "pós-modernismo" representa alguma espécie de reação ao "modernismo" ou de afastamento dele...A fragmentação, a indeterminação e a intensa desconfiança de todos os discursos universais ou (para usar um termo favorito)"totalizantes" são o marco do pensamento pós-moderno. (HARVEY, 1992, p. 19)

Para David Harvey, a contextualização deste período se deve diretamente à negação das metodologias e estéticas modernistas. O super-herói entra nesta definição por se tratar de um personagem que se transforma através do contexto histórico. O herói infalível, como o personagem interpretado por Christopher Reeve, é colocado em contraste com o problemático e egocêntrico - podemos citar alcoólatra também – Tony Stark, o Homem de Ferro de Robert Downey Jr. Ele apela para meios tecnológicos para tentar mudar o resultado de uma batalha perdida, e acaba se sacrificando para vencer em *Vingadores: Ultimato*, de 2019.

Figura 23: Tony Stark se sacrifica ao usar as Joias do Infinito, *Vingadores: Ultimato*, 2019



Fonte: <https://cenapop.uol.com.br/2019/07/24/180691-veja-a-cena-do-sacrificio-de-tony-stark-em-vingadores-ultimato-em-4k/>

Em tempo, para fazer o tempo retroceder, o Super-Homem ¹⁸de Reeve, no filme homônimo de 1978, muda o eixo de rotação da Terra através de sua super velocidade. São muitas as comparações que nos levam a observar esta mudança significativa. É notável esta conformação quando analisamos, por exemplo, a morte da personagem Gwen Stacy, em *O Espetacular Homem Aranha 2: a ameaça de Electro*, no filme de 2014. Ou mesmo, em *Homem de aço*, 2013, a destruição que o Super-homem de Henry Cavill causa na cidade, ao lutar contra o General Zod, é um prenúncio de que nem mesmo o mais poderoso herói de todos os tempos é infalível. Esta luta termina com uma cena polêmica do herói, ele é forçado a matar o vilão Zod. O vilão não deixa escolha, e o Super-Homem precisa quebrar seu pescoço, para evitar que ele mate mais pessoas.

¹⁸ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ImNcHiBZrSU>

Figura 24: Super-homem quebra o pescoço do General Zod



Fonte: <https://ovicio.com.br/geoff-johns-era-contra-superman-matar-zod-em-o-homem-de-aco/>

O personagem passa por uma espécie de hibridismo de gênero – também chamado por Lyotard de ecletismo – em que suas narrativas, embora com visão pessimista de sua condição heroica, também misturam outros gêneros narrativos. Por hibridismo - ou ecletismo - de gênero, me refiro a convergência de linguagens e características estéticas distintas na narrativa fílmica. Nesta concepção, observamos a mistura de categorias cinematográficas, como por exemplo hibridismo entre drama, comédia, suspense e ação, dentro de um mesmo produto audiovisual. Talvez um bom exemplo desse anarquismo estético seja o personagem Deadpool, um anti-herói com dois filmes carregados de termos e expressões consideradas politicamente incorretas, cenas extremamente violentas, romance e momentos bizarramente engraçados ao mesmo tempo.

Figura 25: Cena do filme *Deadpool*, 2016



Fonte: https://www.icollector.com/Ryan-Reynolds-Signed-Deadpool-11x14-Photo-PSA-COA_i32243729

Os super-heróis habitam hoje este espaço de descrença total do desempenho. Sua atuação já não é a mesma que se esperava do personagem no início dos quadrinhos, ou mesmo até em suas primeiras adaptações televisivas. De toda forma, essa humanização cada vez maior do personagem é um fator fundamental para se gerar um aspecto de realismo que se busca no contemporâneo. Estas relações e problemáticas pessoais dos personagens contribuem para gerar matéria-prima para se construir e aplicar o efeito de dispersão narrativa – questão que trataremos no próximo capítulo - gerando aproximação através da empatia e interesse por histórias complementares destes heróis.

2. O RETORNO DAS GRANDES NARRATIVAS

Temos que considerar que as grandes histórias sempre existiram. Desde a pré-história, o homem sempre teve entre suas principais características a habilidade de contar narrativas, fantasiar e criar representações para passagens vividas ou imaginadas. O fato, é que o ato de criar universos narrativos, sempre esteve presente na humanidade.

Devemos tomar como ponto de partida o cinema e o audiovisual, assim, é possível considerar que a imagem na tela é uma resposta ou uma saída, aos anseios do homem contemporâneo. Esta forma de distração - o cinema, o *game*, e o audiovisual em geral - é uma ferramenta importante para anestesiar o cotidiano – como uma válvula de escape. O que é interessante considerarmos, é a profundidade narrativa que algumas estruturas são capazes de criar, e permanecer no imaginário.

Alguns filmes com anti-heróis, policiais, criminosos, e contextos cotidianos – como *Máquina Mortífera* (1987) e *Duro de Matar* (1988) - marcaram o cenário audiovisual no final dos anos 80 e início da década de 90. Traziam certa superficialidade narrativa com muitos efeitos especiais, acidentes, dublês, lutas coreografadas, violência explícita, e toda a crueldade das ruas colocada em tela – estas produções foram capazes de gerar momentos efêmeros de consumo midiático.

Figura 26: O policial Martin Riggs (Mel Gibson), no filme *Máquina Mortífera*, 1987



Fonte: <http://www.adorocinema.com/materias-especiais/filmes/arquivo-100096/?page=18&tab=0>

Porém, desde o filme *Matrix* (1999), observa-se que algumas narrativas ficcionais têm procurado uma profundidade maior que a simples imersão ao breve momento do consumo do filme. Na verdade, as produções parecem buscar formas e estruturas capazes de gerar presença cultural, e consolidar o universo narrativo, utilizando o filme apenas como um dos pilares desta estratégia de engajamento. Considerando ainda, uma sensível mudança no perfil do consumidor de histórias, o espectador, antes passivo, se tornou também um importante meio de proliferação e produção de conteúdo paralelo de franquias. Através de blogs, de redes sociais, e publicações, o próprio consumidor se torna produtor de um novo fluxo de informações, algo que passa a ser bastante valorizado no mercado de comunicação. Assim, a história continua além do filme, do *game*, da série, dos quadrinhos, ou qualquer que seja sua principal base estrutural. Por este motivo, observamos que as histórias têm sido pensadas, para este tipo de público, e estruturadas a partir da sua intertextualidade transmídia. Para Kinder (p.2, 1991): “Nos estudos contemporâneos de mídia, intertextualidade significa que cada texto individual é parte de um grande discurso cultural, e por tanto, deve ser lido em conjunto com outros textos”. A autora desenvolve o conceito de superestruturas inteligentes de entretenimento, a partir da análise cotidiana de franquias com capacidade de se articular em mais de uma estrutura midiática, tendo sua contextualização sendo desenvolvida de forma complementar por novos mecanismos narrativos. Para Liam Burke, o contexto de múltiplas plataformas de mídia é fundamental para a construção de uma história transmidiática.

A narrativa transmídia é possibilitada pela convergência midiática, e desde a década de 1990, inúmeras franquias, como *Matrix*, *Doctor Who*, e *Lost* têm buscado continuar suas narrativas por meio de múltiplas plataformas, mas nenhuma conseguiu alcançar o sucesso ou a proporção do Universo Cinemático Marvel (BURKE, 2018. p.1)

A partir de sua consolidação como a franquia mais bem desenvolvida nessa nova estruturação midiática, vamos tomar a perspectiva da experiência do Universo Cinemático Marvel, e assim, trabalhar os próximos subcapítulos de forma a detalhar a análise acerca da franquia, e a forma como sua estrutura narrativa se comporta para que consiga prospectar os resultados esperados.

2.1 A narrativa transmídia como forma de estruturação de grandes histórias

O conceito de narrativa transmídia é uma pauta que vem modificando o mercado de comunicação de um modo bastante amplo. Devemos observar que historicamente, produções que são capazes de se expandir narrativamente, são também, consequentemente - aptas a se colocar no imaginário do consumidor e consolidar melhores resultados no mercado de mídia. Vejamos a trajetória da franquia *Star Wars*¹⁹, por exemplo, uma trilogia inicial, que se fragmentou em mais duas trilogias, filmes *spin-offs*, além de animações, livros, quadrinhos, *fanfics* e jogos. Para além da história central dos Skywalker, podemos acessar a todo momento nuances deste mesmo universo a partir de perspectivas de personagens que habitam este espaço. É como se a história estivesse acontecendo em uma realidade paralela, e pudéssemos acessá-la a partir de algum dispositivo a qualquer momento.

Vejamos outro exemplo, a franquia Harry Potter²⁰, uma sequência de livros que foram adaptados ao cinema, faturando milhões em bilheteria pelo mundo todo. Mesmo acabando a história dos livros, surgem novos filmes com narrativas que acontecem anteriormente ao enredo principal, mas com influências diretas a forma como interpretamos os filmes. *Animais fantásticos e onde habitam* (2016), reconta a história e o universo surreal de Harry Potter, nos fornecendo novas informações que passam a transformar a forma como vemos e conhecemos personagens já eternizados na franquia original. Em tempo, a realidade paralela da ficção continua em movimento.

¹⁹ *Star Wars* arrecadou US\$ 9,49 bilhões com a soma de todos os filmes da franquia.

²⁰ A franquia Harry Potter é uma das mais lucrativas do cinema, com 9 filmes do personagem arrecadou US\$ 8,53 bilhões. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/filmes/as-15-maiores-franquias-da-historia-do-cinema#180>

Figura 27: Cena de *Animais Fantásticos e onde habitam*, 2016



Fonte: <https://epoca.globo.com/cultura/noticia/2016/11/animais-fantasticos-10-coisas-que-voce-precisa-saber-antes-de-ver-o-filme.html>

Podemos afirmar então, que a estrutura expandida proporcionada pelo conceito de narrativa transmídia, nos fornece uma oportunidade fascinante de estabelecermos novas relações e compreensões acerca de filmes e produtos audiovisuais que consumimos. Desta maneira, essas produções permanecem em constante movimento e com relevância na dinâmica de consumo cultural. No contexto contemporâneo, como dizem Jenkins, Ford e Green (2014), “aquilo que não se propaga, morre”, e esta é uma realidade a qual todas as produções devem levar em consideração.

Os membros do público usam textos de mídia à sua disposição para estabelecer conexões entre si, para mediar as relações sociais e dar sentido ao mundo em torno deles. Eles se empenham tanto individual como coletivamente no modelo de propagabilidade. (JENKIS, FORD, GREEN, 2014 p. 354)

Esta forma de consumo, amplia o poder do espectador formatar seu próprio ambiente midiático cotidiano, e ao mesmo tempo, é uma importante estratégia de engajamento das narrativas de qualquer produção ou marca. Os consumidores de mídia, hoje, não apenas consomem, mas recomendam o consumo para outros, e a estratégia de

interação transmídia propicia ao espectador uma associação e engajamento com as representações da marca que consome.

O ambiente atual de mídia se torna cada vez mais propício para a propagação do conteúdo de mídia. Em parte, a propagabilidade é o resultado das mudanças na natureza das tecnologias que facilitam a produção, o upload, o download, a apropriação, o remix, a recirculação e a incorporação de conteúdo (JENKINS, FORD, GREEN, 2014 p. 359)

Neste contexto, as empresas produtoras de grandes narrativas passam a pensar não mais no papel de um emissor isolado com controle total de suas produções, mas sim, pensar em conteúdos fragmentados o bastante para que possam se propagar, serem discutidos, descontextualizados, ressignificados, e conseguir se manter no fluxo midiático, para conseqüentemente, conquistar engajamento e presença no âmbito cultural. Este processo, cada vez mais valorizado pelo mercado de mídia, se dá pelo fato de que tanto os produtores, quanto os consumidores, desempenham neste contexto um papel de equilíbrio de forças. Conclui-se que tão importante quanto produzir conteúdo hoje, é conseguir uma alta frequência de dispersão orgânica destas narrativas.

Este tipo de construção narrativa interage com a questão de que o lucro é independente da distribuição paga. Ou seja, ao invés de pagar ou comprar um horário em um canal convencional, o fluxo pode ser propagado organicamente através da internet ou redes sociais, caso ele tenha essa característica fluida de narrativa. Para Jenkins, Ford e Green (2014), há uma variedade de considerações estratégicas e técnicas que podem aumentar as chances de o conteúdo poder ser propagado. Entre elas: relevância para vários públicos, fluxo constante de material, conteúdo capaz de ser descaracterizado e acoplado em toda uma variedade de sentidos, e estar disponível onde e quando o consumidor quiser. Falaremos mais sobre estes pontos e suas aplicações nos próximos subcapítulos.

Neste ponto, podemos articular o atual contexto sociocultural com conceito de hipermodernidade (LIPOVETSKY, 2011). Colocado em perspectiva no espaço contemporâneo, podemos analisar o consumo como uma dinâmica esquizofrênica, que resulta da necessidade em se fortalecer um importante papel social, no caso, do indivíduo como consumidor. Esse papel é intensificado pelo tipo de representação que o produto -

ou marca – constrói por meio de narrativas. E dentro deste processo, o individualismo é responsável por organizar a ótica e os interesses do consumidor no mercado atual.

Podemos somar a esta questão, a capacidade do consumidor em propagar conteúdo acerca de seu objeto de consumo, o que o qualifica como um *media* também. A soma entre estes papéis – consumidor e produtor – nos fornecerá o contexto hipermoderno e dinâmico em que as narrativas se proliferam. Entendendo o contexto de consumo contemporâneo e suas estratégias de construção narrativa, podemos observar que as grandes histórias tendem a ser consideradas mais propagáveis, por conta da possibilidade de fragmentação, e por consequência, terão um maior engajamento e presença.

2.2 A dinâmica de dispersão e convergência do Universo Cinemático Marvel

O Universo Cinemático Marvel está entre os grandes interesses de consumo cultural na contemporaneidade, a franquia se tornou fortemente presente no campo midiático no final da primeira década do século XXI. Entre 2008 e 2011 a construção do projeto audiovisual da marca foi responsável por tornar populares personagens da editora que até então tinham sua relevância apenas no espaço dos quadrinhos, ou desenhos animados, e seu consumo era focado apenas nos fãs relativamente segmentados destes produtos. A conclusão deste primeiro período narrativo ocorreu o lançamento do filme Vingadores, 2012, uma produção que alcançou, naquele momento, a terceira maior bilheteria da história do Cinema, segundo o site Box Office Mojo²¹. Sendo ultrapassada apenas depois por superproduções do calibre de *Star Wars – O despertar da Força*, 2015, e *Jurassic Park*, 2015.

Para além da questão financeira, a propagação da presença dos heróis e suas histórias se dissiparam e fragmentaram para camadas distintas da percepção cotidiana. Já não se tratava apenas de filmes. Esta cultura, antes destinada apenas aos *nerds* ou *geeks*²², se tornou uma ferramenta de representação, que estimulada por meio do fluxo de informações incessantes que permeiam suas produções, notícias de bastidores, blogs especializados, páginas de Facebook, pela imprensa e, principalmente, através do material

²¹ Disponível em: <https://www.boxofficemojo.com/franchises/chart/?id=avengers.htm>

²² *Nerd* e *Geek* são expressões usadas originalmente de maneira pejorativa, por se referirem a um padrão antissocial de indivíduos com interesses culturais, tecnológicos e intelectuais específicos. Hoje, os termos foram ressignificados, não tendo a mesma simbologia negativa.

produzido e coletado por fãs que criam todo tipo de teoria acerca da história, a estrutura transmídia passou a ter relevância cultural e histórica no espaço contemporâneo.

Para que possamos entender o que vem a ser o herói na atualidade, é necessário nos apropriarmos das produções e adaptações anteriores dos super-heróis, a fim de que seja possível estabelecer uma relação entre o personagem clássico e o perfil do herói atual. Também se observa como um importante fator na formatação e caracterização do super-herói, os contextos e demandas socioculturais do nosso tempo, que tornam ainda mais específica esta definição.

As comparações podem ser feitas a partir dos vários filmes, séries de TV e produções anteriores dos heróis Super-Homem e Batman, personagens da DC Comics consolidados do audiovisual há mais de 50 anos, e de como se diferenciam dos Vingadores. A ótica é interessante se observarmos a evolução de George Reeves, Christopher Reeve, Adam West, Michael Keaton até chegarmos a uma espécie de anti-herói interpretado por Robert Downey Jr.

Em primeiro lugar, o fato que devemos tomar nota, é evidentemente, a qualidade essencial desses antigos heróis em serem praticamente invencíveis, o poder de se antecipar e resolver praticamente qualquer situação de risco. Em contraponto, o Homem de Ferro de Downey Jr, parece muito mais um personagem problemático, inseguro, dependente da tecnologia e que fatalmente, sabemos, não é capaz de resolver todos os problemas, muito menos minimizar os estragos de seus combates.

O que é interessante nesta reflexão, é justamente o fato de que essas fraquezas do herói contemporâneo – as quais desenvolvemos no capítulo anterior - representadas no personagem Homem de Ferro, são também ferramentas que o tornam mais real aos olhos do espectador. O fato é que toda a sua potência heroica é determinada, principalmente, pela sua capacidade intelectual de explorar aspectos da engenharia e da alta tecnologia em prol de sua ação como herói. A construção da armadura, e seu triunfo sobre a máquina, coloca o personagem como um exemplo interessante de herói. Ele quebra a tradição fordista²³, em que o homem é suprimido pelo aparato técnico. Na verdade, o Homem de Ferro é um herói capaz de criar e subjugar o simbolismo da máquina. Ao mesmo tempo, podemos interpretar essa questão enquanto uma demanda latente na sociedade por personagens que sejam verdadeiros, ou ainda, que pareçam existir realmente. Nesta

²³ Termo que se refere ao conceito industrial de linha de produção. Um processo pelo qual, a máquina e o método substituem a mão de obra artesanal – muito embora os aparelhos sejam operados por pessoas. Este mesmo conceito de Homem versus Máquina é discutido em filmes como *Duel* (1971), de Steven Spielberg.

questão, os heróis do Universo Cinemático Marvel carregam uma distinta possibilidade de existência, devido ao fato de serem sempre explicados minuciosamente e presentificados enquanto personagens que pertencem ao domínio do hiper-real, convivendo com a realidade das cidades e do mundo.

Para o público que consome essas histórias no espaço contemporâneo, aparentemente esta questão – o princípio de realismo - é um diferencial. Mas, além disso, há que se pensar em como a indústria chegou a esta conclusão – a aproximação do herói com a realidade– e para isso, traremos evidências da própria história atual. Um dado que aponta de maneira clara para esta mudança, é o evento do ataque às Torres Gêmeas, World Trade Center, 11 de setembro de 2001, em Nova York. Aparentemente, este acontecimento foi um dos elementos mais marcantes desta nova era de super-heróis em que vivemos. Podemos considerar este ponto, simbolicamente, a partir da perspectiva dos personagens, como o dia em que heróis falharam.

Na cena abaixo, o Homem-Aranha observa o desastre ocasionado pelo ataque dos dois aviões que destruíram as torres gêmeas do World Trade Center. Este acontecimento, que foi transmitido em tempo real no mundo todo, representa também uma quebra, do ponto de vista metafórico, de toda a representação da cultura capitalista americana. O edifício era um espaço por onde se articulava parte do sistema financeiro – força motriz do capitalismo americano. E a partir desta imagem, podemos observar o desespero do herói que não foi capaz de evitar o colapso do *stablishment*.

Figura 28: Nos quadrinhos, o Homem-Aranha observa o atentado de 11 de setembro



Fonte: <https://quadrinhos.com/2013/09/11/o-homem-aranha-e-o-11-de-setembro/>

Figura 29: Heróis combatem a invasão Chitauri, em uma Nova York destruída, no filme de 2012



Fonte: <https://formigaeletrica.com.br/seriados/11-de-setembro-marvel-netflix/>

Na cena acima, em *Vingadores*, 2012, os heróis observam perplexos a ameaça vinda do céu. Neste caso, não são aviões sequestrados por terroristas, mas na prática, a representação é relativamente parecida. A ameaça que eles precisam enfrentar é alienígena, com naves e tecnologia vindas de lugares distantes do espaço que ameaçam destruir a cidade de Nova York, e por consequência o resto do mundo. A fotografia da cena inverte a questão que discutimos no capítulo anterior. Como citamos, o herói clássico observa o mundo em *plongée*, ou seja se coloca acima do mundo, e o observa com um distanciamento que lhe ajuda a se antecipar às ameaças, e realmente conseguir agir e salvar sempre a tempo. Por outro lado, a imagem acima nos mostra os personagens vistos numa perspectiva inversa. Eles estão no mundo, no chão, por baixo. E a câmera em *plongée*, nos dá uma ótica de diminuição do tamanho dos personagens. Por efeito, conclui-se que eles são pequenos demais para a ameaça que lhes espreita.

Afinal, é necessário entender o que é o herói contemporâneo, porque desperta tanto interesse no público, o que determina sua presença cultural, e por fim, associar esse conjunto de informações à sua variável catalisadora: a dinâmica narrativa. Nos quadrinhos, a Marvel ilustrou edições com seus heróis mais famosos, entre eles o Capitão América e o Homem-Aranha, atuando no resgate e ajudando os bombeiros no World Trade Center.

Figura 30: Capitão América e Homem-Aranha ficam atônitos observando a tragédia



Fonte: <https://quadrinhos.files.wordpress.com/2013/09/caps.jpg>

Devemos ressaltar o fato de que os heróis se lamentam por não ter conseguido evitar o atentado, e ajudam na remoção dos escombros como pessoas normais fariam. A partir deste acontecimento, as produções de filmes de heróis no cinema, passam a tomar a mesma direção. O Universo Cinemático Marvel é um exemplo de narrativa que desconstrói o modelo clássico do herói, de modo a colocá-lo fisicamente no mundo, e de fato, tendo que enfrentar situações em que nem sempre suas habilidades são suficientes.

Com o objetivo de compreender a contemporaneidade vale a orientação de Zygmunt Bauman, “o que conta é o tempo mais do que o espaço que lhes toca ocupar; espaço que, afinal, preenchem apenas ‘por um momento’” (2001, p. 8). E absolutamente independente da tecnologia porque, como assegura Neil Postman:

A tecnocracia não tem como objetivo um grande reducionismo no qual a vida humana deva encontrar seu significado em

máquinas e técnicas. Tecnopólio sim. No trabalho de Frederick Taylor nós temos, eu acredito, a primeira afirmação clara da ideia de que a sociedade é melhor servida quando os seres humanos são colocados à disposição de suas técnicas e tecnologia, que os seres humanos são, em certo sentido, menos valiosos do que suas máquinas. Ele e seus seguidores descreveram exatamente o que isso significa, e saudaram sua descoberta como o começo de um mundo novo e corajoso. (POSTMAN, 1994, p. 61)

Contudo, tal tecnopólio poderia ainda oferecer algumas saídas, se pensarmos que as tecnologias possibilitaram a popularização da web onde se implantaram as redes sociais como verifica Manuel Castells, para quem as “redes são estruturas abertas capazes de expandir de forma ilimitada, integrando novos nós desde que consigam comunicar-se dentro da rede, ou seja, desde que compartilhem os mesmos códigos de comunicação (1999, p. 566). Somamos a isso a ideia dos recursos comunicacionais como a da opinião de Marshall McLuhan, quando afirmava já em 1964 que:

Há um princípio básico pelo qual se pode distinguir um meio quente, como o rádio, de um meio frio, como o telefone, ou um meio quente como o cinema, de um meio frio, como a TV. Um meio quente é aquele que prolonga um único de nossos sentidos e em "alta definição". Alta definição se refere a um estado de alta saturação de dados. Visualmente, uma fotografia se distingue pela "alta definição". ... A fala é um meio frio de baixa definição, porque muito pouco é fornecido e muita coisa deve ser preenchida pelo ouvinte. De outro lado, os meios quentes não deixam muita coisa a ser preenchida ou completada pela audiência. ... a forma quente exclui e a forma fria inclui. (MCLUHAN, 2005, pp. 38-39)

Uma realidade corroborada, nas palavras de Lorenzo Vilches, com a migração digital, “um novo espaço de pensamentos e experiências humanas, formada pela coabitação de formas antigas e novas de hiper-realidades” (2003, p. 17). E há que se dizer que quem passa por estes pensamentos e experiências já não é mais um simples usuário, “o usuário é um colaborador com alta interatividade com a interface” (Scolari, 2008, p. 116). A transmutação chega a tal ponto que:

A interface do computador atua como um código que transporta mensagens culturais em uma variedade de mídias. Quando você usa a internet, tudo o que você acessa -textos, música, vídeo, espaços navegáveis- percorre a interface do navegador e, em

seguida, a interface do sistema operacional. (MANOVICH, 2001, p. 64)

Nessa trajetória transformadora para quem utiliza os meios de comunicação, o usuário chega até mesmo a também produzir conteúdo. Assim, Paul Levinson define o conceito de *new new media*, em que qualquer pessoa pode produzir, distribuir e exibir:

O verdadeiro e totalmente capacitado novo usuário da nova nova mídia também tem a opção de produzir conteúdo e consumir conteúdo produzido por centenas de milhões de outros novos consumidores / produtores de novas mídias ... constitui uma comunidade mundial de consumidores / produtores de fato que não existia com os meios de comunicação mais antigos. (LEVINSON, 2012, p. 5)

Essa concepção de um novo usuário, misto de consumidor e produtor já estava presente em reflexões anteriores:

O conceito de consumidor de massa vem recebendo questionamentos, desde antes das novas mídias, quando Décio Pignatari definia o produssumo, em 1969, como a substituição do mundo do consumo pelo mundo da informação, antecipando em mais de uma década a Alvin Toffler quando criava o termo prosumer. (GOSCIOLA, 2010, p. 28)

Com o desenvolvimento da narrativa a partir das múltiplas plataformas de mídia que vieram a compor seu universo diegético, se tornou evidente que, além dos filmes e produtos, a estrutura transmídia tinha também o interesse em promover junto ao público especialmente juvenil uma cultura de presença, dentro da acepção de Hans Ulrich Gumbrecht (2010, p.105), e impor uma superestrutura de cultura de consumo de super-heróis. Podemos observar, que assim como o Universo Marvel, todo o contexto *geek* foi ressignificado. Desta maneira, com a proliferação de conteúdos de fãs em sites e blogs, por exemplo, se construiu uma nova percepção, não apenas do termo *geek*, mas de todo o mercado de consumo de heróis e histórias ficcionais que até então não eram tão valorizadas enquanto cultura. A partir de conceitos de Henry Jenkins (2008) e Gumbrecht (2010), entendendo o contexto histórico da hipernmodernidade e suas implicações, delineado por Gilles Lipovetsky e Jean Serroy (2009; 2011), e a partir das necessidades de experiências estéticas determinadas por aspectos socioculturais do nosso tempo, este

capítulo apresenta seu ponto de vista sobre a estruturação transmídia, as tecnologias narrativas e suas consequências.

Um outro dado importante, é a aproximação estética da linguagem imagética dos filmes com as imagens da realidade. Fica claro a relação que podemos fazer entre o imaginário real de catástrofes, guerras e atentados que são consumidos nos noticiários todos os dias, e as imagens que representam essas experiências na ficção. Este processo, podemos entender, trata-se de uma dissimulação do real. Para efeito de anestesia da realidade, a ficção copia a proporção estética do real e assim, trata do assunto ao mesmo tempo em que preserva o distanciamento com relação ao tema.

A Disneylândia é colocada como imaginário, a fim de fazer crer que o resto é real, quando toda a Los Angeles e a América que a rodeiam já não são reais, mas do domínio do hiper-real e da simulação. Já não se trata da simulação falsa da realidade (a ideologia), trata-se de esconder que o real já não é o real e, portanto, salvaguardar o princípio da realidade. (BAUDRILLARD, 1991, p.21)

Aqui vale um diálogo entre Jean Baudrillard e Jesús Martín-Barbero (1997), para quem “ao levarem a simulação ao extremo -nas palavras de Baudrillard: ‘o simulacro da racionalidade’- essas tecnologias tornam visível um resto não simulável, não digerível, que a partir da alteridade cultural resiste à homogeneização generalizada” (1997, p. 254). E podemos ver até mesmo em *Vingadores*, 2012, um simulacro do 11 de setembro, desta vez, desencadeado pelo ataque comandado pelo vilão Loki e seu exército Chitauri. Esse efeito anestésico é preciso, e serve necessariamente como alívio da realidade. Penso que justamente essa aproximação com os fatos e o efeito de simulação do atentado, tornou a produção ainda mais próxima da realidade. A impotência dos heróis no filme também faz com que a história pareça ainda mais plausível, e assim, dialogando com a vida normal, desperta mais interesse e engajamento do espectador. Podemos interpretar esta característica mais real do personagem enquanto uma demanda sociocultural aparentemente urgente do nosso tempo. O contexto evoca o conceito da primazia da experiência. Tomemos como exemplo os games, o jogador se coloca no lugar do personagem, mas precisa passar as fases, os desafios, caso perca, ele sabe que precisará recomeçar. Nesse contexto, o jogador é movido pelo desafio, uma vitória em um jogo sem grandes desafios, não tem o mesmo valor do que uma experiência mais árdua e trabalhosa. A mesma questão se aplica ao herói, se o antagonista ou o problema for

facilmente solucionado, não há emoção nem adrenalina, pois não há risco. O que mostra de certa forma, que não há valor na vitória. Essa construção é interessante, pois com desafios maiores, passamos a ter maior interesse acerca das questões e circunstâncias do personagem. E essa tomada de consciência do espectador com relação ao herói, exige que entendamos melhor suas nuances, suas características, o que por fim força a pesquisa e leitura histórica para entendermos melhor quem é o personagem. Esse processo resultará em conteúdo capaz de gerar convergência de dados, o que ajuda a construir a presença.

Para ilustrar a questão da presença cultural, é necessário compreender dois aspectos importantes que são essenciais para a geração de significado e permanência da franquia no imaginário coletivo, segundo Gumbrecht. A primeira noção se dá através do Efeito de Presença. Este efeito tem característica e origem a partir do efeito primário de recepção, ou seja, o *stimmung* através da própria materialidade das produções. O impacto sinestésico dos filmes, das séries, sua disponibilidade e o acesso às suas informações. Essa presença a que nos referimos tem a ver com a percepção, as sensações sobre as quais os personagens e histórias são estruturadas. O imaginário que se forma através da presença física na estética e no clima do fluxo de narrativas.

A fim de entender esse fenômeno, sob a perspectiva da presença cultural, devemos observar a expressão e o conceito tratado por Gumbrecht (2010). Por presença cultural, entende-se toda a formatação da franquia no imaginário coletivo, a soma de sua presença física no audiovisual, e também por meio do fluxo de informações acerca da marca, de seus personagens e suas histórias, que permeia todo o espaço das relações humanas, gerando significado e representação para quem consome.

A percepção de presença dos personagens, e da franquia em si, é um dado que se mostra bastante importante. Tendo vista que os heróis da Marvel, principalmente os Vingadores, tiveram uma inserção historicamente muito menor no audiovisual do que seus concorrentes da DC Comics, é evidente que algo aconteceu de fato, para que personagens com Capitão América e Homem de Ferro tivessem tanta popularidade quanto Super-Homem ou Batman. Entendo que, a construção narrativa, a partir da sua transmidiação, foi a principal responsável pela presença dos seus personagens. E em paralelo, o contexto.

Por Efeito de Presença podemos entender desde o ato da representatividade do ator com o personagem, até a estética do filme com sua origem dos quadrinhos, ou seja, a adaptação e presença física da história. De uma forma bastante objetiva, a presença física das histórias no audiovisual é responsável por esse impacto primário de presença

na relação entre a estrutura transmídia e espectador. Por outro lado, a partir deste primeiro momento, entendemos que o próximo efeito é também intrigante e necessário.

O Efeito de Sentido é outro aspecto que define a presença cultural da franquia Vingadores. Por sentido, podemos entender enquanto toda a representação e valoração semântica das histórias. Este efeito se dá através do fluxo incessante de informações que circulam cada produto. Desta forma, o espectador se torna apto para descobrir e participar da proliferação das narrativas que se passa através do efeito de presença, mas que são decodificadas por meio de conceitos e conclusões que se passam além do espaço da tela. Nas redes sociais, em sites, blogs, em conversas, ou em qualquer meio, o espectador pode pesquisar e construir seu próprio imaginário acerca da história, e assim a produção constrói os efeitos de presença e sentido simultaneamente, gerando engajamento e principalmente relevância cultural.

A relevância imposta, *auferlegte relevanz*, que Gumbrecht explica, se trata da imposição de novas informações, e principalmente, da necessidade imposta de se entender e contextualizar toda nova notícia da franquia. Isso promove ao espectador a sensação de pertencimento à uma comunidade de consumo que podemos entender como insularidade, outro aspecto da presença. Quando se trata de insularidade, é possível interpretá-la enquanto uma característica social do indivíduo, que passa a se sentir deslocado do espaço comum, e pertencente a uma categoria especial de consumidores de produtos culturais. De acordo com Gumbrecht “o súbito aparecimento de certos objetos de percepção desvia nossa atenção das rotinas diárias em que estamos envolvidos, e, de fato, por um momento, nos separa delas” (2010, p.132). Essa perspectiva de exclusividade se dá também pelo descolamento da realidade, situação promovida pela própria estrutura transmídia que deseja ter ao seu alcance a atenção e todo engajamento possível do espectador o tempo todo.

Outra característica da transmídia que se relaciona com a questão da presença cultural é o conceito de presentificação. Este conceito, trata-se de trazer para o presente o histórico intangível do personagem. Para ilustrar esta questão, tendo em vista o objeto que este trabalho observa, podemos pensar primeiro de onde surge esse universo narrativo, ou seja, a partir dos quadrinhos. A primeira edição de revistas em quadrinhos que reuniu os Vingadores data do ano de 1963. O objetivo na época era oferecer uma concorrência à altura da Liga da Justiça, outra reunião de heróis da concorrente DC Comics.

Figura 31: Steve Rogers em procedimento que o transformou em super-herói, no filme de 2011



Fonte: <https://www.indiewire.com/2018/05/visual-effects-marvel-cinematic-universe-iron-man-avengers-infinity-war-1201959590/>

Alguns heróis, como o Capitão América por exemplo, surgiram antes mesmo desta reunião. Na história deste personagem, ele ficou desaparecido no final da Segunda Guerra Mundial, e surge congelado nas primeiras edições da revista da década de 60. Há de se considerar que a transmídia possui também fãs desta era clássica dos heróis, mas de alguma forma, o objetivo do UCM é manter os leitores assíduos dos quadrinhos, atrair o grande público, e também iniciar novas gerações de fãs. Tudo isso, em uma esfera democrática de repertório, oferecendo informações e alimentando o fluxo de novidades para que qualquer fã de qualquer época possa fazer parte e se engajar nos planos da Marvel.

Esta questão pode ser explicada e ilustrada pelo fato de que todos os personagens ao serem apresentados em seus filmes solo da primeira fase foram presentificados. Podemos entender ainda que eles foram zerados ou reiniciados. Adaptou-se todo o peso histórico e representações que estes personagens possuíam em suas versões tradicionais, e essa introdução foi resumida e adaptada no audiovisual. Assim, para a franquia não importa se o espectador tem 5 anos, gosta dos brinquedos e nunca leu quadrinhos, ou ainda se o fã tem 60 anos, e coleciona todos os quadrinhos dos Vingadores desde o lançamento. Isso não importa mais. Com a presentificação, os personagens se tornaram acessíveis para todos, e qualquer um pode fazer parte deste coletivo de consumo.

Para Gumbrecht, “um presente assim amplo, acabaria por acumular diferentes mundos passados e seus artefatos numa esfera de simultaneidade” (2010, p. 152). Desta forma, foi possível reinventar a transformação de Steve Rogers em supersoldado e alimentar a experiência estética da Segunda Guerra Mundial, ou mesmo, adaptar o sequestro de Tony Stark e substituir os vilões vietnamitas, originais dos quadrinhos, por terroristas afegãos em 2008. Neste sentido, podemos entender que essas atualizações foram maneiras de se encontrar relações compatíveis entre épocas diferentes, e assim tentar trazer sentidos e construir representações. Desta forma, podemos concluir que a transmídia do UCM atua de maneira a atender todo tipo de espectador.

Para compreender essas relações entre cultura de presença e o universo narrativo de uma grande história contada por uma série de filmes, séries, jogos, curtas, animações, e quadrinhos, prevista para durar aproximadamente duas décadas, e assumi-las dentro do conceito de narrativa transmídia, vale entendê-lo como uma história que se fragmenta em uma série de plataformas midiáticas, que se organizam de forma complementar, com cada aparato cumprindo uma tarefa e trazendo uma informação única para alimentar a condução da narrativa e assim, na soma de todas as suas micronarrativas, construir um universo coeso e expandido dentro de uma realidade de convergência de plataformas e de conteúdo.

Por convergência refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando. (JENKINS, 2008, p.27)

Este conceito deve ser visto como uma ciência em movimento, uma estrutura viva, que podemos entender, aplicar e principalmente, adaptar. A partir deste pressuposto, vamos imaginar a narrativa transmídia aplicada de maneira infinita, constante, sem qualquer previsão de conclusão. Portanto, poderia receber outras derivações conceituais ou até mesmo um desdobramento. A ideia deste trabalho, é analisar essa relação da forma narrativa fragmentada de maneira a contextualizar o Universo Cinemático Marvel, e apontar seus elementos. Primeiramente, a partir do movimento estrutural, visto de uma perspectiva integral do tema, e assim, apontar intrinsecamente a percepção de quais são

os elementos catalisadores narrativos, que propiciam a expansão e propagabilidade do universo narrativo. E esta expansão do tema vem com a finalidade de entender as questões propostas neste capítulo – a capacidade de expansão narrativa, através de seu potencial de fragmentação - necessário para dar conta do Universo Cinemático Marvel, visto que se trata de um objeto único de análise neste gênero. Por se tratar de uma narrativa gigantesca e que ainda não se imagina como será concluída, ou, se será efetivamente, penso em desdobrar e ampliar o conceito Dinâmica de Dispersão e Convergência Narrativa (Ribeiro, 2016).

Figura 32: Dinâmica de Dispersão e Convergência Narrativa (UCM - Fase 1 a 3)



Fonte: Elaboração do autor, desdobramento da dissertação de Mestrado (Ribeiro, 2016)

A dinâmica trata do movimento cíclico entre duas fases distintas: dispersão e convergência. Para entender melhor o que cada fase auxilia na produção, devemos ter em mente a construção do UCM. Notamos que inicialmente, em meados de 2008, a franquia inicia seu universo narrativo com filmes de apresentação de cada vingador. Hulk, Thor, Homem de Ferro e Capitão América têm suas histórias de origem contadas e adaptadas para serem lançados em um universo compartilhado de super-heróis. O curioso neste primeiro momento, é que entre uma produção e outra a Marvel lança os *one-shots* (curta-metragem), microfilmes de poucos minutos que se passam entre um filme e outro. Um exemplo, é o curta-metragem *The Consultant* ²⁴ e *A Funny thing happened on the way to*

²⁴ Tradução: "O consultor".

*Thor's hammer*²⁵. São narrativas que estão disponíveis e podem ser acessadas no canal do YouTube ²⁶da Marvel. Estas histórias servem para instigar o consumo do fã, e principalmente para mostrar que a franquia está em movimento. Assim, não se trata de vender filmes, mas sim, criar ferramentas que despertem o engajamento a partir da cultura de consumo de super-heróis, seus contextos e suas histórias.

Figura 33: Cena de *A Funny thing happened on the way to Thor's hammer*, 2011



Fonte: <https://www.imdb.com/title/tt2011109/mediaviewer/rm1925066496>

A dispersão é este primeiro momento, que embora seja bastante didático na primeira fase, funciona de maneira a criar produtos diversos pensando em segmentos diversos, com o objetivo de atraí-los para a franquia, de forma a conduzir o espectador para a próxima fase, o ponto de convergência narrativa. Esta próxima fase, a convergência, tem seu primeiro momento em *Vingadores*, 2012, exatamente o *blockbuster* que conseguiu em seu ano de estreia a terceira maior bilheteria da história do Cinema. A dinâmica acontece, pois, após a dispersão encaminhar à convergência, o universo novamente se fragmenta e cria uma segunda fase de dispersão narrativa, desta vez, com a possibilidade de novas adaptações e ainda a possibilidade de criar mais complexidade, pois o fã engajado é extremamente ativo e busca informações em toda parte para entender o que se passa no UCM. Obviamente, a Marvel conta com isso.

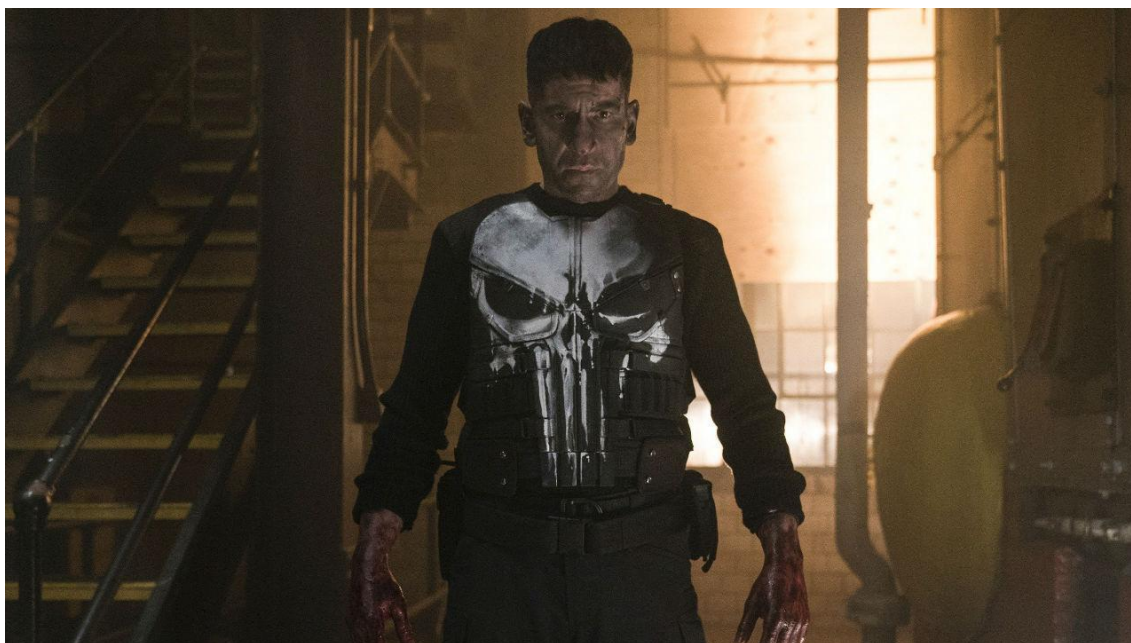
Por se tratar de uma dimensão narrativa extremamente ligada aos conceitos de propagabilidade (Jenkins, Ford e Green, 2014), nota-se a possibilidade de se entender esta estrutura narrativa, e explicar seu êxito, a partir de alguns tópicos que os autores chamam

²⁵ Tradução: "Algo divertido aconteceu no caminho para o martelo do Thor"

²⁶ Disponível em <https://www.youtube.com/user/MARVEL/videos>

de princípios de propagabilidade. Por princípios, consideramos três questões com relação ao conteúdo da transmídia UCM que fazem ela estar embasada neste aspecto. Primeiro, a disponibilidade. O fato da transmídia estar fragmentada, e ter dezenas de produções faz com que ela possua milhares de combinações possíveis de sequências com as quais novos espectadores, e fãs já consolidados, possam ver e acessar a toda essa produção. De fato, seja através do Netflix, do site da Marvel, ou mesmo baixando na internet, todo o conteúdo está disponível o tempo todo, e o espectador, que é engajado, é totalmente ativo nesta dinâmica e busca a qualquer hora todo tipo de informação. A divisão por fases fragmenta o conteúdo.

Figura 34: Cena da série *Justiceiro*, 2017 (Netflix)



Fonte: <http://www.adorocinema.com/noticias/series/noticia-146013/>

O segundo princípio de propagabilidade é a expansão. A narrativa tem milhares de histórias por conta de suas origens dos quadrinhos, mas, também por meio da construção de seu universo narrativo, a Marvel acabou criando possibilidades de fragmentação de personagens em tempos, espaços, e universos diferentes. Assim, é quase infinita a possibilidade de se contar novas histórias a partir de fragmentos e ganchos deixados em cada narrativa já lançada. Essa abertura torna a estrutura transmídia frequentemente relevante, tendo em vista que sempre haverá a chance de surgir uma nova história que oferece ao espectador uma possibilidade de enxergar a narrativa através de

uma nova perspectiva. O entendimento do UCM se dá através do consumo de mais histórias.

O terceiro e último princípio é a relevância. Por relevância, me refiro ao fato de que a transmídia cria e segmenta histórias e personagens através de plataformas diferentes de mídia. As distribuições dos personagens Demolidor, Luke Cage, Jessica Jones, Justiceiro e Punho de Ferro, por meio da parceria com o Netflix, contrastam bastante com a estética colorida dos filmes dos Vingadores no cinema. Mas de fato, isso serve para segmentar a transmídia, e trazer ao universo narrativo novos fãs que possam se interessar por estéticas e gêneros diferentes dentro do mesmo universo. A forma como as séries Netflix experienciam a violência e usam uma fotografia mais densa e escura, serve para atrair um determinado público, que ao consumir levará consigo uma série de referências que o encaminharão - até mesmo por curiosidade - para os pontos de convergência.

Figura 35: Cena da série *Luke Cage*, 2016 (Netflix)



Fonte: <https://www.inverse.com/article/21683-luke-cage-mcu-race-backstories-women>

É importante ressaltar que a narrativa fragmentada do Universo Cinemático Marvel, ao que nos parece, fornece um exemplo claro de que a possibilidade de construção de histórias é praticamente infinita. Com a compra da Fox - que detém os direitos dos X-Men e Quarteto Fantástico - pela Disney e as resoluções contratuais do Homem-Aranha, que pertence à Sony, a Disney/Marvel que regula todo o UCM, já possui alguns planos para os próximos anos. A fase 4, que começaria logo após *Vingadores*:

Ultimato, 2019, já teve início e possui alguns títulos confirmados. Além de especulações acerca de personagens e equipes dependentes de negociações.

Figura 36: Cena de *Homem-Aranha: Longe de casa*, 2019



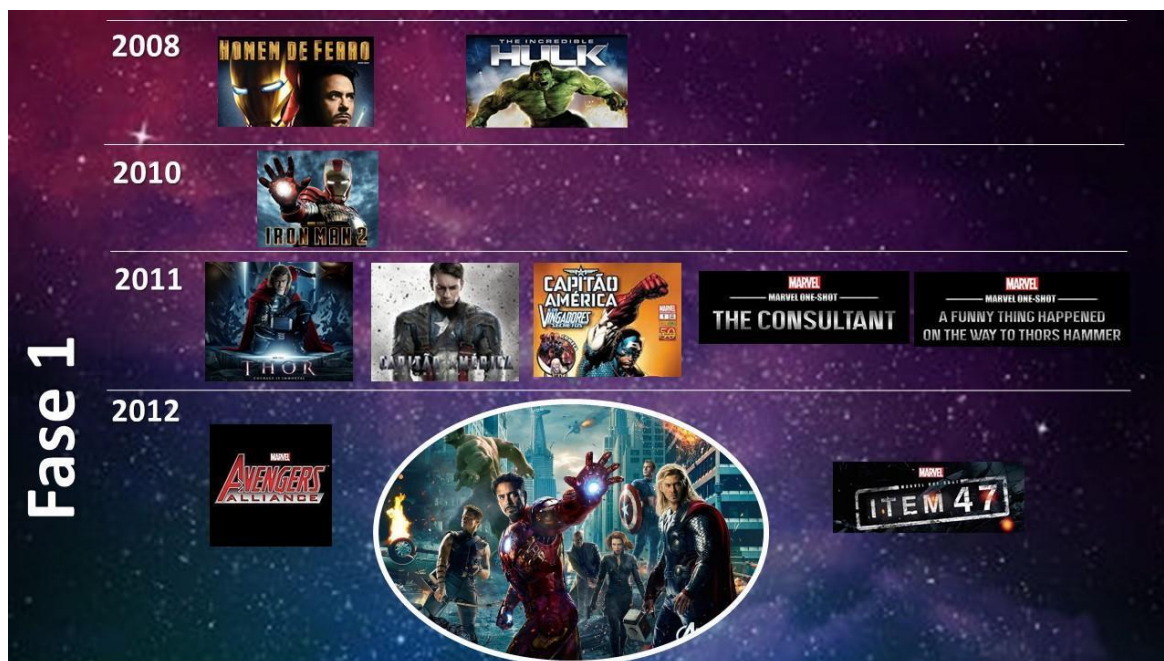
Fonte: <https://www.jornadageek.com.br/novidades/homem-aranha-longe-de-casa-spoilers-cenas-pos-creditos>

A proliferação narrativa do Universo Marvel contará a partir desta fase 4, com uma nova plataforma de conteúdo em streaming, desenvolvida pela Disney, o serviço Disney+, que concorrerá diretamente com Netflix. Por ora, vários títulos da Disney, além dos heróis da Marvel serão disponibilizados pela Amazon Prime Video, até o segundo semestre de 2020, quando o conteúdo vai migrar para o Disney+. Aqui devemos enumerar, apontando graficamente a quantidade de filmes e produções desenvolvidos na franquia UCM.

Começando pela fase 1: *Homem de Ferro*, 2008 (dirigido por Jon Favreau), *O incrível Hulk*, 2008 (Louis Leterrier), *Homem de Ferro 2*, 2010 (Jon Favreau), *Thor*, 2011 (Kenneth Branagh), *Capitão América: o primeiro vingador*, 2011 (Joe Johnston) e *Vingadores*, 2012 (Joss Whedon). Em paralelo, em 2012, a Marvel lançou o *Marvel Avengers Alliance*, um jogo para redes sociais que fortaleceu o lançamento do filme de 2012, e ajudou os fãs a explorarem seus personagens favoritos. A Marvel lançou também em 2011, nos quadrinhos, a série *Capitão América e os Vingadores Secretos*, que expande

mais ainda o personagem, interagindo com o universo Marvel em novas histórias. Além disso, a Marvel inicia uma série com a produção dos *Marvel One Shots*, narrativas em formato de curta-metragem: *The consultant* (2011), *A Funny Thing Happened on the Way to Thor's Hammer* (2011) e *Item 47* (2012).

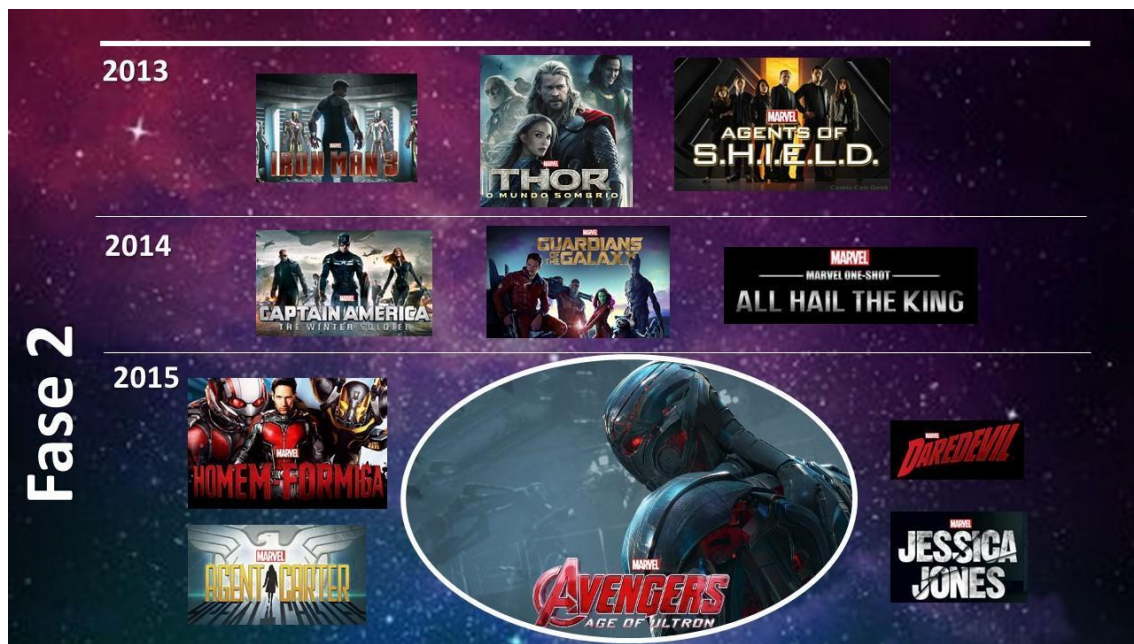
Figura 37: Dinâmica da Fase 1 do Universo Cinemático Marvel



Fonte: Elaboração do autor

A fase 2, começa com *Homem de Ferro 3*, 2013 (dirigido por Shane Black), *Thor: O Mundo Sombrio*, 2013 (Alan Taylor), *Capitão América: O Soldado Invernal*, 2014 (Joe Russo), *Guardiões da Galáxia*, 2014 (James Gunn), *Vingadores: Era de Ultron*, 2015 (Joss Whedon) e *Homem-Formiga*, 2015 (Peyton Reed). Em paralelo, a Marvel expande o contexto do personagem Homem de Ferro, com a série em formato curta-metragem, *Marvel One Shots*, *All Hail the King* (2014). Além dos lançamentos pela ABC, as séries *Agentes da S.H.I.E.L.D.*, 2013, e *Agent Carter*, em 2015. No Netflix, o universo é fragmentado nas séries *Demolidor* (2015) e *Jessica Jones* (2015).

Figura 38: Dinâmica da Fase 2 do UCM



Fonte: Elaboração do autor

A partir de então, inicia-se a fase 3: *Capitão América: Guerra Civil*, 2016 (com direção de Joe Russo), *Doutor Estranho*, 2016 (Scott Derrickson), *Guardiões da Galáxia 2*, 2017 (James Gunn), *Homem-Aranha: De volta ao lar*, 2017 (Jon Watts), *Thor: Ragnarok*, 2017 (Taika Waititi), *Pantera Negra*, 2018 (Ryan Coogler), *Vingadores: Guerra Infinita*, 2018 (Anthony Russo), *Homem-Formiga e a Vespa*, 2018 (Peyton Reed), *Capitã Marvel*, 2019 (Anna Boden, Ryan Fleck), *Vingadores: Ultimato*, 2019 (Anthony Russo, Joe Russo). Expandindo o universo da franquia, as series lançadas na plataforma Netflix: *Luke Cage* (2016), *Punho de Ferro* (2017), *Defensores* (2017) e *Justiceiro* (2017). Além disso, pela ABC, é lançada a série *Inumanos*, em 2017, e *Cloak & Dagger*, 2019. Pela plataforma Hulu, também houve o lançamento da série *Fugitivos*, 2018. Nos games, a Marvel lançou *Spiderman: be greater*, 2018, e *The Marvel Ultimate Alliance*, 2019. A fase 3 é concluída com o filme *Homem-Aranha: Longe de casa*, 2019 (Jon Watts).

Figura 39: Dinâmica da Fase 3 do UCM



Fonte: Elaboração do autor

A fase 4, que se inicia em 2020, já tem alguns lançamentos previstos, como os filmes *Viúva Negra* (2020), *Eternos* (2020), *Doctor Strange in the multiverse of madness* (2021), *Thor: Love and Thunder* (2021), *Shang-Chi: the legend of the ten rings* (2021) e *Blade* (2022). Além das series na plataforma streaming da Disney, *Falcão e Soldado Invernal* (2020), *WandaVision* (2021), *Loki* (2021), *Hawkeye* (2021), *What if...?* (2021). O universo narrativo do UCM não apresenta nenhuma pretensão de ser concludido. Muito pelo contrário. Ele segue cumprindo a dinâmica de dispersão e convergência que estamos detalhando neste trabalho.

Assim como as histórias em quadrinhos, as múltiplas tramas possíveis, e novos personagens que são introduzidos, acabam por desencadear novas narrativas possíveis, seja no cinema ou no *streaming*. Para além das narrativas já confirmadas, o UCM ainda vai expandir para uma fase 5, com títulos ainda não confirmados.

Figura 40: Dinâmica da Fase 4 do UCM

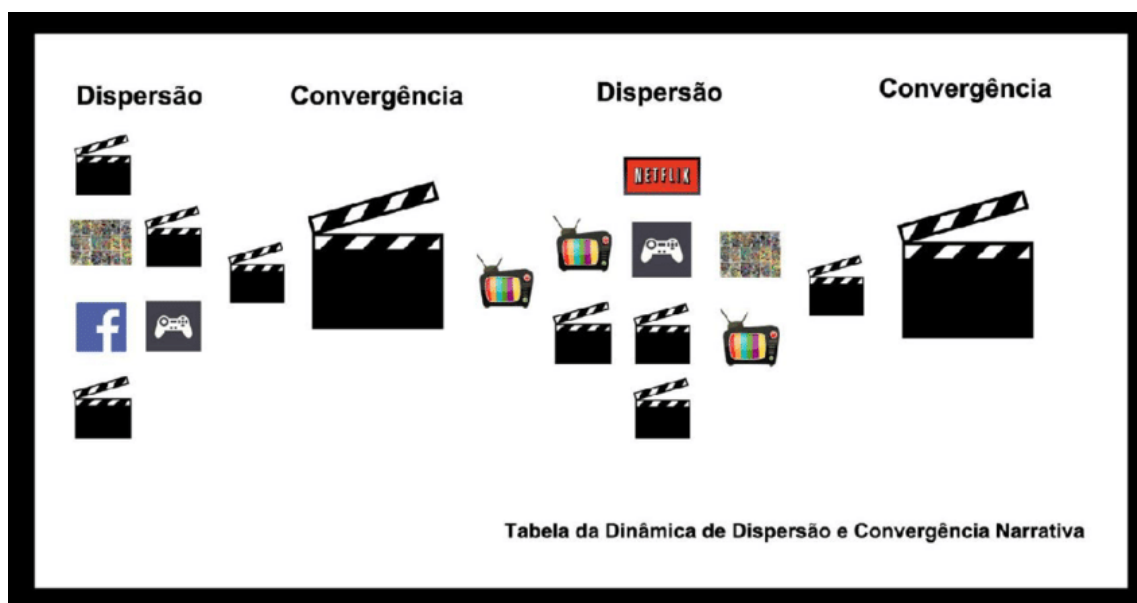


Fonte: Elaboração do autor

Desta forma, chegamos a concepção de um formato para ilustrar o conceito que detalhamos até agora. O Universo Cinemático Marvel desenvolve suas narrativas sob a perspectiva da Dinâmica de Dispersão e Convergência Narrativa. De forma a estruturar cada história em um meio que melhor possa desenvolver cada narrativa. A dinâmica entre os processos de dispersão e convergência acaba por desenvolver uma ótica cíclica acerca do UCM. A proliferação de narrativas em diferentes estruturas que servem diferentes públicos, conduzem o espectador para os pontos de convergência. Neste ponto, a franquia conclui parcialmente uma problemática narrativa e passa a desenvolver novos conflitos e questões a serem trabalhadas nas próximas produções expandidas.

O objetivo desta tese é analisar e observar a estruturação narrativa de grandes histórias. Para isso, adaptamos o termo Dinâmica de Dispersão e Convergência Narrativa, como estrutura capaz de fragmentar e construir uma narrativa expandida. Como exemplo prático, tomamos o Universo Cinemático Marvel. Esta grande história foi fragmentada em anos de produções e dezenas de aparatos midiáticos que foram capazes de produzir a presença dos personagens e expandir suas histórias. A partir deste exemplo, e de toda a construção acerca de narrativas que viemos desenvolvendo até aqui, proponho uma reflexão pragmática sobre o título desta tese: A dinâmica de dispersão e convergência narrativa.

Figura 41: Gráfico do modelo da Dinâmica de Dispersão Narrativa, aplicado ao UCM



Fonte: elaboração do autor, desdobramento da dissertação de Mestrado (Ribeiro, 2016)

Conforme explicitado anteriormente, falamos das características das fases narrativas. Na dispersão, os pontos usados como ganchos através do ecletismo de gênero fazem com que novos públicos se identifiquem com diferentes linguagens narrativas, e a partir dessa iniciação são encaminhados a períodos de convergência, em que a narrativa demonstra uma proposta parcialmente conclusiva que em seguida é novamente aberta para um novo período de dispersão. A proposta flexibiliza o conceito de narrativa transmídia (JENKINS, 2008) pelo fato de que leva em conta a concepção de presentificação constante de novas histórias, que de fato, fornecem ao universo narrativo a pretensão de ser infinito.

Bem, conforme tratamos do exemplo da Marvel, podemos aprender uma série de questões com os super-heróis. Essa experiência justifica a proposta de tentar formular um processo criativo capaz de dar conta da formatação de novas grandes narrativas. Essa ideia surge como um processo de roteirização para narrativas expandidas, tomando como base o desenho que fizemos acerca do Universo Cinemático Marvel. Para isso, vamos enumerar os tópicos relevantes sobre os quais podemos traçar algumas considerações teóricas, com o objetivo de tornar a teoria deste trabalho, uma concepção prática possível e adaptável para outros tipos de histórias. Com os exemplos do UCM, da literatura, do cinema, da mitologia, e dos quadrinhos – tratados nos capítulos anteriores – proponho

uma contextualização partindo dos elementos constitutivos das histórias. Vamos pautar o raciocínio acerca dos elementos do UCM em alguns tópicos específicos, que penso serem os elementos propagáveis da estrutura. No caso, vamos denominar o termo como elementos catalisadores narrativos dentro do Universo Cinemático Marvel.

A primeira questão importante neste contexto, diz respeito ao centro de toda narrativa que trabalhamos até então: os personagens. Estes são os elementos principais para o desencadear do enredo da história, para a jornada do herói (CAMPBELL, 1949). Para tratarmos a respeito desse tema, enfatizo alguns condicionamentos específicos que acredito que são fundamentais para detalharmos o perfil dos personagens a ponto de estabelecermos possibilidades narrativas plausíveis. Entre elas está o *backstory*. Por *backstory*, me refiro a latência (GUMBRECHT, 2014) que cada personagem carrega. A história - mais de meio século de narrativas nos quadrinhos - exerce uma potencialidade narrativa praticamente inesgotável para estes heróis.

Observamos a latência do passado em cada ação do Capitão América, por exemplo. Sua ação no presente, suas falas, seu raciocínio e sua perspectiva acerca de cada conflito que enfrenta, nos revelam nuances históricas do personagem. Essa soma de experiências que o herói carrega, como por exemplo, sua aventura na Segunda Guerra Mundial, desenvolvida tão rapidamente no filme *Capitão América: o primeiro vingador*, 2011, e em paralelo tão bem construída nos quadrinhos, nos revela características e acontecimentos que de certa forma moldaram o personagem que conhecemos hoje. À essas experiências do passado, podemos chamar de latência (GUMBRECHT, 2014). No caso, são as representações e vivências que de certa forma, se mostram como variáveis responsáveis pela formação do caráter do herói. Bem, por tratar de passados, volto ao conceito desenvolvido no início deste trabalho: a primazia do presente (HEIDEGGER, 1988). Para tratar desta problemática, sugiro pensarmos que a linha temporal de ação de todo personagem pode ter diferentes presentes divididos ao longo de todo o seu passado. Por presente, me refiro a todo contexto estrutural de tempo em que podemos desencadear alguma ação ou história.

No caso, podemos pensar na construção do *backstory* do personagem, como uma oportunidade de explorarmos um presente alternativo, ou um passado presentificado, em que alguma ação ou trama pode ser desenvolvida de forma a se encaminhar ao ponto zero da narrativa que estamos construindo. Vamos considerar aqui um personagem que em nosso roteiro é apresentado em um determinado momento de sua vida. Aproveitando o

Capitão América, por exemplo, no filme de 2011, ele é apresentado relativamente jovem, numa idade em que procura se alistar no exército. A partir daí, sabemos que ele havia perdido os pais, e que se envolvia em brigas da rua. A história nos dá apenas esses pequenos indícios. Porém em uma proposta de expansão, podemos pensar em contar essas histórias que acontecem antes da narrativa do herói. Por exemplo, sua infância, sua relação com os pais, suas brigas e suas questões pessoais. Uma expansão interessante, pode se dar também, através de personagens secundários. Vejamos ainda neste tópico, a personagem Peggy Carter, que é um interesse romântico de Steve Rogers. A produção da série da personagem, *Agent Carter*, de 2015, é uma forma narrativa que busca expandir através da ambiência dos anos 1950, a história desta personagem, após o desaparecimento do herói. O tempo presente dela é um passado perdido para Steve Rogers, quando acorda em pleno século 21 após ficar congelado durante décadas. Mas para os fãs, é uma oportunidade de explorar a atmosfera daquele momento histórico. Vivenciar um passado que o Capitão América não pôde viver.

Figura 42: Peggy Carter e Capitão América



Fonte: <http://www.adorocinema.com/filmes/filme136557/fotos/detalhe/?cmediafile=199227>

Por falar em personagens, reitero que, quanto maior a dimensão de camadas, maior será a capacidade de expansão narrativa. O conceito de dispersão acontece, precisamente, pelo fato de que dentro de uma única estrutura narrativa – em um filme por exemplo – o espectador não consegue ter a completa visão da história do herói. Para atender esta demanda, e a fim de construir uma história propagável, podemos considerar expandir a narrativa a partir da estruturação de múltiplos tempos presentes, tendo como base o personagem, o herói, ou mesmo antagonistas e personagens secundários. No caso do Universo Cinemático Marvel, as centenas de histórias em quadrinhos dos heróis, nos fornecem uma infinita capacidade narrativa de cada um dos personagens, de modo a assumirmos que a fonte para novas histórias e adaptações é praticamente infinita. Neste ponto, temos uma contextualização prática da questão do personagem. A longa ficha de aventuras, de tramas e enredos dos quadrinhos, nos demonstra um ponto fundamental para a dinâmica de dispersão e convergência: inúmeras camadas de representação, ou ainda, a latência que cada herói carrega de seu passado.

Ainda neste ponto, podemos assimilar as ideias de Umberto Eco (2011), dentro da concepção de personagem flutuante. Ele aponta que este tipo de representação de personagem é capaz inclusive de se descolar de sua narrativa original, como uma espécie de protagonista universal. Bem, praticamente todos os heróis do UCM, se caracterizam como flutuantes, pois podemos conceber histórias sobre eles, de maneira independente ao cânone oficial da franquia dos quadrinhos. Dentro deste tópico, podemos pensar inclusive em expansão narrativa a partir de games, por exemplo. A possibilidade de imersão narrativa se dá de maneira interessante em estruturas capazes de se gamificar. Para isso, dependemos da capacidade de presença do personagem, da sua atuação, e de suas possibilidades narrativas.

Grandes histórias podem ser construídas a partir da complexidade de bons personagens. Dentro desta concepção, podemos aplicar o exemplo da Marvel, em qualquer nova história que desejamos contar e expandir. Para isso, podemos levar em consideração características específicas dos personagens que construímos. O passado, os traumas, suas relações, seus objetivos, suas frustrações. Todas as camadas que envolvem o protagonista, ou mesmo personagens secundários, podem ser desenvolvidas e ampliadas dentro de uma nova história. Assim, podemos pensar que narrativas geram novas narrativas. Ou ainda, a dinâmica de dispersão e convergência pode fazer com que as histórias não acabem nunca, como o UCM.

Um segundo tópico, para além da concepção dos personagens, podemos considerar também um outro elemento da narrativa capaz de se fragmentar: o contexto. A definição de contexto pode parecer simples, mas na verdade, me refiro a uma atmosfera criada pela narrativa original, capaz de gerar certa suspensão de descrença acerca das ações dos personagens e das tramas. Assim como aceitamos a viagem ao mundo bruxo de Harry Potter, podemos aceitar que a magia é real, dentro dos limites do círculo mágico (HUIZINGA, 2014), que envolve a narrativa do personagem. A partir daqui, podemos pensar em fragmentação do ponto de vista do mundo físico habitado pelos heróis, o que podemos considerar como mais uma possibilidade de expansão.

No filme *Animais fantásticos e onde habitam*, 2016, temos uma experiência interessante. O universo narrativo é o mesmo de Harry Potter, porém, ele não aparece em nenhum momento. E nem é interessante que apareça. Quando a expansão ocorre a partir do contexto, é natural que novas histórias surjam de maneira independente ao personagem da história original. No caso, alguns personagens se repetem – como Dumbledore, por exemplo – mas, ele está em um presente diferente da saga original. Com o personagem em uma versão mais jovem, a narrativa trata de contar a história que envolve suas experiências do passado, mas com suspense e dramatização que presentifica essa latência do personagem. Na conclusão narrativa, sabemos que a história entregará o mundo que conhecemos nos filmes de Harry Potter, porém, isso não deixa de ser construído de uma maneira interessante.

Figura 43: Dumbledore, em diferentes presentes



Fonte: <https://blogs.ne10.uol.com.br/social1/2018/02/01/diretor-de-animais-fantasticos-fala-sobre-abordagem-da-sexualidade-de-dumbledore/>

Um outro exemplo de expansão por contexto, pode ser considerado o universo narrativo de Star Wars. A trilogia é tão propagável (JENKINS, FORD, GREEN, 2014) que podemos considerar aqui, que o contexto é uma ferramenta crucial para essa expansão. Existem tantas raças, religiões, planetas, ordens, e histórias em tempos diversos, que isso contribui infinitamente para a geração de mais conteúdo – conforme falamos anteriormente. Até mesmo a geração de *fanfics*, animações e quadrinhos, contribuiu para a dispersão narrativa da franquia e sua produção de presença. Por tratarmos de contextos, lembramos que assim como os personagens, quanto mais desenvolvido e bem construído for o espaço em que a narrativa original acontece, melhor podemos pensar em histórias capazes de expandir esse universo. O contexto da ficção precisa ser plausível dentro de uma lógica interna da narrativa, para que sua capacidade de expansão seja usada ao máximo.

Podemos observar por exemplo, o contexto da batalha de Nova York, em *Vingadores*, 2012. Neste filme, a cidade é destruída, e isso possui sequências narrativas como no curta-metragem, *Item 47*, 2012. Nesta história, em resumo, um casal se depara com uma arma Chitauri largada nos escombros da cidade de Nova York, após a batalha de Vingadores. Eles então a utilizam para executar crimes, até que são encontrados pela agência SHIELD. A mesma cidade destruída é um pano de fundo, sempre citado, nas séries produzidas para Netflix, como *Demolidor*, 2015, por exemplo. O espaço geográfico é o mesmo.

Figura 44: Wakanda, o país do Pantera Negra



Fonte: <https://afropunk.com/2019/04/wakanda-is-the-4th-most-popular-african-country-on-tv/ap-banner-2019-04-03t202023-650/>

Ainda neste contexto, podemos observar a capacidade narrativa de certos espaços geográficos, tais como: Sokovia, região destruída em *Vingadores: Era de Ultron* (2015), Asgard, terra do herói Thor, ou mesmo Wakanda, país do personagem do Pantera Negra. Todos estes espaços são construídos com organizações sociais, culturais e mesmo questões políticas. Desta forma, pode servir como uma variável estrutural para compor novas histórias em novos formatos.

Figura 45: Imagem de Asgard



Fonte: <https://www.pinterest.cl/pin/789185534680362402/>

Como terceiro elemento para fragmentação narrativa, podemos considerar a dinâmica de tramas. Vamos relembrar o conceito de formatação de um roteiro tradicional. Tratamos primeiramente da apresentação do personagem e do contexto. Neste início da narrativa, o espectador toma conhecimento de quem é o protagonista e sua perspectiva, também entende o contexto em que está inserida a história. Esse primeiro ponto é cortado pelo *plot*, ou primeira reviravolta, o que Campbell (1949) conceitua também como “chamado para a aventura”. Neste ponto, temos a caracterização do personagem, as regras do mundo que habita, e a proposta de uma jornada em aberto. Como sempre, ele aceita a jornada e a narrativa desenvolve a aventura através de conflitos e *beats* (MCKEE, 2002) – pequenos conflitos, mudanças de comportamento, ações e reações de personagens em determinadas situações – que vão sendo intensificados progressivamente, até o momento em que chegamos ao clímax da história. Nesta fase, o protagonista é colocado em seu teste máximo, e precisa resolver uma grande crise, para se encaminhar à conclusão narrativa, o que Campbell chama de “retorno com o elixir”.

Bem, descrevemos assim a tradicional Jornada do Herói (CAMPBELL, 1949). Mas se a narrativa começa se desenvolve e termina, como podemos expandir essa história? Minha ideia é: de várias formas, a partir das tramas progressivas. Conforme tratamos anteriormente, temos os personagens e os mundos (ou contextos), que são elementos capazes de se expandir naturalmente. Mas aqui, temos agora uma dinâmica ainda mais interessante, a das tramas. Por tramas, me refiro a todos os conflitos que são desencadeados dentro das narrativas. Até mesmo os *beats* podem ser expandidos. A capacidade de imersão que os conflitos geram, é capaz de nos desencadear empatia com o personagem e seus dilemas. Aqui sugiro um dado importante, penso que seria interessante colocar o espectador subjetivamente na perspectiva do personagem. E a alternativa de expansão neste caso, pode ser justamente através de outras mídias, como nos games, por exemplo. Neste caso, podemos pensar em desenvolvimento paralelo de pequenos conflitos, situações que o protagonista tem que passar, mas que dentro de um filme, não é possível explorar com muito tempo. Assim, podemos pensar em ampliar essas experiências em outras mídias, promovendo a imersão no universo narrativo, de forma que possamos conhecer mais detalhes das tramas, por exemplo, a sequência que temos de *Homem de Ferro 3*, 2013, no curta metragem *All Hail The King*, 2014 que trata da vida na prisão do personagem que se intitula Mandarin - na verdade, um farsante - no filme de 2013. Na prisão, ele é entrevistado por outro personagem, que se diz interessado em sua história, e acabamos descobrindo que existe um outro antagonista, que seria o verdadeiro Mandarin – inimigo clássico do Homem de Ferro – dentro dos quadrinhos.

Figura 46: Cena de *All Hail the King*



Fonte: <https://www.denofgeek.com/us/movies/iron-man-3/232024/details-on-marvel-short-film-all-hail-the-king>

Na prática, para pensarmos em uma estrutura possível, devemos considerar a narrativa transmídia um sistema flexível, capaz de se transformar. Com o desenvolvimento de novas histórias para todo tipo de propósito, devemos tomar como ponto de partida os elementos estruturais: personagens, contextos e conflitos. Assim é mais pragmático analisarmos a divisão em tempos e mídias diversas. Em meio a essas proposições, sugiro que possamos refletir também sobre o apelo de propagabilidade da narrativa. Quanto mais conteúdo e camadas o universo narrativo possuir, mais atenção e participação do espectador serão necessárias. Neste caso, devemos pensar no prosumidor, como um elemento crucial para a propagação das narrativas expandidas. Essa colaboração e participação demandam a produção constante e múltipla de conteúdo. Este material precisa ser assimilado e novamente, fragmentado, justamente, pela criação de narrativas paralelas, seja em blogs, redes sociais ou canais de YouTube. Quanto mais complexo for o universo narrativo, mais se exige que o espectador participe, e por ser complexa, a própria narrativa vai fornecer subsídios para que o fluxo de informações de usuários se intensifique. Assim, os fãs podem comentar, fazer relações, propagar teorias, e até mesmo criar narrativas à margem do cânone. Essa participação é crucial para que a narrativa se consolide como uma grande história.

Assim, podemos considerar a partir da perspectiva de Paolo Bertetti (p.2350, 2014), que “personagens, assim como outras entidades ficcionais, como tramas e contextos, não são entidades textuais, mas construções cognitivas, desenvolvidas por um intérprete em resposta a um texto”. Neste caso, relacionamos a esta resposta cognitiva, o papel ativo do consumidor de narrativas que é capaz de estabelecer relações semânticas e representações a partir de sua percepção dos elementos catalisadores narrativos.

Figura 47: Elementos Catalisadores Narrativos



Fonte: Elaboração do autor²⁷.

Para além dos três elementos catalisadores narrativos citados, podemos considerar ainda que, nesta estrutura específica do Universo Cinemático Marvel, a expansão, do ponto de vista macro, é também interligada por artefatos ou itens. Objetos que inspiram praticamente todas as tramas, como as fundamentais Joias do Infinito. Praticamente, as três fases iniciais do UCM giram em torno da busca do vilão Thanos por essas joias, e a tentativa dos heróis de evitar que ele consiga. A vitória decisiva dos heróis em *Vingadores: Ultimato*, 2019, se dá justamente, pelo fato de que o Homem de Ferro se sacrifica para controlar esses artefatos. Este formato de narrativa dialoga com o conceito de busca, ou *the quest* (BOOKER, 2004) uma forma de enredo e estruturação narrativa que é pautada pela busca por algum objeto especial, algo com valor inestimável.

Nenhum tipo de história é mais instantaneamente reconhecível para nós do que a 'Busca'. Muito distante, nós aprendemos, existe um objetivo incalculável, que vale a pena qualquer esforço para alcançar: um tesouro; a terra prometida; algo de valor

²⁷ Na imagem, observamos que os elementos catalisadores narrativos são personagens, contextos e tramas. Na representação gráfica, uma narrativa pode ser expandida através de cada um destes elementos, tendo sua ramificação edificada sobre novas estruturas de mídia: filmes, perfis de redes sociais, games, livros e séries de televisão.

infinito. Desde o momento em que o herói aprende sobre este prêmio, a necessidade de estabelecer uma longa e perigosa aventura para alcançá-lo se torna a coisa mais importante do mundo para ele. (Booker, 2004 p. 69)

Outra questão interessante, da mesma forma, embora aparentemente haja um tom e uma estética específica nos filmes do cinema, devemos observar que aos poucos a Marvel foi diversificando a estrutura dos filmes a partir da escolha de diretores diferentes que acabam imprimindo suas diferentes qualidades nos filmes. James Gunn, Joss Whedon, Taika Waititi, ou os irmãos Russo, são alguns nomes que já assumiram a direção dos filmes da franquia. Cada um deles foi capaz de imprimir sua própria originalidade para contar cada uma das histórias. Creio que na escolha de diretores diferentes, há também uma diversificação técnica – muitas vezes sutil – da produção que acaba por trazer filmes com um determinado padrão, mas visto através de leituras únicas, tornando a transmídia heterogênea. Além disso, o fluxo de informações que se permeia no espaço contemporâneo através das interpretações e conclusões dos fãs, faz com que a narrativa seja ainda mais dinâmica.

A convergência não ocorre por meio de aparelhos, por mais sofisticados que venham a ser. A convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com os outros. Cada um de nós constrói a própria mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos a vida cotidiana. Por haver mais informações sobre determinado assunto do que alguém possa guardar na cabeça, há um incentivo extra para que conversemos entre nós sobre a mídia que consumimos. Essas conversas geram um burburinho cada vez mais valorizado pelo mercado das mídias. O consumo tornou-se um processo coletivo. (JENKINS, 2008, p.28)

Observamos que o Universo Cinemático Marvel criou uma superestrutura de entretenimento que vai desde filmes, séries, curtas-metragens, quadrinhos, brinquedos, camisetas, e se espalha através de blogs, páginas, e sites de fãs que alimentam o fluxo de informações acerca da narrativa. Dentro deste contexto, analisamos que a Marvel não está vendendo um filme no cinema, uma série de TV, um boneco do Capitão América ou mesmo uma revista em quadrinhos. Neste caso, trata-se da proliferação e geração de

cultura de consumo de heróis. Vale considerar inclusive a influência direta que esta estrutura teve na concorrente DC Comics, que começou a produzir filmes da Liga da Justiça, embora sem aplicar o conceito transmídia, passou a fazer filmes solo dos heróis também. O fenômeno desencadeado pela Marvel é algo inédito no contexto contemporâneo, que gerou representação a quem consome, e incentiva o espectador a todo momento a se engajar e fazer parte deste universo de histórias fantásticas. Para entendermos as questões que conformam a participação do fã dentro do universo narrativo da Marvel, é interessante que tentemos observar os perfis de espectadores da franquia. Justamente por oferecer uma esfera democrática de consumo, por conta da presentificação dos personagens – questão tratada anteriormente – a transmídia consegue determinar um nivelamento entre fãs antigos e novos. Assim, a relação entre estes públicos e a forma como interagem são aspectos essenciais para compreendermos a dinâmica da cultura participativa. Por se tratar de um universo em movimento, a transmídia conta com a participação ativa do seu público, seja ele iniciado nos quadrinhos ou iniciado nos filmes. Esses dois tipos de público têm em comum o fato de que, para entender a narrativa fazendo as conexões das histórias, eles têm a característica de ser extremamente engajados na estruturação transmídia. Ou seja, o UCM conta com o fato de que, por suas produções estarem disponíveis em diversas plataformas, o seu público será capaz de consultar e buscar essas informações o tempo todo. A própria complexidade narrativa que a dinâmica de dispersão e convergência tende a criar é uma consequência dependente desta predisposição do público ativo. Assim, como o personagem Doutor Estranho observa as infinitas possibilidades de futuros em *Vingadores: Guerra Infinita*, 2018, os fãs também podem interpretar as produções e seus possíveis desfechos.

Figura 48: Doutor Estranho assiste a 14 milhões de futuros possíveis



Fonte: <https://legiaodosherois.uol.com.br/2019/vingadores-guerra-infinita-diretores-confirmam-detalle-assustador-sobre-as-visoes-do-doutor-estranho.html>

O efeito semântico do UCM se dá através do fluxo de informações que os fãs geram. Alguns fãs criam sites, blogs, páginas de Facebook, e propagam notícias do UCM, além de outros assuntos da cultura *geek*, e outros fãs consomem, compartilham e participam das discussões nessas comunidades, trazendo seu ponto de vista através de seu nível individual de imersão ou especialidade no assunto. É interessante ver que mesmo dentro desses fóruns existe uma espécie de competição para estabelecer quem entende mais sobre a franquia. Um exemplo interessante desta cultura participativa, pode ser vista também no caso da interação dos fãs na criação de novas narrativas da franquia Star Wars:

Tal processo se dá pela motivação desse público em produzir conteúdo sobre as obras de forma espontânea e criativa, gerando aquilo que é conhecido popularmente como *fan labor* (ou trabalho de fã, em tradução livre). Ou seja, o conteúdo que é criado de forma livre pelos fãs pode ser absorvido pelo próprio produto midiático (no caso, a franquia de filmes Star Wars), sustentando um processo de retroalimentação entre o que é canônico numa obra e o que foi produzido a partir de seu fandom. (GOSCIOLA, MARTINS, 2018, p. 2)

Na concepção de Jenkins, a convergência acontece à medida em que a cultura participativa se torna uma dinâmica inerente à construção e proliferação narrativa. A constante possibilidade de fazer parte da franquia, seja através de blogs pessoais, críticas e resenhas em redes sociais, ou opiniões diversas em vídeos de YouTube, ou mesmo sugerindo continuações ou desfechos – seja em fóruns de discussão, ou mesmo produzindo *fanfics* ²⁸ - se torna uma tarefa fundamental do consumidor ativo desse universo narrativo.

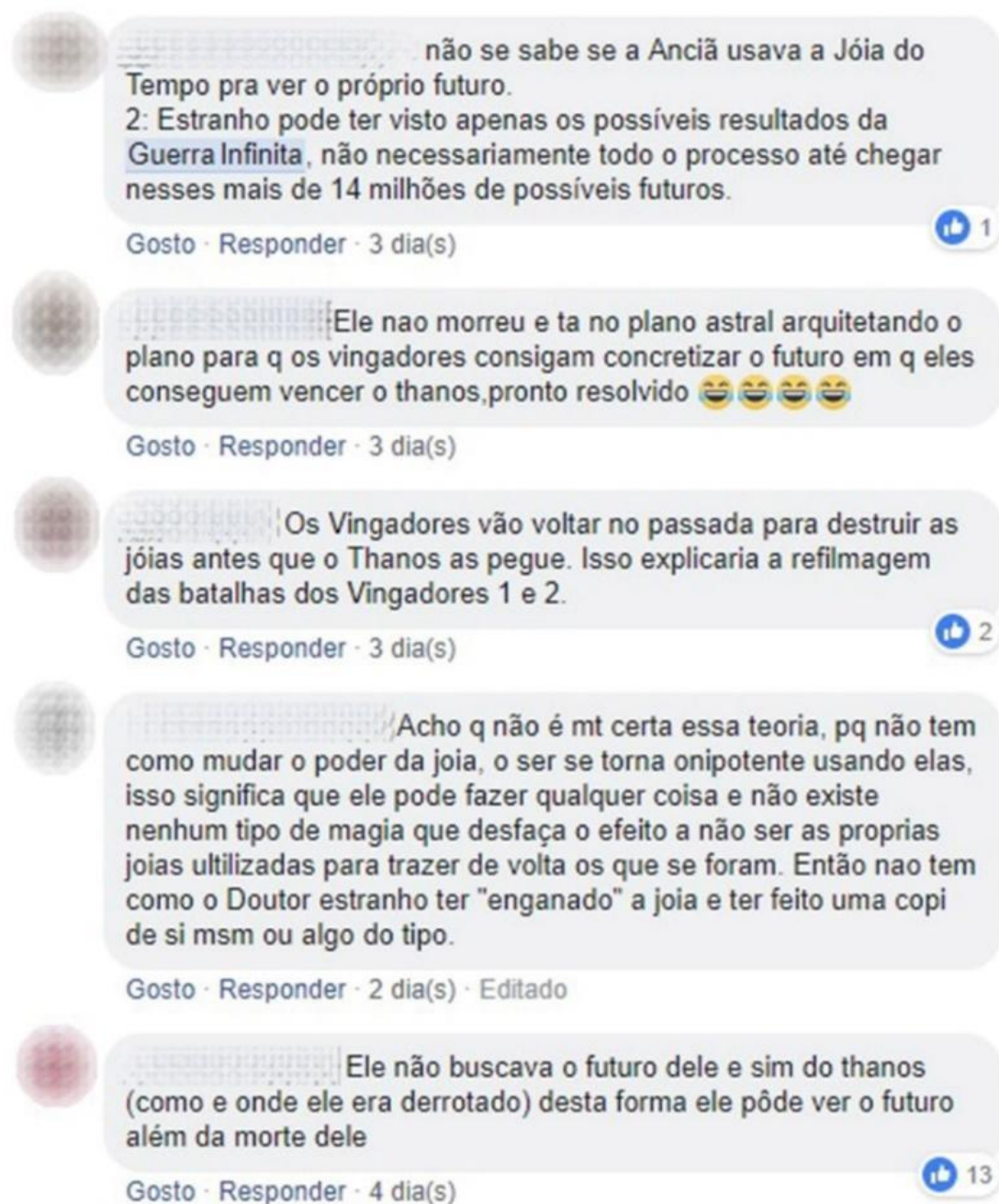
Os fãs entendem a propriedade intelectual como ‘shareware’, algo que acumula valor à medida em que transita por diferentes contextos, é recontado de diversas maneiras, atrai múltiplas audiências e se abre para a proliferação de significados alternativos. (JENKINS, 2008, p. 340)

Um exemplo dessa apropriação do conteúdo observamos na imagem abaixo. Um debate nos comentários da página de Facebook da Marvel Brasil, logo após o lançamento

²⁸ Uma narrativa criada pelos fãs, com seus próprios meios de produção e ideias de roteirização, que amplia o universo narrativo alternativo de uma determinada franquia de consumo.

do filme *Vingadores: Guerra Infinita* (2018). A estruturação de opiniões, teorias, soluções e conspirações dos fãs, é toda baseada na sua própria experiência com a franquia, e esse tipo de fluxo alimenta blogs, críticas, publicações e todo o cenário que permeia os lançamentos do estúdio. De certa forma, essa discussão se mostra um processo orgânico, e é fundamental para demonstrar o nível de presença que o fluxo de informações e debates online podem gerar.

Figura 49: Reprodução do debate entre fãs da franquia na página Marvel Brasil



Fonte: <https://pt-br.facebook.com/MarvelBR/>

É possível entender neste exemplo o nível de presença cultural que o UCM conquistou a partir de sua estrutura narrativa, e assim, gerou uma representação desejada para quem o consome ou compartilha suas informações. Esta presença coloca em análise a percepção da latência das histórias, as representações e passados narrativos que emergem a partir dos estímulos narrativos da franquia. O compartilhamento de notícias através da cultura participativa nas comunidades é evidenciado quando Jenkins, Ford e Green (2014) comentam a valorização do indivíduo que participa do consumo coletivo.

As pessoas avaliam o conteúdo que encontram de acordo com seus padrões pessoais e o conteúdo que compartilham com base no valor percebido por seu círculo social. Em outras palavras, algo que seja interessante para os indivíduos pode não ser material que queiram propagar através de suas comunidades, e alguns textos de mídia que eles espalham podem se tornar mais interessantes por causa da percepção do seu valor social. (JENKINS, FORD, GREEN, 2014, p.247)

Em outras palavras, a transmídia foi capaz de gerar relevância e representação para o fã que consome e compartilha informações, a fim de tornar seu engajamento uma ação pública e coletiva. Concluindo, consideramos que a cultura participativa do público na franquia UCM acontece através da dinâmica entre as produções e do fluxo de informações que os fãs criam a partir de suas interpretações pessoais. O compartilhamento destas ideias faz com que os espectadores possam interagir entre si comparando seus níveis diferentes de repertório acerca da franquia, e adquirindo novas percepções através de suas diferentes perspectivas. Neste contexto, para o UCM, este movimento de informações causado pelo comportamento ativo dos fãs é essencial para consolidação e sucesso da franquia. A construção da narrativa do UCM não depende apenas dos estúdios e dos filmes, mas também do interesse constante e da participação do público na propagação e compartilhamento de conteúdo acerca das histórias e personagens.

Para entender a questão da superestrutura transmídia e a forma como ela produz presença cultural, tendo como resultado o engajamento total na transmídia e na cultura de consumo de super-heróis, é necessário traçarmos um imaginário acerca do contexto histórico em que estamos situados e comparar este plano com o que Kracauer (2009) chamava de cultura da distração. Para o autor, que elabora esta teoria no início do século XX para tratar das transformações na Alemanha pré-nazista, a distração é uma ferramenta do Estado a fim de alcançar o engajamento ideológico da classe média urbana.

Na Alemanha especificamente, esta teoria é comprovada a partir da análise da função dos cineteatros, que propagavam a ideologia nacionalista. A noção de um espaço, em que cinema, música, arte, arquitetura, e publicações variadas se associam para estimular incessantemente o espectador, em um momento em que o trabalhador larga sua função de operário e se torna um consumidor de cultura aos finais de semana, podemos tratar, segundo Kracauer como arte-total. Esse conceito trata-se de um estímulo incessante que exige resposta e impede que o seu alvo – no caso, o espectador – faça qualquer outra atividade.

Os aparatos dos cineteatros têm um único fim: manter o público amarrado ao que é periférico para que não se precipite no vazio. Nestes espetáculos a excitação dos sentidos se sucede sem interrupção, de modo que não haja espaço para a mínima reflexão. Como os salva-vidas, as luzes difundidas pelos refletores servem para se manter à superfície. A tendência à distração, que exige uma resposta, encontra-se na exibição da pura exterioridade. Daí, precisamente em Berlim, a incontestável intenção de transformar em revista todos os espetáculos; daí, como fenômeno paralelo, o acúmulo de material ilustrativo na imprensa diária e nas publicações periódicas (KRACAUER, 2009, p.346)

É preciso adaptar este conceito para os dias de hoje. Anteriormente, pensando no período moderno, entendemos a distração como um fenômeno pontual, determinado por um espaço e tempo únicos. Hoje, esta questão pode ser enxergada e adaptada a partir da lógica da hipermodernidade de Lipovetsky (2009). A espaço e o tempo de consumo são hoje fragmentados e distribuídos aleatoriamente por todo o cotidiano, sobretudo, na perspectiva do jovem espectador. Através de um celular, por exemplo, é possível acessar a um trailer de um filme novo da franquia Marvel, ou mesmo ler uma notícia sobre os bastidores, pesquisar novas informações em sites de fãs, ou até mesmo assistir por essa tela os episódios de alguma série a qualquer hora do dia.

Consome-se em toda parte, em todo lugar e a todo momento: nos hipermercados e nas galerias comerciais, nos cinemas, nas estações, nos aeroportos; nas horas habituais de funcionamento, mas também, e cada vez mais, no domingo, de noite, de madrugada; sendo servido por vendedores ou servindo-se sozinho, utilizando máquinas automáticas, encomendando pela internet. E as festas, antes religiosas, tornaram-se convites à

fruição, uma espécie de orgia do consumo. (LIPOVETSKY, 2011, p. 57)

O fato é que o contexto sociocultural e essa nova dinâmica de consumo, fazem com que toda a formatação do Universo Cinemático Marvel seja o modelo de entretenimento perfeito contemporâneo. Disponibilidade, expansão e relevância são princípios constantes na construção do conteúdo que chega ao espectador de todas as formas possíveis. O tempo e o próprio espaço de consumo de bens culturais são totalmente fragmentados. Na proporção em que a produção de entretenimento é multiplicada em milhares de possibilidades de formas de consumir, nota-se que a franquia está completamente imersa nesta característica, e conclui-se, que o entretenimento planejado do UCM é a formatação narrativa ideal para o nosso tempo

2.3 A produção de presença dos heróis do UCM: *stimmung* da narrativa

A fragmentação narrativa que propiciou a proliferação de super-heróis por todo o contexto contemporâneo e estimulou o engajamento do público de todas as idades em uma cultura de consumo de heróis é um dado importante para se compreender estruturalmente o sucesso do Universo Cinemático Marvel. Para além de sua extensão física, podemos considerar um outro ponto importante na produção de presença da franquia: o contexto contemporâneo. Assim, argumento então a possibilidade da estrutura e do contexto, permeados pela estética do efêmero (BUCI-GLUCKSMANN, 2006) que se impõe através das sociabilidades, serem as razões da presença cultural dos personagens.

A proliferação de todo tipo de imagem virtual em espelhos multiplicados até o infinito acaba por gerar uma incapacidade de discernimento total tanto do espaço, como dos personagens, da imagem de destino. (BUCI-GLUCKSMANN, 2006 p. 43).

Por presença me refiro aos conceitos desenvolvidos por Gumbrecht (2010), que fazem com que a recepção destes sujeitos ficcionais dentro do espaço real se dê a partir do *stimmung* provocado por estas produções. A ideia que formamos ao nos deparar com uma obra, as sensações a que ela nos submete, e sua posterior contextualização semântica, são pontos importantes para entender a proposta desta pesquisa.

Ler com a atenção voltada ao *Stimmung* sempre significa prestar atenção à dimensão textual das formas que nos envolvem, que envolvem nossos corpos, enquanto realidade física - algo que consegue catalisar sensações interiores sem que questões de representação estejam necessariamente envolvidas. (GUMBRECHT, 2010, p. 14)

Assim, pretendo exemplificar o que venho chamando de Dinâmica de Dispersão Narrativa, tema tratado no subcapítulo anterior, como uma proposta que visa flexibilizar o conceito de narrativa transmídia, e ao mesmo tempo, estrutura capaz de gerar sensações a partir da análise de *stimmung*, provocadas por suas atmosferas e ambiências narrativas. A partir da dinâmica de produções do UCM, podemos observar a construção de uma superestrutura narrativa, que se alterna entre períodos distintos de ‘dispersão’, onde os produtos são diversificados em materialidades distintas de mídias, a fim de atingir diferentes públicos, e os períodos de ‘convergência’, para onde o público é levado e consolidado através de pré-conclusões narrativas. A estrutura funciona, pois ocorre uma dinâmica constante entre estes dois períodos, mantendo a franquia constantemente relevante para vários públicos, disponível em várias interfaces e expandida por meio da narrativa e do fluxo de informações desencadeado pelos fãs.

A partir destas indagações, procuro estabelecer as relações entre estrutura e contexto. Para isso, penso que é necessário desenvolver o raciocínio acerca do contemporâneo. Parto da prerrogativa da angústia *Baudrillardiana*²⁹, uma espécie de vivência contextualizada por conta da eminência da supressão da realidade pelo simulacro do real. Podemos considerar que este pensamento, hoje, já se concretizou, se desenvolveu, e ficou de certa forma superado, por conta dos infinitos simulacros de realidades individuais que podemos acessar hoje. Neste ponto é interessante analisar a franquia a partir da linha tênue entre o real e o ficcional.

Podemos observar a multiplicação das histórias de super-heróis a partir do ‘11 de setembro de 2001’, em Nova York. Este evento alavancou o gênero de super-heróis. Uma espécie de contrapartida ao terrorismo. Porém estes filmes, em especial os do UCM, vem se transformando também em um meio de reflexão deste contexto. Podemos observar, a partir da análise de *stimmung*, o desenvolvimento da narrativa. Opto por olhar a partir do

²⁹ Expressão que faz referência ao filósofo francês Jean Baudrillard, autor do livro *Simulacros e Simulação*.

herói mais simbólico possível, o Capitão América³⁰, para exemplificar essa hipótese. Tendo passado as três fases desenvolvidas até então no UCM, o herói traça um caminho de patriotismo na primeira fase, contestação do *stablishment*³¹ a partir da segunda fase, e a completa angústia e marginalização na terceira fase. Ele entende que o sonho americano não está mais representado na América, nem mesmo nos heróis. Ele é um herói com consciência pós-moderna (LYOTARD, 2009), e sua atuação desconstrói o seu entendimento do *stablishment*.

Figura 50: O Capitão América com traje escurecido em *Vingadores: Guerra Infinita*, 2018



Fonte: <https://www.heroisdateve.com.br/frase-do-pantera-negra-no-trailer-de-guerra-infinita-tem-uma-referencia-nas-hqs/>

É importante observarmos a presença de crítica no personagem, desde os quadrinhos. A partir da comparação entre o personagem das HQs e do cinema, é possível traçar um paralelo. No primeiro filme, de 2011, o herói vai combater na Segunda Guerra Mundial, uma situação muito parecida com a criada em seu contexto original. Neste primeiro momento, observamos um personagem patriótico, antinazista, e com uma

³⁰ É importante salientar que o personagem Capitão América, nos quadrinhos, foi criado em 1941, pela Timely Comics, que posteriormente se tornou a Marvel Comics. Além disso, a editora também repercutiu tensões políticas ao longo das HQs do herói. Quando foi lançado, o Capitão América era um patriota que lutava contra nazistas, uma propaganda estratégica da política externa dos Estados Unidos da América, durante a Segunda Guerra Mundial. Na década de 1970, ele passa a contestar o governo, como reflexo do escândalo *Watergate*, quando o personagem se volta para a política interna e questiona a América.

³¹ Expressão usada de forma depreciativa no debate político americano, para designar, normalmente, quem detém maior influência e poder econômico e político.

perspectiva voltada para a política externa. O discurso era do bem (Estados Unidos) contra o mal (Alemanha nazista) de uma forma muito objetiva. Neste contexto inicial, é relativamente simples a construção dicotômica da narrativa.

Figura 51: Primeira revista em quadrinhos do Capitão América (1941), Timely Comics.



Fonte: Disponível em: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br>

Após um longo período, já na década de 70, o contexto muda e o herói passa a refletir também a perspectiva do seu tempo histórico. Os EUA vivem o escândalo Watergate³², protagonizado pelo próprio presidente Richard Nixon, e o personagem, nos quadrinhos, passa a ter um importante papel de reflexão social e política. Ele passa a partir de então a ter uma visão da situação interna do país, e começa a questionar o *establishment*. Assim, uma dúvida sobre a identidade americana começa a pairar sobre o personagem, que passa a questionar, afinal, qual o sentido da realidade da América.

³² O caso Watergate foi um escândalo político ocorrido em 1974 nos Estados Unidos, que levou o presidente republicano Richard Nixon à renunciar ao cargo.

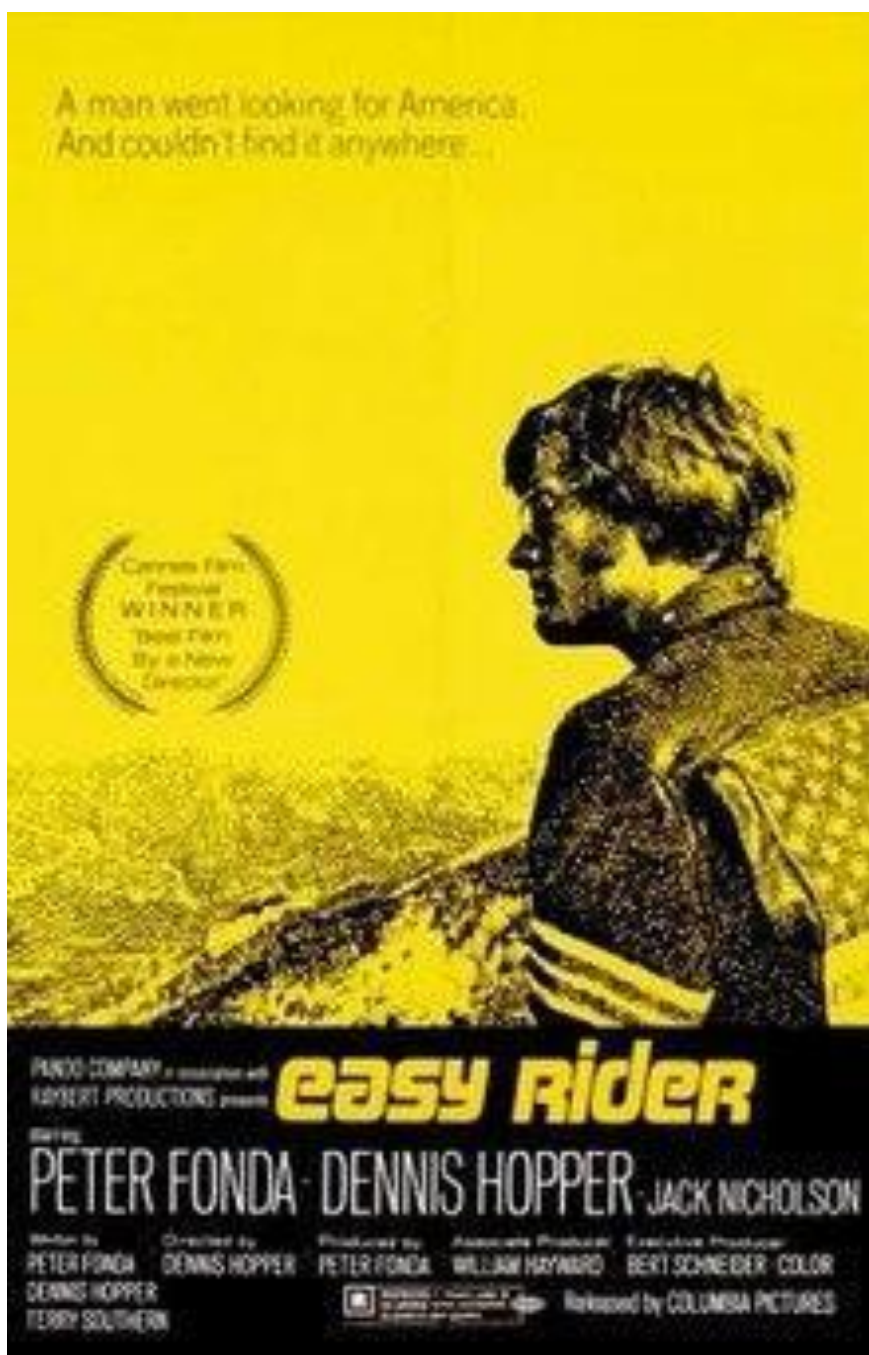
Figura 52: Capitão América na década de 70, o herói se posiciona no caso Watergate



Fonte: <https://benjaminherman.wordpress.com/tag/captain-america/>

Na conclusão desse arco narrativo, temos a sensação de que o personagem antagonista na história é afinal de contas o próprio presidente Nixon, e o herói só descobre ao enfrentar o vilão no final. Assim, podemos considerar que o personagem, passa a ser não mais um símbolo da América realista, mas sim, do utópico sonho americano, nunca concretizado. Então, ele passa um período como o personagem Nômade, um personagem que se distancia do conceito do Capitão América, passando a ter uma visão pessimista, ao estilo do filme *Easy Rider* (1969), e sua clássica frase de cartaz de cinema: “um homem foi procurar a América, e não pôde encontrar em lugar algum”.

Figura 53: Cartaz de *Easy Rider* (1969), e a frase com visão pessimista da América.



Fonte: Disponível em: <https://www.traileraddict.com/easy-rider/poster/1>

Na imagem abaixo, trecho da história em quadrinhos, em que o Capitão América encontra o vilão do arco narrativo. A partir de sua interpretação gráfica, subentende-se que se trata do presidente Richard Nixon. A decepção do herói fica evidente neste contexto.

Figura 54: Capitão América encontra o vilão da história, referência ao presidente Nixon



Fonte: Disponível em: <https://ifanboy.com/articles/top-5-superhero-president-fights/>

Assim, observamos estas mesmas fases na evolução do personagem na franquia UCM. Ele também contesta o status-quo no filme *Capitão América: Soldado Invernal* (2014), ao questionar o vilão Alexander Pierce - secretário de Defesa dos Estados Unidos, mas na verdade, agente infiltrado da HYDRA³³. Depois disso, entra em conflito com outros heróis em *Capitão América: Guerra Civil* (2016), arco trabalhado também nos quadrinhos, e por fim, se transforma em um personagem sem pátria, que luta por seus princípios.

A escolha do ator Robert Redford para interpretar o Secretário de Segurança dos Estados Unidos, de certa forma, pode ser vista com uma ironia. O ator, que marcou a história do Cinema, nos anos 60 e 70, como típico galã e protagonista da juventude americana, representando tudo o que havia de novo naquele contexto, mudou totalmente. Envelhecido, burocrata e corrupto, a figura mostra que até mesmo as narrativas que promoviam mudança naquele período podem fadigar e se adaptar ao *stablishment*.

³³ Fictícia agência terrorista internacional presente ao longo de toda história do Universo Marvel.

Figura 55: O personagem Alexander Pierce, interpretado pelo ator Robert Redford



Fonte: www.adorocinema.com/personalidades/personalidade795/fotos/detalhe/?cmediafile=2108

8599

Para além do personagem de Redford, devemos considerar também, o conflito que acontece também entre o Capitão América e outros heróis, como o Homem de Ferro. A construção narrativa do Universo Marvel, nos leva a observar, que até mesmo os heróis podem ser questionáveis. Por outro lado, a construção de camadas também mostra uma nova forma de caracterizar os vilões. Alguns personagens antagonistas, com profundidade proporcional aos heróis, passam a tomar grande importância narrativa e a construir determinado relativismo conceitual entre suas visões e objetivos, em paralelo aos protagonistas.

Nesta perspectiva, o vilão é sempre o herói de sua própria história. Observa-se isso em personagens como Abutre, vilão de *Homem-aranha: De volta ao lar* (2017) ou ainda, Thanos, de *Vingadores: Guerra Infinita* (2018). A seriedade com que articulam e argumentam seus propósitos retrata esta contestação ao heroísmo. Thanos é imparcial, e em sua mente, ele só busca equilíbrio. Até mesmo quando é atingido pelo personagem Thor, ele lamenta que o ataque do herói não tenha sido definitivo. O Abutre é um homem

normal, um pai, marido, chefe de família que perdeu seu trabalho por conta de um contrato escuso entre o herói e empresário Tony Stark e o governo americano. No Universo Cinemático Marvel, os heróis protegem o *stablishment*, enquanto os vilões tentam mudá-lo.

Figura 56: Thanos, em *Vingadores: Ultimato*, 2019



Fonte: <https://www.gazetaonline.com.br/entretenimento/cultura/2019/04/empolgado-para-vingadores--hqs-ajudam-a-entender-thanos-1014177777.html>

Assim podemos considerar, que a narrativa oferece ao espectador uma pluralidade de perspectivas acerca do universo narrativo. Essa multiplicidade de olhares fortalece também a capacidade de novas percepções e leituras sobre a história. Por fim, este subcapítulo busca estabelecer um panorama – a partir da análise de *stimmung* - acerca da experiência de mundo no contemporâneo, e sua impermanência refletida em heróis e vilões que habitam um presente constante, sempre à superfície, em ação e sem conclusões narrativas. Para assim, defender que o contexto contemporâneo e a estrutura narrativa estimulam a produção de presença do Universo Cinemático Marvel.

2.4 O som como narrativa no UCM

Neste ponto da pesquisa vamos investigar a música e suas interações nas narrativas do Universo Cinemático Marvel - UCM, como uma nova estrutura de informação na complexa construção transmídia da franquia dentro do contexto da indústria cultural. O tema surge a partir da intenção de se entender o conceito de cultura da convergência (JENKINS, 2008) enquanto uma dinâmica em movimento constante, capaz de gerar significado a todo momento e através de todos os aparatos possíveis.

Aqui entendemos a música enquanto uma estrutura narrativa capaz de transmitir mensagens e emoções e, principalmente, contribuir para a construção e caracterização dos heróis contemporâneos. Além da produção de presença cultural, ou seja, seu efeito empático inicial, vamos observar a música enquanto uma estrutura capaz de gerar efeito de sentido (GUMBRECHT, 2010), e a partir de suas características sugerir – e também, induzir - a paisagem sonora, embalar a ação dos heróis, e contextualizá-los. Desta forma, criar uma nova compreensão acerca da história – sem contar, com uma nova decodificação do gênero fílmico - desenvolvida por meio da simbiose entre vídeo e música. A partir da observação de personagens distintos, e dos filmes em que se situam, este projeto visa entender como suas trilhas - e a forma como são tocadas e disparadas pelo controle e escolha do próprio personagem – contribuem para sua caracterização. Desta forma, vamos identificar e pensar a música através de suas propriedades físicas em relação aos personagens, e ao mesmo tempo pensá-la enquanto uma estrutura ímpar de informação da narrativa transmídia do Universo Cinemático Marvel.

Como teóricos da Escola de Frankfurt, Max Horkheimer e Theodor Adorno (1995) criaram o conceito Indústria Cultural, descrito no livro *Dialética do Esclarecimento*, publicado em 1944. Ainda que a ideia de indústria surgisse logo depois da primeira máquina a vapor em 1698, durante o século XVIII em que a Revolução se disseminou pela Inglaterra e rapidamente pela Europa, foi somente a partir da economia baseada no consumo de bens, consolidada no século XIX, que o conceito teve elementos para ser criado. A indústria cultural se instalaria nessa conjunção de fatores: revolução industrial e meios de comunicação de massa, tais como o jornal impresso, o rádio e o cinema. Para os autores, o conceito se espalha por uma lógica muito específica:

A racionalidade técnica hoje é a racionalidade da própria dominação, é o caráter repressivo da sociedade que se auto-

aliena. Automóveis, bombas e filmes mantêm o todo até que seu elemento nivelador repercute sobre a própria injustiça a que servia. Por hora a técnica da indústria cultural só chegou à estandardização e à produção em série, sacrificando aquilo pelo qual a lógica da obra se distinguia da lógica do sistema social. Mas isso não deve ser atribuído a uma lei de desenvolvimento da técnica enquanto tal, mas à sua função na economia contemporânea. (ADORNO & HORKHEIMER, 1995, p. 114)

Tal lógica do sistema social se observa na progressão do desenvolvimento do entretenimento, inquietação que nos mobilizou nesta investigação. Levou-nos a imaginar um modelo que chamamos de Dinâmica de Dispersão e Convergência Narrativa, que foi criado especificamente para adaptar e flexibilizar o conceito de narrativa transmídia que conforma o Universo Cinemático Marvel. Este conceito tenta dar conta de teorizar a fragmentação aparentemente infinita da franquia, e destacar a hipótese de que este formato é essencial para a geração de presença cultural e sucesso do UCM.

A proposta aqui é entender a música como uma plataforma específica que contribui diretamente para a convergência de significados dentro do contexto da narrativa. Os casos que serão analisados são bastante característicos da utilização da trilha como aparato narrativo. Os filmes do personagem *Homem de Ferro* (2008) - interpretado por Robert Downey Jr. - e *Guardiões da Galáxia* (2014) com Peter Quill – Chris Pratt - suas músicas e a forma como elas interagem no espaço diegético da narrativa serão objetos deste estudo. De acordo com Chion (2008), é importante que entendamos a música enquanto uma estrutura de efeito empático que dará o tom à narrativa, conduzirá a ação, mas principalmente, nos casos estudados neste trabalho, trará representação e significado aos personagens que nela se apoiam.

A música exprime diretamente a sua participação na emoção da cena, dando ritmo, o tom e o fraseado adaptados, isto evidentemente em função dos códigos culturais da tristeza, da alegria, da emoção e do movimento. (CHION, 2008, p. 14)

Observa-se que as escolhas das trilhas dos filmes escolhidos para análise deste subcapítulo têm efeito empático e são essenciais para a construção e caracterização dos personagens. Através de valores e percepções culturais do público espectador, a escolha do leitmotiv desses personagens traz consigo determinado valor agregado que auxilia na caracterização e na decodificação de seus personagens. Estas escolhas conscientes dos personagens e o valor agregado destas informações sonoras fazem com que estrutura

narrativa do UCM se propague pelo fato de incitar a busca por novas informações e referências. O fluxo de informações propagado pelos fãs nas redes sociais, por exemplo, onde existem inúmeras páginas de análise de filmes do mundo geek, ajuda a tornar este conteúdo ainda mais expansível, fazendo com que a dinâmica de dispersão e convergência narrativa tome forma e estabeleça suas relações.

Figura 57: Revista em quadrinhos do Homem de Ferro que trata do alcoolismo



Fonte: <https://hqrock.files.wordpress.com/2012/02/iron-man-128-demon-in-a-bottle.jpg>

O personagem Tony Stark foi criado pela Marvel na década de 60, e pertence à equipe original dos Vingadores. Desde sua criação, o personagem passou por uma série de acontecimentos que formataram seu caráter e sua condição de herói. Algumas de suas características mais marcantes são o fato de ser completamente ligado – e dependente – da tecnologia, também o fato de ser bilionário, além disso, muitas vezes foi retratado como um herói alcoólatra nos quadrinhos. De fato, estas características precisaram ser adaptadas para o audiovisual, uma vez que seu público é bastante heterogêneo, inclusive, com a presença massiva de crianças. De qualquer forma, uma das poucas referências à bebida alcoólica se dá em *Vingadores*, 2012, quando o personagem interpretado por Robert Downey Jr. oferece uma bebida para Loki (Tom Hiddleston).

Para além destas adaptações, é importante que se estabeleça algumas características específicas do personagem, e isso se dá, através da sua relação com a trilha sonora. *Shoot to thrill*, *Back in Black*, *Highway to Hell*, *Thunderstruck*, e *T.N.T.* são algumas das músicas da banda AC/DC que fazem parte da trilha sonora de Tony Stark, e acompanham o personagem na maioria dos filmes em que participa. A banda AC/DC é um grupo australiano formada na década de 70, e entre suas músicas, se destacam os timbres dos *riffs* e solos em escala pentatônica da guitarra Gibson SG de Angus Young, plugada em amplificadores Marshall valvulados e saturados manualmente ao lado da voz rasgada e aguda dos vocalistas Bon Scott e Brian Johnson. A marcação e o ritmo se dão a partir da estrutura simples de blues, que influenciou a maioria das bandas de rock da época. A banda, e suas composições, pertencem diretamente à indústria cultural e ao mercado *mainstream*, somando cerca de 69 milhões de discos vendidos ao longo da carreira, e condicionam o personagem enquanto um produto da cultura pop, além do fato de Stark ser também um empresário da indústria, no caso, da indústria de armas.

Esta relação se torna ainda mais interessante, quando passamos a observar que o personagem tem influência direta na trilha que embala sua ação heróica. Por ser totalmente tecnológico, sua armadura possui, entre outras coisas, a possibilidade de ser também uma estrutura capaz de tocar arquivos de áudio. O seu histórico começa com a música *Back in Black*, do AC/DC, que é a trilha de abertura do primeiro filme do personagem, *Homem de Ferro* (2008). O tema é apresentado enquanto uma trilha extradiegética ilustra um plano aberto de veículos militares americanos em comboio se deslocando em uma estrada no meio do deserto árabe. Logo, quando há o corte da cena e a transição para uma câmera dentro do veículo, vemos o personagem Tony Stark e os

militares conversando, assim, se especifica a fonte do som através da alteração do ponto de escuta. A trilha agora passa a ser diegética.

Ponto de audição é o ponto de referência espacial a partir do qual se constrói toda perspectiva sonora. Emula o ponto do espaço referencial de onde um ouvinte escuta qualquer conjunto de fontes sonoras. (RODRIGUEZ, 2006, p. 313)

A música que antes era reproduzida em definição estéreo, agora, dentro do veículo militar, passa a ser tocada através de um aparelho de som simples que é mostrado em close, e com características de áudio mono, o que faz com que o espectador se sinta quase dentro da cena com os personagens. A cena se desdobra com um diálogo entre Tony e os soldados. O empresário já demonstra características da personalidade controversa e cômica do seu personagem. A sequência é interrompida pelo som de uma bomba que explode o veículo da frente e funciona como um primeiro *plot* para a narrativa.

Figura 58: Cena em que a música *Back in Black* é ouvida no comboio no deserto



Fonte: Frame de <https://www.youtube.com/watch?v=NViFhEfXwII>

Ainda no primeiro filme do Homem de Ferro, a trilha também se encaixa perfeitamente com a música *Ironman* da banda britânica Black Sabbath. Um timbre de voz e guitarra também característicos do rock e do heavy metal ilustram perfeitamente o personagem e suas características. Desta vez, essa música se encaixa enquanto leitmotiv na cena em que ele constrói secretamente sua primeira armadura e se livra dos terroristas que o sequestraram. Em *Vingadores*, 2012, sua primeira aparição se dá através da música *Shoot to Thrill*, também do AC/DC, que ele mesmo aciona numa frequência de rádio que é ouvida e compartilhada por outros personagens, que aparentemente são surpreendidos e logo relacionam o som ao herói. Após a introdução através da música, o Homem de Ferro surge e é colocado em ação. Até mesmo o ruído do disparo de sua armadura ao atingir o vilão é sincopado com a bateria da música. Tudo funciona em perfeita sincronia, quase que mecânica.

Figura 59: No detalhe, Stark invade a frequência da nave onde está a Viúva Negra, e coloca a música *Shoot to thrill*, que embala sua entrada em cena, em *Vingadores* (2012)



Fonte: Frame de <https://www.youtube.com/watch?v=2H-caBT0CS0>

Essa dependência tecnológica e sua relação diegética com a trilha sonora, nos mostra que o personagem tem uma noção estética ampliada, além de uma consciência das representações que suas escolhas musicais evocam, e assim, entende que sua ação heróica precisa ser embalada com a música. A relação entre a indústria cultural e a indústria de

armas se dá como uma analogia ao capitalismo, fato que desenha perfeitamente o perfil do personagem. Ainda, a fim de observar o fluxo de informações compartilhadas pelos fãs da franquia, no YouTube é possível encontrar uma série de vídeos tributos ao personagem em suas melhores cenas sempre ao som de hard rock. Esta vertente industrial do *rock'n roll* parece ilustrar perfeitamente o contexto tecnológico do personagem e ao mesmo tempo representar características do caráter rebelde de Stark. Podemos considerar ainda neste caso, a música como uma forma de julgamento do personagem. A escolha do estilo hard rock, ainda hoje visto com certo estigma, muito relacionado às drogas e ao álcool, remetem de maneira indireta à vida desregrada do personagem dos quadrinhos, que não pode ser adaptada totalmente ao audiovisual. Seus excessos, e principalmente, sua excentricidade são elementos que favorecem este argumento e esta relação entre o herói e seu *leitmotiv*³⁴.

Figura 60: O detalhe da fita *Awesome Mix Vol. 1*



Fonte: https://ewedit.files.wordpress.com/2015/01/guardians-of-the-galaxy-mixtape_612x380_2.jpg

³⁴ Tema melódico específico usado para caracterizar a ação de um personagem.

Outro exemplo interessante, é o filme *Guardiões da Galáxia* (2014) análise acerca deste filme se deve pelo fato de que, a partir da escolha do diretor James Gunn, a trilha sonora deste episódio do Universo Cinemático Marvel é tratada de maneira a impor sistematicamente sua presença enquanto agente ativo dentro da narrativa. Isso se deve, entre outras questões, pelo fato de que o som em *Guardiões da Galáxia* é diegético, ou seja, as escolhas se dão através da fita identificada com a inscrição “Awesome Mix” que é praticamente um personagem da história

Por se tratar de uma temática espacial, o aparelho pelo qual o protagonista Peter Quill estabelece a trilha de cada cena faz com que tenhamos uma percepção extremamente interessante. Entre naves espaciais, armas laser, e personagens com poderes cósmicos, a trilha, que traz uma familiaridade muito grande a qualquer espectador, é justamente uma fita cassete, disparada por meio de um walkman. Dentro da narrativa, a própria história da fita é interessante, pois é a ligação e a única forma de presença da mãe de Peter Quill, que deixa para ele a fita com as trilhas para que ele tenha uma lembrança dela.

A escolha da música, de acordo com o diretor James Gunn, em entrevistas³⁵ cedidas na época do lançamento do primeiro filme, se deu pela necessidade de causar certa familiaridade ao público, sendo assim, ele escolheu canções que fizeram sucesso nos anos 70. Ao mesmo tempo, entre os sucessos escolhidos da *Billboard*, tomou o cuidado de optar – propositadamente - muitas vezes por músicas não tão conhecidas, para que isso despertasse o interesse do espectador com relação àquela trilha que ele já havia escutado, mas não sabia quem era o autor ou o nome da canção.

Paralelamente a isso, é interessante observarmos que tanto a trilha da *Billboard* quanto a trilha original, criada pelo compositor Tyler Bates, foram escolhidas antes das gravações, e o fato de tratarmos aqui a música enquanto um personagem do filme, se dá pela interessante proposta do diretor de gravar as cenas com a música tocando. Dessa forma, uma participação empática se dá, e os próprios atores entraram na ambiência de cada proposta musical.

Podemos observar o clima e a importância da percepção sonora do filme, em algumas cenas específicas. A primeira cena, na abertura do filme, vemos o protagonista

³⁵ Disponível em: <http://www.vulture.com/2014/08/how-guardians-of-the-galaxy-music-soundtrack-was-chosen.html>

Peter Quill explorando um lugar desconhecido, algum planeta estranho e não habitado. Neste contexto, toda a tensão imposta através da fotografia da cena, a trilha instrumental extradiegética, e os monstros que aparecem no planeta inóspito é reinterpretada por conta da música *Come and get your love*, de 1973, da banda Redbone. De certa forma, a música interrompe um clima de suposta tensão, e recodifica a cena, e nossa percepção acerca do filme. Essa incongruência é interessante, pois dá ao espectador uma nova forma de entender o personagem e o filme.

Figura 61: Cena de abertura do filme *Guardiões da Galáxia* (2014)



Fonte: Frame de <https://www.youtube.com/watch?v=ME4MUWTi7dA>

A canção é disparada através do walkman de Peter Quill, e ouvida através de seu fone de ouvido. Aos poucos, o personagem entra no clima da música, e passa a tratar todo o cenário – que parecia complexo – como uma pista de dança. Para Rodriguez (2006), trata-se da simbiose entre música e vídeo que é capaz de gerar um novo significado, desta forma, o sentido é completamente diferente se absorvêssemos o vídeo ou a música separadamente.

Quando se acrescenta uma imagem a uma proposta narrativa sonora, ou se acrescenta um som a uma narrativa visual, a

simbiose entre ambas configura uma mensagem nova, completamente diferente da transmitida por cada uma delas isoladamente. Certamente, o produtor costuma iniciar seu trabalho com uma proposta visual, mas em seguida, consciente do poder narrativo do áudio, recorre ao som para obter os efeitos perceptivos que não conseguiu desencadear somente com a imagem. Assim, pela simbiose entre imagem e som, reorienta sua proposta narrativa inicial, conduzindo o espectador a uma interpretação correta. (RODRIGUEZ, 2006, p. 278)

Destaca-se ainda na produção, além da linguagem musical acoplada às cenas fim de trazer significados diferentes, a noção de que muitas vezes a leveza da trilha desperta certa familiaridade ao espectador, ao ponto de amenizar situações mais tensas da narrativa. Trata-se neste caso de uma espécie de embalagem pop em que a Marvel nos entrega um de seus produtos mais diferenciados. Desta forma, observamos a aplicação da música enquanto uma ferramenta de incongruência dentro da diegese. A princípio, nos dá uma noção de ironia, ao colocar música pop dentro de uma narrativa do gênero viagem espacial ou ficção narrativa, mas logo se entende, que esta é a única trilha possível para que se chegue à interpretação que se estabeleceu acerca da narrativa de Guardiões da Galáxia. De qualquer forma, o fato de ser diegética, a escolha da música trata de maneira muito intimista a caracterização de seu personagem principal, Peter Quill, o Starlord.

A questão da formatação do personagem se dá pelo fato de que seu contato, e sua lembrança, da mãe acontece por meio do *walkman* com a fita “Awesome Mix”, gravada por sua mãe, que parece que se faz presente na vida do personagem através do aparato, como se sempre pudesse trazer uma mensagem positiva em todos os momentos da aventura do herói. Uma outra cena importante, acontece no final do filme. Ao finalizar a missão com o grupo, e voltar à nave antes de partir para a próxima aventura, Peter Quill encontra uma carta de sua mãe, e junto com ela uma nova fita. Após a leitura da mensagem, o herói coloca a fita para tocar no aparelho de som da nave. De maneira completamente natural, a canção de Marvin Gaye parece se encaixar exatamente como uma mensagem pessoal para o protagonista, uma extensão da carta que sua mãe lhe deixou. *Ain't no mountain high enough* soa como uma resposta de forma empática da mãe de Peter à suas dúvidas.

Figura 62: Peter Quill encontra a carta de sua mãe e a nova fita *Awesome Mix Vol. 2*



Fonte: Frame de <https://www.youtube.com/watch?v=ViE70wNRAMI>

O início da canção, “Listen baby...”, no contexto dessa mesma cena, é como se a própria mãe do personagem falasse com ele. O interessante da cena se dá também através do enquadramento e da montagem. Guiada pela trilha, a fotografia acompanha a troca de vozes da canção, e por meio de sincronismos encaixa no quadro a personagem Gamorra (Zoe Saldana) no momento exato em que Tammi Terrell canta “if you need me call me no matter where you are...”. Trata-se de uma cena de fechamento bastante emblemática, em que se evidencia a amizade e companheirismo do grupo. Outros personagens do filme também têm a conclusão de suas histórias com a mesma música – que toca de maneira extradiegético para o elenco fora da nave. Após a cena, a trilha finaliza o filme através da música *I want you back*, do Jackson Five. Também uma proposta interessante, o quinteto americano é comparado aos cinco personagens da nave, quando nas cenas finais, temos o pequeno *Groot* – personagem alienígena que parece uma árvore – dançando como se fizesse uma analogia a dança que o artista pop Michael Jackson – também criança, na época do Jackson Five – fazia com seus irmãos. Penso que se trata de uma espécie de gancho para o próximo filme da sequência.

Figura 63: Baby Groot dançando ao som de Jackson Five



Fonte: <https://www.purebreak.com.br/noticias/de-guardioes-da-galaxia-2-baby-groot-aparece-em-novo-trailer-e-cenas-ineditas-sao-reveladas/49155>

Em suma, penso que o importante neste caso é o valor semântico da trilha e o papel que ela assume, no decorrer do filme, enquanto um personagem que vai aos poucos construindo representações em torno do protagonista e sua relação com sua mãe, em paralelo à relação que estabelece com os outros personagens. Essa presença constante da trilha na diegese fala muito sobre o herói e faz com que a trama toda seja decodificada de maneira diferenciada pelo espectador.

2.5 Hibridismo e adaptação de linguagens no UCM

A premissa deste último tópico é entender como funciona a caracterização e as especificidades de gênero na série *Punho de Ferro* (2017), produzida pela parceria Marvel/Netflix. A ideia se inicia a partir da proposta de se analisar as diferenças determinadas pelas variadas materialidades que permeiam e complementam o Universo Cinemático Marvel (UCM).

O processo que entendo como dinâmica de dispersão e convergência narrativa demonstra que o objeto analisado, no caso o UCM, formata uma estrutura transmídia que permite um universo praticamente infinito de histórias e personagens. Dentro deste

processo narrativo, a possibilidade de se criar produtos heterogêneos é uma realidade. A série *Punho de Ferro* ilustra esta capacidade característica da franquia. Dentro de um universo de heróis e vilões cósmicos que salvam a Terra a cada *blockbuster*, faturando bilheterias milionárias, a Marvel oferece também uma leitura seriada urbana mostrando que, não apenas a estética fílmica, mas também o próprio conceito de herói é variável.

Neste ‘microambiente’ das séries, os personagens desenvolvem histórias e conflitos que acontecem paralelamente às histórias do cinema, onde heróis do calibre do Homem de Ferro, Capitão América, Hulk e Thor, são referências de notícias de jornais, e passam longe da realidade dos bairros obscuros, do submundo do capitalismo americano, dos bastidores das grandes corporações, das desigualdades das ruas, do crime organizado, e o tráfico de drogas que aflige o cotidiano da população de uma maneira mais realista.

Tendo em vista este panorama, pretendo entender em que tipo de caracterização a série *Punho de Ferro* e seu personagem principal se enquadram, ou ainda, especular se dentro das perspectivas teóricas de análise fílmica, este personagem e sua história referenciam alguns gêneros sem, no entanto, se adequar a nenhum padrão. Outra característica interessante da escolha da série para este capítulo, é o fato de que dentro das quatro produções da parceria Netflix/Marvel – que chegou a desenvolver também a série *Os Defensores*, 2017 – é o fato de que diferente de *Jessica Jones*, *Luke Cage* e *Demolidor*, o *Punho de Ferro*, e seu protagonista Danny Rand (interpretado pelo ator Finn Jones), foi a mais criticada negativamente, o que despertou certa curiosidade acadêmica para a elaboração deste estudo.

Concluindo, este subcapítulo visa analisar de maneira objetiva o que a série em questão traz ao espectador, não entrando no mérito de analisar subjetivamente a qualidade da produção, mas sim entendê-la como uma parte integrante do UCM, e talvez, como uma ferramenta para se entender que tipo de herói está sendo construído no espaço contemporâneo. O personagem Punho de Ferro foi criado pelo escritor de quadrinhos Roy Thomas e o ilustrador Gil Kane e lançado pela Marvel nos quadrinhos na década de 1970. Ele foi criado como referência clara aos filmes de artes marciais deste período, uma releitura do gênero popularizado pelo ícone Bruce Lee³⁶.

³⁶ Além de estrela de cinema, Bruce Lee também era um respeitado mestre de artes marciais. Recentemente foi divulgado um vídeo inédito de uma luta real do ator.
Disponível em: <https://cinema.uol.com.br/noticias/redacao/2017/06/14/unico-video-com-luta-real-de-bruce-lee-e-divulgado-e-surpreende-fas.htm>

Figura 64: O protagonista Finn Jones e o astro de kung fu Bruce Lee



Fonte: Montagem elaborada do autor.

Sob um olhar americanizado, o enredo da história trata de um jovem bilionário que, após perder os pais, encontra a cidade fictícia de K'un Lun, um local sagrado dentro do Universo Marvel, cuja entrada só é possível a cada 15 anos. O personagem Danny Rand, então, passa a treinar com os monges e mestres desta cidade, e se torna um exímio lutador de kung fu, capaz de controlar a sua força vital 'chi' e canalizá-lo em um único ponto do corpo, seu punho, formando assim uma arma mortal: o Punho de ferro.

Figura 65: Capa de revista em quadrinhos do Punho de Ferro.



Fonte: <http://jovemnerd.com.br/wp-content/uploads/2017/02/0203.jpg>

Entendo esta construção como algo já recorrente na literatura, talvez uma estrutura bastante tradicional e eurocêntrica, como na obra *Tarzan* de Edgar Rice Burroughs – já citado anteriormente neste trabalho. Nesta história, o jovem homem branco europeu se perde na selva africana, e desenvolve não apenas o instinto de sobrevivência –

curiosamente, muito superior ao instinto que jovens nativos de áreas remotas costumam desenvolver - mas ele vai além, ele aprende e se adapta a linguagem e a realidade animal, e desenvolve força e resistência sobre-humana. Tarzan não apenas sobrevive à situação adversa, como também a supera e assume o controle do ambiente.

Assim como Tarzan, Danny Rand também experimenta a sobrevivência em uma sociedade completamente diferente da sua. Neste caso, não se trata de uma selva, mas de uma cidade oriental mística. Além de aprender a viver nessa nova realidade, ele consegue desenvolver suas capacidades e se tornar superior até mesmo aos nativos orientais. Desta maneira, ele conquista o título de Punho de Ferro.

Figura 66: Tarzan, interpretado por Johnny Weissmuller.



Fonte: Frame do filme *Tarzan, the ape man*, 1932

A semelhança se aprofunda quando observamos que, além de dominar o local onde foi treinado, tanto Tarzan quanto Danny voltam para a civilização e, embora possuam novos talentos desenvolvidos, se percebem desterritorializados. Tanto em K'un Lun, na selva africana, em Nova York ou Londres, os dois são problematizados sempre como estrangeiros. A série '*O Punho de Ferro*' (2017) criada para compor o universo Marvel/Netflix, foi criada pelo produtor e roteirista Scott Buck³⁷, e desenvolve a história de Danny Rand ao longo de 13 episódios com 52 minutos cada. Embora seja um personagem completamente místico, especula-se que a verba destinada à série não foi suficiente para executar os efeitos especiais das lutas de kung fu, e principalmente, o visual da cidade sagrada de K'un Lun, que é muito mais insinuada do que efetivamente mostrada. Esta estratégia – sem considerar se foi falha, ou realmente uma opção – de não mostrar a cidade sagrada, certamente, garantiu certa economia na produção, no entanto, é interessante analisarmos que a mera sugestão da existência da cidade, e a não contextualização visual deste cenário, torna a origem e existência do personagem completamente nebulosa.

Se nos apoiarmos em Baudrillard (1991), podemos considerar que dentro da narrativa existe apenas um simulacro da cidade sagrada, algo que gira em torno da mística de um oriente estereotipado e imaginário que nunca é mostrado ao espectador. Como se K'un Lun fosse uma espécie de Disneylândia do kung fu, ou a Terra do Nunca, em que mesmo não sendo experienciada, a produção conta com o entendimento do espectador e dos personagens de que a cidade existe. Desta maneira, a produção cria suspense, e ao mesmo tempo, se protege de críticas, caso tentasse criar uma cidade de K'un Lun estranha aos olhos dos fãs e da crítica.

Hoje a abstração já não é a do mapa, do duplo, do espelho ou do conceito. A simulação já não é a simulação de um território, de um ser referencial, de uma substância. É a geração pelos modelos de um real sem origem nem realidade: hiper-real. (BAUDRILLARD, 1991, p. 8)

³⁷ Também foi produtor executivo da série *Dexter*, e também da série *Marvel – Inumanos*.

É interessante como a presença imaginária e abstrata da cidade de K'un Lun serve como um princípio metafísico que separa a realidade dos cenários urbanos em que os personagens atuam de um plano fantástico que - embora exista e seja justificável através do fenômeno visual da utilização do punho de ferro por Danny Rand – permanece como uma ilusão ou algo inexplicável para os outros personagens, que embora não compreendam sua existência, aceitam a ideia como justificativa para o poder do protagonista. Desta maneira, não há tanta surpresa quando o punho do personagem brilha e fica dourado.

Figura 67: Imagem de divulgação da série *Punho de Ferro*.



Fonte: <http://www.estantenerd.com/2017/03/primeiras-impressoes-i-punho-de-ferro.html>

O próprio ator principal da série, Finn Jones, afirmou em entrevista que se trata de uma série para os fãs, e não para a crítica. Na verdade, parece mais uma tentativa de proteger a produção do que necessariamente de justificar possíveis furos. Mas voltando ao tema desta proposta de estudo, é necessário tentar vislumbrar certas formatações dentro do produto *Punho de Ferro*. Ficção Científica, fantasia, ação, drama, realismo mágico, horror, *trash*, ou até mesmo referências a filmes de ação anos 80. A produção passa por alguns aspectos destas categorias, mas não se encaixa totalmente em nenhuma.

Pode-se articular o conceito de fantástico de Todorov, para que esta definição dê conta da narrativa do personagem. Para o autor, “o fantástico é a vacilação experimentada por um ser que não conhece mais que as leis naturais, frente a um acontecimento aparentemente sobrenatural”. No entanto, o que acontece na série, é o fato de que a cidade sagrada, o treinamento do Punho de Ferro, e a própria existência de outros personagens com superpoderes se mistura de tal maneira com o realismo, que se aceita de forma a não parecer algo excepcional, mas algo recorrente e plausível dentro deste universo.

A própria mistura entre fatos reais e ficção, como é o caso da Segunda Guerra Mundial e a participação do Capitão América, no filme de 2011 que faz parte do universo do Punho de Ferro, serve como princípio de real. Ainda podemos ver, a partir da primeira temporada de *Demolidor*, a referência aos eventos ocorridos em Nova York, no primeiro filme de *Vingadores* (2012). Todas essas situações servem como princípio de realidade, em um sentido que torna cada vez mais possível, explicável e até mesmo compreensível a existência destes personagens no mundo real.

Estamos agora em condições de precisar e completar nossa definição do fantástico. Este exige o cumprimento de três condições. Em primeiro lugar, é necessário que o texto obrigue ao leitor a considerar o mundo dos personagens como um mundo de pessoas reais, e a vacilar entre uma explicação natural e uma explicação sobrenatural dos acontecimentos evocados. Logo, esta vacilação pode ser também sentida por um personagem de tal modo, o papel do leitor está, por assim dizê-lo, crédulo a um personagem e, ao mesmo tempo a vacilação está representada, converte-se em um dos temas da obra; no caso de uma leitura ingênua, o leitor real se identifica com o personagem. Finalmente, é importante que o leitor adote uma determinada atitude frente ao texto: deverá rechaçar tanto a interpretação alegórica como a interpretação “poética”. (TODOROV, 1977, p.19)

A narrativa se aproxima – de fato - com o fantástico, porém se distancia ao ponto em que para Todorov, o fantástico ocupa o espaço da incerteza, ao passo que dentro do Punho de Ferro, não há incertezas, apenas novas formas de realidade que não são comprovadas, mas ainda assim, são aceitas e com o passar dos episódios explicadas e simplificadas. A tentativa de se criar histórias realistas, assim como foi feito com *Luke Cage*, *Demolidor* e *Jessica Jones*, foi um dos argumentos da crítica a analisar a causa dos

problemas da série. Na verdade, Punho de Ferro é um personagem místico na mesma linha de *Doutor Estranho* (2016), no entanto, o personagem que é mostrado é bastante problemático do ponto de vista em que não se vislumbra qualquer origem palpável de sua educação oriental ou sua ligação transcendental com o misticismo característico de sua origem dos quadrinhos. O contexto é real, a Manhattan que vive Danny Rand é a mesma dos executivos que habitam o imaginário estereotipado do capitalismo representado pelo cinema hollywoodiano, porém, diferente dos outros personagens da Marvel/Netflix, ele não tem uma motivação heroica para agir. Ele não luta contra abuso, racismo, ou injustiça social. Em resumo, ele não salva ninguém. Não há um discurso ideológico no personagem como há em Luke Cage, Jéssica Jones ou mesmo Matt Murdock, sua única razão para lutar é a vingança pessoal pela morte dos pais, e uma necessidade cega de combater o Tentáculo – organização criminoso que rivaliza e ameaça os domínios da cidade sagrada - que aos poucos se transforma também em uma luta pelo controle da empresa da família. Embora tenha tido uma educação com os valores do oriente, ele vai ao longo dos episódios perdendo completamente esta ligação e entra de cabeça no mundo materialista americano.

Figura 68: Enquadramento mostra no reflexo do vidro a cidade, para onde Danny mira o olhar.



Fonte: <http://kungfukingdom.com>

O embate entre a cultura oriental e ocidental funciona como alegoria para o equilíbrio entre a espiritualidade e o materialismo, sempre entrando em choque. Este contraste também pode ser analisado a partir do esforço da direção de fotografia em elaborar planos que trabalham a luz e sombra, que acabam funcionando como agentes ativos e ferramentas constantes da narrativa. A construção do personagem enquanto herói também é bastante diferenciada, pois, Danny não tem uma jornada específica, ele não salva nem resolve o problema por completo. Na verdade, este personagem é um agente catalisador de crises, que antes não haviam. Apenas com o ressurgimento de Danny Rand na cidade, na empresa e na vida dos personagens que o circulam que as situações e conflitos surgem.

Dentro da construção da história do personagem há de se notar que ele é completamente insuficiente. Propositadamente ou não, sua dependência de apoio e variáveis externas ao seu protagonismo servem como base para que o Punho de Ferro tenha um toque extremamente realista. Contudo, isso o afasta de sua origem como super-herói tradicional. É evidente na série a importância de personagens coadjuvantes. Entre eles se destacam as figuras femininas: Colleen Wing (interpretada por Jessica Henwick), Joy Meachum (Jessica Stroup), a recorrente Claire Temple (Rosario Dawson), a enigmática madame Gao (Wai Ching Ho), e a advogada Jeri Hogarth (Carrie-Anne Moss). Por ser entre os quatro defensores o mais místico e mágico, nesta adaptação, ele passa a ser também o mais incompleto e problemático.

Colleen Wing é uma personagem que rouba a cena, pelo fato de ser tão habilidosa nas artes marciais quanto o próprio herói, faltando a ela apenas o controle do “chi”, que apenas Danny possui. No entanto, ela chega a figurar várias nuances, de concorrente à interesse amoroso, de parceira à traidora de Danny. Sem sua ajuda, o herói dificilmente conseguiria desempenhar qualquer uma de suas ações. Ela é responsável também pelas decisões difíceis que tem cercado a maioria dos personagens super-heróis: matar ou não matar. Ela decide pelo protagonista esta questão.

Figura 69: Danny com Colleen e Claire Temple em ação na base do Tentáculo



Fonte: <http://static.srcdn.com/uploads/2016/12/Iron-Fist-Images-Danny-Colleen-Claire.jpeg>

Joy Meachum é o interesse amoroso inicial do herói, e sua principal ligação com o passado, porém, ela se transforma ao longo da série e deixa para trás qualquer vestígio da menina inocente que o ingênuo Danny Rand imagina que ainda exista. Por se mostrar uma empresária impetuosa e obstinada, Joy pode vir a figurar até mesmo uma boa vilã nas fases seguintes da franquia. Claire Temple e Jeri Hogarth são personagens base que servem de ligação com as outras séries Marvel/Netflix, e funcionam na verdade como orientadoras, uma espécie de figura materna que Danny, embora adulto, ainda necessita, pois não é capaz de tomar decisões e fazer escolhas importantes que venham a definir seu futuro e as consequências ao seu redor.

Madame Gao³⁸ é a personagem mais enigmática da série. Mística, mágica, aterrorizante, mesmo com estas breves definições, a série não foi capaz de mostrar quem ou o que é esta personagem. O importante talvez seja mantê-la como uma incógnita constante nas séries Marvel/Netflix. Sempre mostrando uma face obscura que pouco é identificável. Esta construção, citando Lovecraft, constrói o conceito de medo do desconhecido, e é muito eficaz em formatar uma espécie de monstro na série que nunca é compreendido em sua plenitude. Para o autor “a emoção mais forte e mais antiga do homem é o medo, e a espécie mais forte e mais antiga do medo é o medo do

³⁸ Embora apareça também em *Demolidor*, pouco se sabe sobre sua origem. Em *Punho de Ferro*, ela relata que conhece K'un Lun e inclusive deixa dúvidas quanto a sua idade, quando menciona ter vivido o século 17.

desconhecido”. (LOVECRAFT, 1987, p.1). E este dado é bastante explícito na construção da organização do Tentáculo e seus personagens.

Figura 70: Madame Gao surge misteriosamente na cobertura de Harold Meachum.



Fonte: <https://images.moviepilot.com>

A importância destas figuras femininas é essencial, pois o personagem principal é um herói totalmente despreparado, ingênuo e infantil, e se apoia nestas personagens femininas que sustentam e dão o tom de sua narrativa. Por ser uma temporada de apresentação, não há necessariamente uma jornada do herói, natural no cinema, e desta maneira nos faz refletir se na verdade tudo que Danny passa seria uma continuação de seu treinamento e amadurecimento, para que em '*Os Defensores*³⁹' ele conseguisse efetivamente atuar como um herói formal.

Uma outra dúvida na série é o fato de não haver um vilão declarado. Não há um super vilão como o Wilson Fisk em *Demolidor*, ou Killgrave em *Jéssica Jones*, alguém que é apresentado, desenvolvido e principalmente definido para que o herói enfrente no último episódio em uma batalha final. Pelo contrário, não há um, mas vários pretendentes à vilão. Ward Meachum (Tom Pelphrey), Madame Gao (já citada anteriormente), Bakuto (Ramón Rodríguez), e Harold Meachum (David Wenham). Todos flertam com o cargo

³⁹ A série reuniu *Demolidor*, *Luke Cage*, *Jessica Jones* e *Punho de Ferro*, e foi lançada em 18 de agosto de 2017, no Netflix.

de antagonista, porém nenhum se acerta formalmente neste papel. Fazendo uma leitura a partir do ponto de vista da psicanálise, podemos entender que o vilão da série é um objeto totalmente fragmentado e sua consciência e presença se desdobram, nesta minha leitura, em três partes: o ego, o id e o superego. Uma interpretação possível é a de que todos estes personagens são um único vilão, que se conforma ao ser desconstruído e desmascarado passo a passo pelo herói.

O ego, nesta análise, se caracteriza como o agente primário que se apresenta como antagonista. Ward Meachum é um executivo de sucesso, inescrupuloso e ganancioso e se mostra incomodado com a presença de Danny Rand, fazendo de tudo para prejudicá-lo, assim, o protagonista perde muito tempo dos primeiros episódios tentando apenas provar que é o herdeiro da empresa e ser aceito por Ward. Neste momento inicial, Ward funciona com um primeiro obstáculo visível para o herói, mesmo que ao final da série se transforme em aliado. O Id, responsável pelos impulsos selvagens, é representado pelo Tentáculo. Enquanto organização criminosa, a entidade é totalmente inegociável e se mostra como uma força incontrolável, com a motivação de simplesmente ter o controle do submundo do crime. Madame Gao e Bakuto são personagens pouco explicados, mas que garantem certo misticismo e dúvida à organização. Mesmo após todas as lutas e confrontos, a organização permanece viva. A maneira pela qual o imaginário da estrutura desta organização criminosa com aspectos místicos e mágicos se coloca na narrativa, desperta também certas questões que permanecem inexplicáveis. Um choque evidente entre imaginação e realidade. Enquanto o Tentáculo atua com o tráfico de drogas e crimes na cidade de Nova York, há ainda uma presença, e até mesmo, uma aura mística em torno de sua ligação com o oriente, e com a formação de certa construção mágica incomum de seus componentes e líderes.

Refiro-me a que um estranho efeito se apresenta quando se extingue a distinção entre imaginação e realidade, como quando algo que até então considerávamos imaginário surge diante de nós na realidade, ou quando um símbolo assume as plenas funções da coisa que simboliza, e assim por diante. É esse fator que contribui não pouco para o estranho efeito ligado às práticas mágicas. (FREUD, 1988, p.18)

Por fim, nota-se que o superego do vilão abstrato que esta série tenta desenhar, é o personagem Harold Meachum. Do alto de um arranha céu, com olhos por toda a cidade,

e por todas as transações da empresa, Harold arquiteta todas as ações de Ward, e manipula o próprio herói para realizar seus objetivos. Tenta ainda, suprimir as ações do Tentáculo, que está sempre a sua volta. No final das contas, Danny descobre que este é o responsável pela morte de seus pais e o confronta. Dentro dos aspectos diferenciados deste vilão, observa-se o fato de ter uma relativa capacidade de ser revivido. Na história, ele morre e é ressuscitado através de uma “cura” oferecida pelo Tentáculo no passado, e durante a série, ao ser assassinado por seu próprio filho, Harold volta dos mortos. Para Freud (1988, p. 19) “a morte aparente e a reanimação dos mortos têm sido representadas como temas dos mais estranhos”. Este aspecto do estranho é uma característica que pode ser aplicada no sentido de justificar uma aproximação com o gênero do horror na construção do vilão da série.

Figura 71: Harold Meachum com sangue no rosto, após assassinar capangas do Tentáculo.



Fonte: <https://s.aficionados.com.br/imagens/harold-meachum.jpg>

Este tipo de formatação do antagonista remete a uma incomum nuance de horror, pelo fato de se tratar de algo completamente impensável, desconhecido e principalmente inegociável. Os vilões construídos para as séries da Marvel/Netflix são bastante característicos e diferenciados dos antagonistas dos filmes dos Vingadores. Embora mais realistas e com menor potencial de destruição massivo, eles são muito mais cruéis e revelam um reconhecimento de fragilidade humana diante da realidade e brutalidade das ruas. Uma construção propositadamente horrífica, no sentido de que são elementos

capazes de infringir dor física através de violência extrema. Como na cena em que o personagem Harold Meachum mata e depois martela os cadáveres de capangas do Tentáculo, com o objetivo de apagar qualquer vestígio de identificação das vítimas. Em suma, a série *Punho de Ferro* é um exemplo de produto *mainstream* em formato seriado que transita por vários gêneros e se mostra como uma cristalização híbrida destas categorias. A observação contextual, através de uma visão sociocultural dos aspectos externos que permeiam a produção, nos leva à uma comparação com *Homem de Ferro* (2008) ou mesmo o personagem Arqueiro Verde, da série *Arrow* da DC Comics.

No entanto, a realidade em 2017, ano de lançamento da série, é bastante diferente do contexto das outras duas. O próprio protagonista da série, Finn Jones, comenta esta questão, ao relatar e justificar a péssima recepção da produção pela crítica como resultado da eleição de Donald Trump. “Eu interpreto um herói que é um bilionário branco norte-americano, em um momento em que o arquétipo do bilionário branco norte-americano é o inimigo público número um, principalmente nos EUA”, afirmou o ator em entrevista⁴⁰ ao RadioTimes. De qualquer maneira, a própria opção da série em transformar o personagem místico em um herói plausível dentro de um contexto extremamente real foi responsável por fazer com que ao mesmo tempo em que a série transita por vários gêneros cinematográficos, não mergulha ou se encaixa em nenhum, tampouco assume alguma categoria. A indagação deste trabalho é contínua e configura um questionamento possível dentro desta constante produção de filmes e séries de heróis, principalmente no universo Marvel. Neste caso, que tipo de filme ou gênero pode categorizar estas narrativas, ou ainda, além da questão de gênero, como isso influenciará na formatação do personagem, e que tipo de herói está sendo criado, e por fim, qual sua função no contemporâneo.

Concluindo, a escolha pela série ‘*Punho de Ferro*’ como objeto serviu para retratar o hibridismo de gênero que se desenvolve para tentar dar conta de uma narrativa bastante peculiar do ponto de vista de sua linguagem, como as produções Marvel/Netflix, mas principalmente, para analisar um personagem que carrega poucas características do herói tradicional, mas que, justamente por isso, se torna interessante.

⁴⁰ Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/punho-de-ferro-finn-jones-responde-as-criticas-feitas-serie/>

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve o objetivo de contextualizar o conceito de dinâmica de dispersão e convergência. Mais especificamente, apontar as origens históricas de grandes narrativas, sua evolução através da materialidade das mídias, sua temporária supressão em cultura de fluxo na pós-modernidade, e enfim, demonstrar seu retorno enquanto estrutura líquida (BAUMAN, 2007), capaz de se conformar na dinâmica sociocultural do espaço contemporâneo. A partir da análise de exemplos históricos na literatura, mitologia, quadrinhos e cinema, apontamos algumas especificidades narrativas que caracterizam condicionalmente as grandes histórias. As camadas dos personagens, a capacidade de expansão das tramas, e a diversidade de assimilação dos espaços diegéticos, fornecem subsídios para que o espectador – colocado enquanto produsumidor (PIGNATARI, 2004) – assuma um papel ativo na participação narrativa.

Essa consideração é crucial para entendermos o contexto midiático atual. A capacidade do produsumidor gerar, opinar, propagar e fragmentar conteúdo, é um elemento ativo no processo de proliferação e expansão narrativa. Assim, podemos considerar que o produto, o produtor e o consumidor, têm papéis relevantes para a consolidação de uma grande história. E observamos no exemplo do Universo Cinemático Marvel, a importância desta estrutura participativa. Penso que esta tese possa servir como referência para ampliar a discussão e, principalmente, avaliarmos a possibilidade constante de flexibilização do conceito de Narrativa Transmídia, visto que propusemos um termo pragmático aplicável: a dinâmica de dispersão e convergência narrativa. Consideramos também, que os números do Universo Cinemático Marvel em paralelo à percepção do *stimmung* (GUMBRECHT, 2014) da franquia, nos fornecem uma perspectiva interessante sobre a proposta desta tese. E a partir desse ponto, podemos construir novas análises e configurações para adaptar o conceito dinâmico de transmídia.

É tangível que a premissa deste trabalho seja revelar a estrutura narrativa capaz de gerar a presença e propagabilidade do Universo Cinemático Marvel, para que assim, pudessemos observar atentamente a franquia em termos, do que denomino, de elementos catalisadores de narrativas: personagens, lugares e tramas – pontos fundamentais na construção de histórias. A análise a partir destes átomos narrativos, nos fornece subsídios

para compreender sua complexidade, e por consequência sua capacidade de se expandir e gerar novas experiências narrativas.

Além disso, é interesse desta tese, demonstrar a capacidade de expansão de narrativas, como também propor – a partir do exemplo do Universo Cinemático Marvel – um modelo de processo de fragmentação de histórias. O recorte que fizemos do UCM, nos mostra elementos capazes de produzir presença devido à sua alta espessura de representações. Essa latência provocada pela contextualização dos personagens, lugares e tramas, promove uma interdependência narrativa que faz com que o universo possa ser cada vez mais explorado, fragmentado e expandido. Carregando sempre essa engrenagem de coesão estrutural por meio da performance e presença (GUMBRECHT, 2010) de seus elementos.

Ressalto o propósito de continuar este estudo e acompanhar nos próximos anos a capacidade e viabilidade desta construção narrativa do UCM. Pensar este modelo em paralelo à outras construções, como a franquia desconexa da concorrente DC Comics, por exemplo. Em tempo, a comparação se dá pelo fato de que a DC conta com personagens tão populares quanto os da Marvel, porém, sem nenhuma estrutura narrativa capaz de explorar suas nuances e representações de forma coesa. Por fim, enfatizo que a diferença do processo desencadeado pelo UCM com relação à outras narrativas que também possam ter utilizado o conceito de transmidiação de seus conteúdos, está colocada a partir do fato de que a Marvel aplica a proposta que denomino de Dinâmica de Dispersão e Convergência Narrativa - como se fosse uma construção de dimensão de realidade ficcional paralela, porém, colada ao nosso espaço cotidiano, de forma a transpassar, por vezes, essa linha tênue entre a realidade e a ficção - e esta estruturação flexibiliza a transmidiação, construindo um universo narrativo de forma completamente constante, ilimitada e, aparentemente, infinita.

A provocação presente no título deste trabalho, deixa claro, que foi uma alternativa para tratar a partir dessa discussão e incentivar o raciocínio epistemológico acerca das grandes narrativas. A resposta para a frase de Martin Scorsese é um campo aberto para novas teorias e argumentos. De minha parte, deixo claro que o Universo Cinemático Marvel também é cinema, mas não é só isso. O debate iniciado com a polêmica frase do diretor, que se intensificou por estar cercado por opiniões conservadores e elitistas do ponto de vista cultural, me faz lembrar de maneira pitoresca a velha questão de tentar definir o que é ou não é arte. Em tempo, não pretendo neste

trabalho discutir o que é e o que não é cinema, seja do ponto de vista estético, seja do ponto de vista de distribuição, seja do ponto de vista de mercado ou mesmo na perspectiva subjetiva.

A questão fundamental aqui, foi identificarmos as características das grandes narrativas, e a forma como os super-heróis se espelham nos mitos, na literatura, nos quadrinhos. Outro ponto importante para o entendimento das grandes narrativas é conceito de filosófico de registro - sob a perspectiva do *Dasein* de Heidegger - que podemos considerar um fator responsável por presentificar as experiências de mundo a partir de estruturas técnicas capazes de gerar representações simbólicas de cenas e processos, como a fotografia e o cinema. Ainda tratamos, a respeito da supressão do tempo da imagem estática - fotografia - e a flexibilização do tempo a partir do registro da imagem em movimento. Com estes tópicos, podemos contextualizar a construção de mundos ficcionais dentro da dimensão da imagem técnica.

Com os quadrinhos consolidamos um entendimento interessante acerca da importância da materialidade. Embora se desenvolva em um meio impresso limitado, a arte sequencial consegue desenvolver uma estrutura de linguagem a partir do desenho e da palavra. Esta linguagem um tanto específica - embora cerceada do movimento - foi capaz de construir dimensões de camadas infinitas de personagens, mundos e tramas, que puderam ser adaptadas para cinema, games, séries e animações.

Um outro aspecto interessante deste trabalho - e creio que aqui posso relembrar do Homem-Aranha como um bom exemplo - é a transformação do herói no contexto pós-moderno (HARVEY, 1992). A dinâmica entre grandes poderes e grandes responsabilidades - da frase que o personagem Tio Ben eternizou em sua última conversa com Peter Parker - se intensifica de maneira exponencial no contexto contemporâneo. Assim, entendemos que os heróis assimilam as questões socioculturais do período em que suas adaptações são criadas. Para observarmos esta problemática, foi necessário analisar alguns personagens e suas ações, como o Homem de Ferro, Homem-aranha, e mesmo o Super-homem, em sua última versão - com o ator Henry Cavill.

Concluo que, há muito a ser estudado e observado acerca destes personagens, seus contextos e suas estruturas narrativas. Penso que o Universo Cinemático Marvel foi um objeto necessário para entendermos a Dinâmica de Dispersão e Convergência como um processo de roteirização possível para grandes narrativas. O contexto de consumo

contemporâneo, as novas tecnologias, e as novas adaptações de personagens, tendo como panorama o crescimento do mercado de cultura pop, são estímulos para a construção de novas franquias a partir de estruturas transmídia. A proposta desta tese é propor um embasamento teórico capaz de entender e contextualizar esse universo em expansão.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. **Dialética do Esclarecimento**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1995.
- BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio d'água, 1991.
- BAUMAN, Zygmunt. De mártir a herói e de herói a celebridade. In: **Vida líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2007, pp. 55-70.
- BAUMAN, Zygmunt. **Ética pós-moderna**. 3ª ed. São Paulo: Paulus, 2006.
- BAZIN, André. **O que é o cinema?** São Paulo: Cosac Naify, 2014
- BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. 7ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- BERTETTI, Paolo. **Toward a Typology of Transmedia Characters**. International Journal of Communication, University of Southern California, vol. 8, p. 2344–2361, 2014.
- BOOKER, Christopher. **The seven basic plots: why we tell stories**. New York: Continuum, 2004.
- BORDWELL, David. **The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies**. Los Angeles: University of California, 2006.
- BUCCI-GLUCKSMANN, Christine. **Estética de lo efímero**. Madrid: Arena, 2006.
- BURKE, Liam. **A bigger Universe: Marvel Studios and Transmedia Storytelling**. Jefferson: MacFarland & Company, 2018.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1949.
- CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- CHION, Michel. **A Audiovisão: som e imagem no cinema**. Lisboa: Texto & Grafia, 2008.
- ECO, Umberto. **Confissões de um jovem romancista**. São Paulo: Cosac Naify, 2011.
- EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002
- EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

FREUD, Sigmund. **Obras psicológicas completas de Sigmund Freud**: edição standard brasileira. Rio de Janeiro: Imago, 1988.

GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as Novas Mídias**. 3a. ed. São Paulo: Senac, 2010.

GOSCIOLA, Vicente; MARTINS, Guilherme Guimarães. Fan Film: Uma história Star Wars. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO – INTERCOM, 41, 2018, Joinville. *Anais...*Joinville, 2018

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Produção de presença**. Rio de Janeiro: Contraponto/PUC, 2010.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Atmosfera, ambiência, stimmung**: sobre um potencial oculto da literatura. Rio de Janeiro: Contraponto/PUC-Rio, 2014.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Nosso amplo presente**: o tempo e a cultura contemporânea. São Paulo: EdUNESP, 2015.

HARVEY, David. **A condição pós-moderna**. São Paulo: Loyola, 1992.

HEIDEGGER, Martin. **Ser e tempo**. Trad. Márcia de Sá Cavalcante. Parte I. Petrópolis: Vozes, 1988.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2014.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

JENKINS, Henry; FORD, Sam; GREEN, Joshua. **Cultura da Conexão**. São Paulo: Aleph, 2014.

JONES, Gerard. **Homens do amanhã**. São Paulo: Conrad, 2006.

KINDER, Marsha. **Playing with Power in Movies, Television and Video Games**: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles. Berkeley: University of California, 1991.

KRACAUER, Siegfried. **O ornamento da massa**. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

LEVINSON, Paul. **New new media**. Boston: Pearson, 2012.

LIPOVETSKY, Gilles. & SERROY, Jean. **Tela Global**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A Cultura Mundo**: Resposta a uma sociedade desorientada. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

- LOVECRAFT, Howard Phillips. **O horror sobrenatural na literatura**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1987.
- LYOTARD, Jean-François. **A condição pós-moderna**. Rio de Janeiro: José Olympio, 2009.
- MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cutrix, 2005.
- MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Cambridge: The MIT Press, 2001.
- MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações**. Rio de Janeiro: UFRJ, 1997.
- MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2003.
- MCKEE, Robert. **Story**: Substancia, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro. Curitiba: Arte e Letra, 2002.
- MORRISON, Grant. **Superdeuses**: Mutantes, alienígenas, vigilantes, feiticeiros mascarados, e o significado de ser humano na era dos super-heróis. São Paulo: Seoman, 2012.
- NIETZSCHE, Friedrich. **Assim falou Zaratustra**: um livro para todos e para ninguém. Trad. Mario da Silva. Rio de Janeiro. Bertrand Brasil. 1998.
- NUNES, Benedito. **Heidegger & Ser e Tempo**. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.
- PIGNATARI, Décio. **Contracomunicação**. Cotia: Ateliê, 2004.
- POSTMAN, Neil. **Tecnopólio**. São Paulo: Nobel, 1994.
- PUCCI JR, Renato Luiz. Cinema Pós-Moderno. In: MASCARELLO, Fernando. **História do Cinema Mundial**. Campinas: Papirus, 2006.
- RIBEIRO, Matheus Tagé Verissimo. **Heróis em Convergência**: a dinâmica de dispersão e convergência na narrativa transmídia do Universo Cinemático Marvel. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Programa de Pós-graduação em Comunicação, Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2016.
- RODRIGUEZ, Angel. **A dimensão sonora da linguagem audiovisual**. São Paulo: Senac São Paulo, 2006.
- SCOLARI, Carlos Alberto. **Hipermediaciones**. Barcelona: Gedisa.2008
- TODOROV, Tzvetan. **Introdução à Literatura Fantástica**. São Paulo: Editora Moraes, 1977.

TOFFLER, Alvin. **The third wave**. New York: Bantam, 1980.

VILCHES, Lorenzo. **A migração digital**. São Paulo: Loyola 2003.