

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO

Escola de Comunicações e Artes
Departamento de Cinema, Rádio e Televisão

GUILHERME RUIZ

O UNIVERSO TRIDIMENSIONAL DA MARVEL:

Uma análise dramatúrgica do universo cinematográfico

São Paulo
2020

Guilherme Ruiz

O UNIVERSO TRIDIMENSIONAL DA MARVEL:

Uma análise dramatúrgica do universo cinematográfico

Trabalho de conclusão de curso de graduação no
Departamento de Cinema, Rádio e Televisão na
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de
São Paulo (CTR-ECA-USP).

Orientador: Prof. Dr. Cristian da Silva Borges

São Paulo

2020

REITOR DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO

Prof. Dr. Vahan Agopyan

DIRETOR DA ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES

Prof. Dr. Eduardo Henrique Soares Monteiro

CHEFE DO DEPARTAMENTO DE CINEMA, RÁDIO E TELEVISÃO

Prof. Dr. Almir Antonio Rosa

ORIENTADOR DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Prof. Dr. Cristian da Silva Borges

Guilherme Ruiz

O UNIVERSO TRIDIMENSIONAL DA MARVEL:

Uma análise dramatúrgica do universo cinematográfico

Relatório final apresentado à Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo como parte das exigências para a conclusão do Curso Superior do Audiovisual.

São Paulo, 04 de novembro de 2020.

Banca examinadora:

Rubens Arnaldo Rewald

Felipe Castilho

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer primeiramente à minha irmã, Carol, por compartilhar comigo o amor por histórias de todas as formas, tradicionais e contemporâneas, escritas e filmadas, herméticas e (principalmente) populares – e por ter sido minha parceira em análises e escritas que me prepararam para este projeto. Em um segundo lugar disputado, deixo meu agradecimento à minha mãe, que por deliberação e por exemplo, me ensinou, entre tantas outras coisas, a paixão pelas narrativas, e também que é possível trabalhar com o que se ama; e ao meu pai, meu grande exemplo do que é ser um homem, meu capitão e comparsa em todas as empreitadas.

Agradeço aos meus amigos e amigas, que tive a honra de conquistar ao longo da vida, que me incentivam a ser curioso e a perseguir os caminhos mais variados do conhecimento; que sempre me acolheram, me ouviram, e cujos olhos brilham com cada conquista minha. Vocês sabem quem são e meus olhos vão sempre brilhar por vocês.

E também agradeço aos professores do Curso Superior do Audiovisual da ECA-USP, que, de formas intencionais e não-intencionais, me formaram no mundo do cinema, especialmente, ao Prof. Dr. Cristian da Silva Borges, que, por espontânea vontade e amor pelos quadrinhos, teve coragem de me orientar neste trabalho sobre um assunto pouco explorado, guiando-me pelos meandros da burocracia acadêmica.

*A Chadwick Boseman,
que demonstrou a força que as histórias têm.*

RESUMO

A franquia de filmes baseada nos quadrinhos da Marvel, produzida entre 2008 e 2019, é o fenômeno de bilheteria mais relevante do século XXI. Como tal, cabe se voltar para essas obras com a perspectiva analítica que raramente é destinada às obras cinematográficas de cunho popular. Esse trabalho se propõe a realizar essa análise. A perspectiva escolhida foi a dramaturgia, e a partir desse viés, a pesquisa se debruçou sobre os elementos narrativos que possibilitaram a construção desse universo tridimensional. Após uma análise historiográfica das franquias, dentro e fora do cinema, assim como das adaptações de quadrinhos para as telas, foram elencados três pontos principais para a construção do universo – personagens, a S.H.I.E.L.D. e as Joias do Infinito -, cujas características e consequências são exploradas no presente trabalho.

Palavras-chave: franquias, Marvel, dramaturgia, adaptação.

ABSTRACT

The movie franchise based on the Marvel comics, produced between 2008 and 2019, is the most relevant box office phenomenon of the 21th century. As such, is imperative to turn our attentions to this work with the analytical perspective that is rarely disposed toward works of popular character. This work intends to perform that analysis. The chosen perspective was dramaturgy, and, from that bias, the research leaned over the narrative elements that made this tridimensional universe possible. After a historiographic analysis of franchises, inside and outside the realm of cinema, and of the adaptations of comics to the silver screen, three main points were listed – the characters, S.H.I.E.L.D. and the Infinity Stones -, whose characteristics and consequences are explored in the present work.

Keywords: franchises, Marvel, dramaturgy, adaptation.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO

2. AS ORIGENS DO UNIVERSO CINEMATOGRAFÍO MARVEL (UCM)

2.1 As franquias e o UCM

2.1.1 Um breve histórico das franquias

2.1.2 As características aglutinadoras de uma franquia

2.1.3 Eixo de interdependência

3.1.3.1 Universo tridimensional e diegese compartilhada

2.2 Cinema e Quadrinhos

2.2.1 A diegese dos quadrinhos adaptada para o cinema

3. AS ESTRATÉGIAS DE UNIFICAÇÃO DO UCM

3.1 A multiplicidade de protagonistas

3.1.1 As formas de apresentação dos personagens principais

3.1.2 O trânsito de personagens entre os filmes

3.1.3 As cenas pós-créditos

3.1.4 Os filmes dos Vingadores

3.1.5 Aplicações fora do UCM

3.2 A S.H.I.E.L.D.

3.2.1 Fase 1 do UCM: Surgimento e ascensão da S.H.I.E.L.D.

3.2.2 Fase 2 do UCM: A queda da S.H.I.E.L.D.

3.2.3 Fase 3 do UCM: A S.H.I.E.L.D. fica no passado

3.2.4 S.H.I.E.L.D.: Análise e conclusões

3.3 As Joias do Infinito

3.3.1 O surgimento das Joias do Infinito no UCM

3.3.2 Fase 2 e a expansão das Joias do Infinito

3.3.3 Fase 3: As Joias do Infinito como motores da narrativa

3.3.4 Joias do Infinito: Análise e conclusões

4. CONCLUSÃO

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FILMOGRAFIA DO UCM

APÊNDICE A: CARTAZES DOS FILMES DO UCM POR FASE

1. INTRODUÇÃO

Em 22 de abril de 2019, em Los Angeles, Estados Unidos, uma *première* cinematográfica aconteceu. O Hall K do Los Angeles Convention Center foi transformado em um cinema com capacidade para duas mil pessoas; a tela instalada tinha vinte metros de largura, mais ou menos o equivalente a um prédio de sete andares. Foram instalados 150 alto-falantes, vinte *subwoofers*, cem *surrounds*, e foram empregados aproximadamente 750 mil watts de potência.¹ Ao que tudo indica, não se tratava de um lançamento banal. O filme em questão era *Vingadores: Ultimato* (no original em inglês, *Avengers: Endgame*), dirigido por Joe e Anthony Russo, a última peça de um quebra-cabeças cinematográfico que estava sendo montado desde 2008. Toda a pompa do evento não foi à toa: o filme veio a se tornar a maior bilheteria da história, tendo alcançado, em julho de 2019, a marca de 2,79 bilhões de dólares em arrecadação global, ultrapassando o líder anterior, *Avatar* (2009), filme dirigido por James Cameron.²

No final de semana de estreia, o filme, que possui uma duração incomum para um *blockbuster* (3h01min), arrecadou mais de 357 milhões de dólares em ingressos. Há uma página da Wikipédia intitulada *Lista de recordes de bilheteria quebrados por Vingadores: Ultimato*, na qual estão marcas como “maior bilheteria no final de semana de lançamento”, “filme mais rápido em arrecadar 500 milhões”, “1 bilhão”, “2 bilhões”, “2,5 bilhões de dólares”, etc.³

Mesmo no Brasil, esses dados espantosos geraram polêmica. À época da estreia, o filme ocupou 80% das salas de cinema no país,⁴ o que gerou uma discussão em torno de lançamentos predatórios, do papel da Ancine nesse cenário e de diversos outros

¹ GIARDINA, Carolyn. “‘Avengers: Endgame’ Premiere: Disney, Dolby Build High-Tech Theater in LA Convention Center”. In: *The Hollywood Reporter*, 23 de abril de 2019. Disponível em: <<https://www.hollywoodreporter.com/behind-screen/avengers-endgame-premiere-disney-dolby-build-high-tech-la-theater-1203843>>. Acesso em: 19/05/2020.

² Excluindo-se aqui as correções de valores relativas aos relançamentos e a outros cenários, apenas para efeito de comparação. WHITTEN, Sarah. “‘Avengers: Endgame’ is now the highest-grossing film of all time, dethroning ‘Avatar’”. In: *CNBC*, 21 de julho de 2019. Disponível em: <<https://www.cnn.com/2019/07/21/avengers-endgame-is-the-highest-grossing-film-of-all-time.html>>. Acesso em: 19/05/2020.

³ “List of box office records set by Avengers: Endgame”. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_box_office_records_set_by_Avengers:_Endgame>. Acesso em: 19/05/2020.

⁴ GENESTRETI, Guilherme. “Vingadores: Ultimato’ ocupa 80% das salas do Brasil e reacende polêmica.” In: *Folha de S. Paulo*, 24 de abril de 2019. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2019/04/vingadores-ultimato-ocupa-80-das-salas-do-brasil-e-reacende-polemica.shtml>>. Acesso em: 19/05/2020.

aspectos. Independentemente das conclusões em torno desse debate, o fato é que a obra causou um grande estardalhaço por onde passou.

Talvez ainda mais impactante que todos esses números seja um fato relativo ao contexto e à história da obra. *Vingadores: Ultimato* não é um filme que existe por si só, tampouco é parte de uma trilogia como *O Senhor do Anéis*, ou de uma sequência de oito filmes, como a saga *Harry Potter*. *Ultimato* encerra um ciclo de onze anos que englobou 22 filmes (e, pouco tempo depois, 23), e, entre protagonistas e coadjuvantes, dezenas de personagens super-heróis.

Desde que comprou a Marvel, em 2009, a Disney teve uma receita de mais de 18,2 bilhões de dólares com os filmes dessa franquia. É um valor gigantesco por qualquer métrica. E cada filme desse Universo Cinematográfico⁵ da Marvel (UCM), como é chamado o conjunto de obras da franquia, apresenta números impressionantes. Isso ocorre desde 2008, com o lançamento do filme que deu origem à franquia, *Homem de Ferro* (*Iron Man*), dirigido por Jon Favreau, que arrecadou quase 600 milhões de dólares ao redor do mundo. As outras bilheteiras angariaram valores similares – com destaque aos filmes que são nominalmente dos Vingadores – sendo que *Os Vingadores* (*The Avengers*, 2012), dirigido por Joss Whedon, foi o primeiro filme do UCM a arrecadar mais de 1 bilhão de dólares em bilheteria.

Diferentemente do que aconteceu com os personagens da DC Comics, como Super-Homem, Batman e Mulher Maravilha, muitos dos protagonistas e heróis do UCM vieram de origens bem mais humildes do ponto de vista de popularidade mundial. O próprio Homem de Ferro não era um personagem especialmente conhecido antes do *blockbuster* de 2008. Da mesma forma, os Guardiões da Galáxia, Doutor Estranho, Pantera Negra e outros tampouco eram conhecidos pelo grande público antes dos filmes. A maioria dos protagonistas da Marvel não possuíam nomes fortes e, mesmo assim, consolidaram-se, e seus filmes tornaram-se alguns dos mais populares da sua década.

Apesar de todos esses números impressionantes – ou talvez por conta deles – é fácil desconsiderar os filmes do UCM e rotulá-los como puro produto mercadológico sem nenhum valor de análise em relação a um cinema considerado mais “sério”. É comum, dentro da academia, haver um olhar que desqualifica produtos de gigantesco consumo

⁵ O termo “cinemático”, que é comumente usado na tradução de *Marvel Cinematic Universe* para o português, na verdade é empregado de maneira equivocada, pois se refere ao ramo da física que se ocupa da descrição dos movimentos dos corpos. A tradução mais adequada para o termo *cinematic* é “cinematográfico”, que empregamos aqui.

popular, negando e anulando seu valor artístico ou estético. Mesmo dentro da indústria do cinema, comentários dessa natureza são bastante comuns.⁶

No entanto, a consistência da produção do UCM e o repetido sucesso de seus filmes chamam a atenção. Mesmo dentro do escopo dos produtos de consumo de massa, ainda não há como prever com certeza quais filmes serão bem-sucedidos, nem há razões “científicas” que expliquem qualquer sucesso. Há, claro, manuais de roteiro, os mais diversos, técnicas de marketing e grupos focais, mas o fato é que não é possível produzir filmes que arrecadam bilhões de dólares, de maneira constante, sem uma boa margem de erro. Por esse motivo, quando se observa tanto a trajetória do UCM e sua consistência da produção, quanto alguns outros aspectos que serão explorados mais adiante, parece no mínimo ingênuo afirmar que não existe nada a ser aprendido ou apropriado a partir de um estudo mais aprofundado dessa franquia Marvel.

Mesmo considerando-se estritamente a lógica das franquias que dominaram as telas de cinema nas décadas de 2000 e 2010, o UCM se destaca, tanto por sua longevidade quanto por sua consistência, impacto e inovação. Do ponto de vista de bilheteria e impacto cultural, os números do UCM falam por si só. Além disso, existem algumas outras facetas que permitem perceber um destaque dos filmes da Marvel de outras franquias, e são especialmente esses aspectos que o presente trabalho se propõe a explorar. Seria possível estudar as obras do UCM do ponto de vista dramaturgico, através de várias perspectivas, como estudos comparativos entre roteiros, a busca de elementos narrativos similares e repetidos em vários filmes, a construção de protagonismo e antagonismo ao longo dos anos da franquia?

Ao se ter apenas um olhar individual para cada filme, um dos aspectos mais interessantes e inovadores da Marvel nos cinemas se perde. Por isso, o foco proposto aqui recai justamente sobre a interlocução, o diálogo que ocorre entre as obras, e não sobre cada uma delas em particular. Desenvolver uma franquia com mais de duas dezenas de filmes que se sustentem não apenas como obras individuais, mas como partes de um todo, é uma tarefa que poucos se propuseram a realizar, e ninguém da mesma maneira que a Marvel. Por esse motivo, a proposta desta investigação se constrói a partir de uma

⁶ Por exemplo, em uma entrevista dada a Zack Sharf e publicada em 4 de outubro de 2019 no site da IndieWire, Martin Scorsese declarou que os filmes da Marvel não são cinema, e que o mais próximo a eles são parques temáticos. SHARF, Zack. “Martin Scorsese Compares Marvel Movies to Theme Parks: ‘That’s Not Cinema’”. In: *IndieWire*, 4 de outubro de 2019. Disponível em: <<https://www.indiewire.com/2019/10/martin-scorsese-marvel-movies-not-cinema-theme-parks-1202178747/>>. Acesso em 20/09/2020.

perspectiva global e transversal, prestando-se a observar superficialmente todas as obras que compõem o conjunto do UCM, em oposição a uma proposta individual e verticalizada.

Esta análise vai englobar os 23 filmes produzidos pela franquia Marvel e que compõem o UCM lançados entre 14 de abril de 2008 – quando estreou *Homem de Ferro* – e 26 de junho de 2019 – data de lançamento de *Homem-Aranha: Longe de Casa* (no original, *Spiderman: Far From Home*, direção de Jon Watts). Os filmes do UCM são divididos em Fase 1, Fase 2 e Fase 3, constituídas pelas seguintes obras:

Fase 1:

Homem de Ferro (*Iron Man*)

O Incrível Hulk (*The Incredible Hulk*)

Homem de Ferro 2 (*Iron Man 2*)

Thor (*Thor*)

Capitão América: O Primeiro Vingador (*Captain America: The First Avenger*)

Os Vingadores (*Marvel's The Avengers*)

Fase 2:

Homem de Ferro 3 (*Iron Man 3*)

Thor: O Mundo Sombrio (*Thor: The Dark World*)

Capitão América 2: O Soldado Invernal (*Captain America: The Winter Soldier*)

Guardiões da Galáxia (*Guardians Of The Galaxy*)

Vingadores: Era de Ultron (*Avengers: Age Of Ultron*)

Homem-Formiga (*Ant-Man*)

Fase 3:

Capitão América: Guerra Civil (*Captain America: Civil War*)

Doutor Estranho (*Doctor Strange*)

Guardiões da Galáxia Vol. 2 (*Guardians Of The Galaxy Vol. 2*)

Homem-Aranha: De Volta ao Lar (*Spider-Man: Homecoming*)

Thor: Ragnarok (*Thor: Ragnarok*)

Pantera Negra (*Black Panther*)

Vingadores: Guerra Infinita (*Avengers: Infinity War*)

Homem-Formiga e a Vespa (*Ant-Man And The Wasp*)

Capitã Marvel (*Captain Marvel*)
Vingadores: Ultimato (*Avengers: Endgame*)
Homem-Aranha: Longe de Casa (*Spider-Man: Far From Home*)

Essa divisão por fases foi proposta, desde o início, pela própria Marvel Studios. Já em junho de 2012 é anunciada a venda de um *box set* dos filmes da Fase 1 em Blu-ray⁷; mais explicitamente, na Comic-Con 2012⁸ foi anunciado o início da Fase 2, com a divulgação oficial de títulos e *teaser posters* dos filmes que compunham essa segunda fase.⁹ As três fases compõem a Saga do Infinito, nome usado tanto pelos produtores da Marvel quanto pelos fãs nos debates que ocorrem pela internet sobre toda a franquia. No Apêndice A, ao final, há todos os cartazes dos filmes separados por fase.

As fases funcionam como uma divisão narrativa¹⁰, marcando pontos de virada e de tom dentro da Saga do Infinito – não é a à toa que o fim da Fase 1 é marcado pelo primeiro filme dos Vingadores, que, como veremos adiante, são fundamentais para a construção do universo. Além disso, funcionam como ferramentas de marketing, “embalando” esse grande número de filmes em pacotes mais palatáveis (e vendáveis).

Embora o escopo e o objeto principal deste trabalho sejam esses 23 filmes e a relação entre eles – em especial as estratégias para se organizar e unificar as obras –, também espero trazer alguns comentários tangenciais, tanto a respeito das lições que podem ser aprendidas e das ferramentas que podem ser reproduzidas em outras produções, quanto acerca das críticas e problematizações que a construção do UCM pode suscitar.

⁷ EISENBERG, Eric. “Details Revealed For Marvel's Cinematic Universe: Phase One Box Set”. In: *CinemaBlend*, 1 de junho de 2012. Disponível em < <https://www.cinemablend.com/new/Details-Revealed-Marvel-Cinematic-Universe-Phase-One-Box-Set-31218.html> >. Acesso em 08/11/2020.

⁸ A Comic Con é uma das convenções mais importantes do mundo do entretenimento atualmente. Nela ocorrem exposições, anúncios e atividades para o público, que não dizem só respeito ao universo dos quadrinhos, mas também séries de televisão, filmes, videogames e audiovisual em geral.

⁹ KIT, Borys. “Comic-Con 2012: Marvel Names 'Avengers' Follow-Ups; Robert Downey Jr. Makes Surprise Appearance”. In: *The Hollywood Reporter*, 14 de julho de 2012. Disponível em < <https://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/comic-con-2012-marvel-movies-robert-downey-jr-349346> >. Acesso em 08/11/2020.

¹⁰ Um paralelo entre a divisão em três fases e a estrutura de três atos foi brilhantemente traçado pelo canal do Youtube de análise de filmes *Lessons from the Screenplay*, em seu vídeo “Iron Man vs. Captain America — The 11-Year Character Arc.”

2. AS ORIGENS DO UNIVERSO CINEMATOGRAFICO MARVEL (UCM)

2.1 As franquias e o UCM

Existe certo desafio singular na tentativa de se abordar o Universo Cinematográfico da Marvel (UCM) como um todo. Os filmes da Marvel compõem uma franquia que engloba mais de duas dezenas de filmes e um número parecido de diretores, cada um com uma visão bem particular. Ela reúne histórias que se passam em tempos diversos, sobre uma gama de personagens diferentes e que abrangem narrativas bem distintas, indo de uma comédia de ação baseada em uma caça intergaláctica a um thriller policial com ares de Guerra Fria.

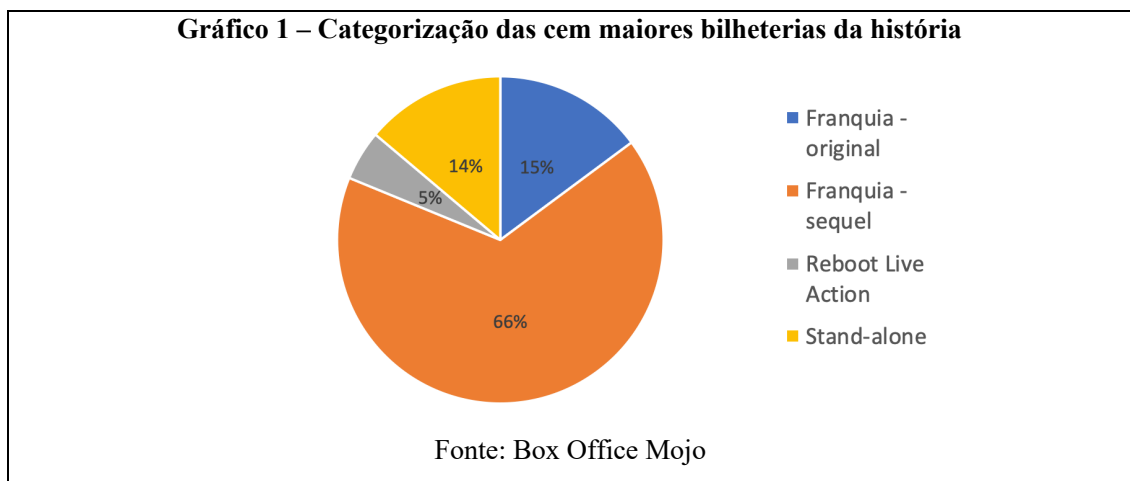
É interessante sobrevoar essas diferenças, bem como as histórias pontuais de cada filme, ao tentar analisar o panorama como um todo. O presente trabalho se propõe não a entender as minúcias de cada obra cruzando referências pontuais, mas sim a observar, de uma certa distância, quais características aglutinam organicamente essas obras, e, com certo esforço dialético, depreender como esse conjunto é maior que a soma de suas partes. Um bom ponto de partida, portanto, consiste em entender em que contexto essas obras se colocam. Afinal, o UCM não existe em um vácuo histórico e estético; assim como qualquer obra, ele foi criado em decorrência de uma conjuntura específica. A franquia em questão está impregnada de referências, citações e inspirações, e é filha de seu tempo histórico.

O UCM é, antes de tudo, uma franquia de filmes sequenciais, que surge em um cenário bastante prolífico para esse tipo de fenômeno cultural. Nas últimas décadas, encontramos um *boom* de franquias no qual a Marvel Studios se insere com destaque, por conta de seus números estrondosos, como já pudemos averiguar, mesmo que superficialmente.

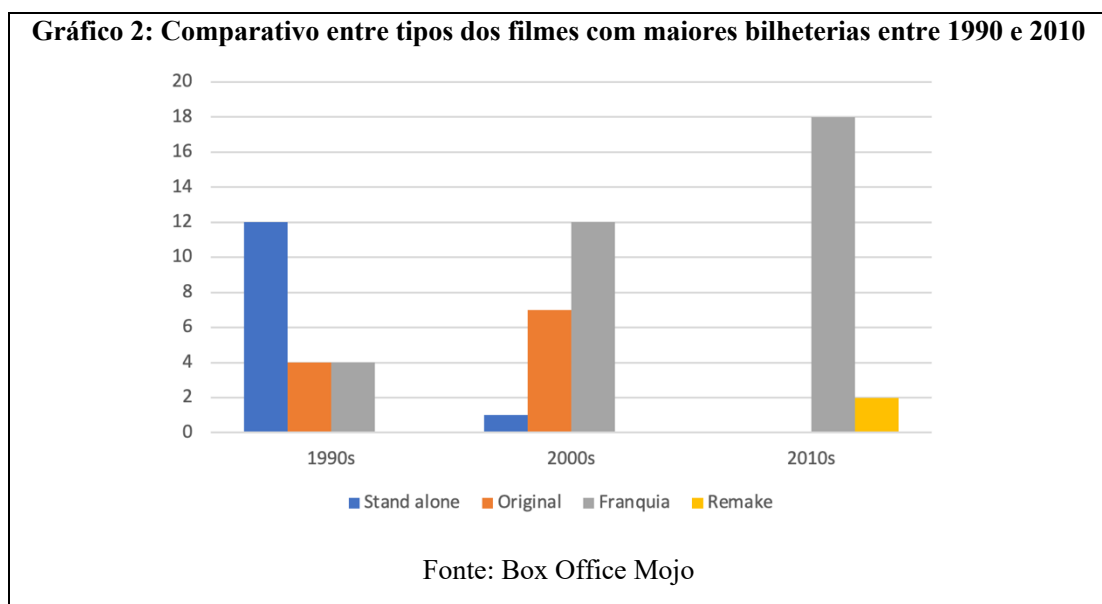
Para ilustrar a relevância das franquias, o Gráfico 1 mostra a categorização das cem maiores bilheterias da história segundo o tipo de filme produzido.¹¹ Por ele, podemos verificar que cinco delas foram reboots *live action* de filmes que eram originalmente animações; apenas 14 eram filmes *standalone*, ou seja, que não faziam ou

¹¹ BOX OFFICE MOJO. "Top Lifetime Grosses". Disponível em: <https://www.boxofficemojo.com/chart/top_lifetime_gross/?area=XWW>. Acesso em: 19/05/2020.

vieram a fazer parte de nenhuma franquia; e 81% dos filmes integram franquias, seja como a obra que a originou (chamada aqui de original) ou como algum filme subsequente.



Pelo Gráfico 2 é possível verificar uma comparação entre a quantidade de filmes lançados entre 1990 e 2010 segundo seu tipo. A evolução nos tipos de filmes nos últimos 30 anos é significativa. Na década de 1990, doze dos 20 filmes de maior bilheteria eram *standalones* e apenas quatro integravam uma franquia, e os outros quatro eram os primeiros filmes do que viria a ser uma franquia. Já nos anos 2010, o número de *standalones* entre as 20 maiores bilheteiras caiu pra zero, enquanto o número de filmes que integravam alguma franquia subiu para 18, ou seja, 90% do total.



O domínio tão agressivo das franquias em relação às maiores bilheterias é um fenômeno que ainda está em debate. Inúmeros fatores precisam ser colocados na balança para um entendimento mais profundo dos motivos pelos quais grande parte do mercado se voltou para esse tipo de narrativa. Um estudo mais aprofundado sobre o tópico está fora do escopo deste trabalho, mas interessa ao projeto de compreensão do UCM reconhecer certos mecanismos que se encontram em ação.

Em primeiro lugar, o aparecimento cada vez mais forte de plataformas de VoD (*video-on-demand*) permitem o acesso doméstico a filmes de maneira cada vez mais vasta e prática. A janela de tempo entre um filme ser lançado no cinema e estar disponível para acesso em alguma plataforma de VoD nunca foi tão curta. Além disso, há o acesso instantâneo a um catálogo gigantesco de filmes, séries, documentários e reality shows, compondo uma variedade imensa de produtos que disputam a atenção (e o dinheiro) do consumidor final.

A escolha de produzir franquias e *reboots*, em um cenário assim, cada vez mais competitivo, sem dúvida pode diminuir o custo e, por consequência, o risco de um filme em trazer retorno frente ao investimento financeiro feito. Em um estudo feito por Alexander Spitz e Mark Kurt, foram levantados pontos de diminuição de custo em franquias que levam em conta o valor minimizado de custos fixos, além da facilitação e barateamento dos custos de marketing.¹² Essa combinação de fatores, no entanto, é só a ponta do iceberg que explica o interesse nesse tipo de produção, pois ainda faltam estudos para entender as motivações econômicas e culturais mais profundas por trás da dominação massiva das franquias na indústria cinematográfica.

Falta-nos, ainda, o distanciamento histórico necessário para entender quais serão as consequências desse movimento. O resultado mais óbvio do fenômeno das franquias é o entupimento das salas exibidoras com esses produtos. Scorsese, em artigo para o jornal *The New York Times*,¹³ aponta que “é um tempo perigoso para a exibição de filmes”, acusando que em muitos lugares dos Estados Unidos e do mundo, franquias dominam o parque exibidor. Sua tese é corroborada pela já mencionada dominação total dos cinemas no Brasil quando da estreia de *Vingadores: Ultimato*. Essa tendência pode acarretar uma

¹² SPITZ, Alexander; KURT, Mark. “To Reboot or Not to Reboot? Analyzing the Financial Performance of Movie Franchise (Preliminary Draft)”. 2014.

¹³ SCORSESE, Martin. “Martin Scorsese: I Said Marvel Movies Aren’t Cinema. Let Me Explain”. In: *The New York Times*, 4 de novembro de 2019. Disponível em <<https://www.nytimes.com/2019/11/04/opinion/martin-scorsese-marvel.html?action=click&module=Opinion&pgtype=Homepage>>. Acesso em 20/09/2020

difficuldade crescente de filmes de menor orçamento entrarem no circuito comercial, o que, por sua vez, diminuiria a diversidade das obras que atingem um público amplo.

Uma vez que a dissolução dos espaços de exibição esteja cada vez mais consolidada, com a entrada de players como Netflix, Amazon Prime, Globoplay e tantos outros, ainda não está claro com que força o domínio nos cinemas irá ceifar produções menores. Mesmo assim, a própria hegemonia dessas franquias no cinema é, por si só, uma questão a ser tratada. Cabe ressaltar, no entanto, que esse fenômeno não é recente. O que ocorre é uma intensificação de um movimento que já ocorre no cinema (e em outras mídias, como veremos) há décadas. Como disse o diretor Quentin Tarantino, em entrevista à repórter Lane Brown, no site Vulture: “Isso acontece desde que eu nasci. Você pode falar sobre *Transformers* agora, mas quando eu era criança você poderia falar sobre os filmes da franquia *Planeta dos Macacos* e sobre James Bond [...]” (tradução livre).¹⁴

2.1.1 Um breve histórico das franquias

Muito anterior à infância de Tarantino, a ideia de escrever obras sequenciais existe há séculos. O livro *As Viagens de Gulliver*, de Jonathan Swift, obra satírica de extrema relevância para a literatura mundial, foi lançado em 1726, e, no ano seguinte, outro livro foi publicado, de autoria anônima, que expandia a história de Gulliver. Em 1730, foi editada uma obra que contava a história do filho de Gulliver, que assumia o manto do pai em suas buscas – uma ideia de continuação que parece saída da cabeça de executivos da Hollywood moderna.

Para além da literatura, outros meios desde cedo também incorporaram a narrativa seriada. Em *Doubtless to be continued – A brief story of serial narrative*¹⁵, o autor Roger Hagedorn explora as narrativas seriadas nos jornais, tiras e quadrinhos, rádio e na televisão; em todas essas plataformas, esse tipo de narração episódica surge desde o início de suas popularizações.

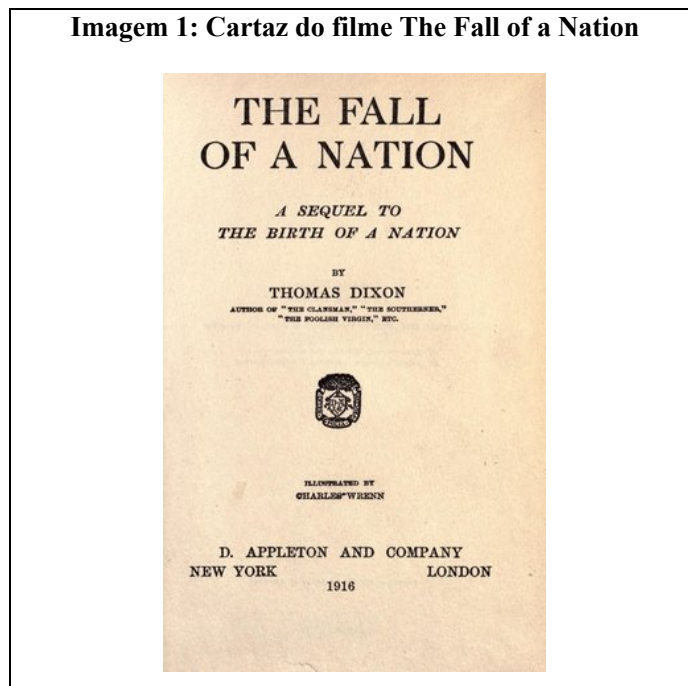
¹⁴ “That’s been going on since I was born. You can talk about *Transformers* now, but you could talk about the *Planet of the Apes* movies and James Bond when I was a little kid [...]”. BROWN, Lane. “In Conversation: Quentin Tarantino”. In: *The New York Magazine*, 24 de agosto de 2015. Disponível em <<https://www.vulture.com/2015/08/quentin-tarantino-lane-brown-in-conversation.html>>. Acesso em 20/09/2020.

¹⁵ ALLEN, Robert C. *To Be Continued: Soap Operas Around the World*. Londres: Routledge, 1995.

No cinema, a ideia de obra sequencial é quase tão antiga quanto o meio em si. Talvez a primeira *sequel* da história do cinema tenha sido *The Fall of a Nation* (1916), dirigida por Thomas Dixon, cujo cartaz é mostrado na Imagem 1. Esse foi um filme que se propunha a ser a sequência do controverso *O Nascimento de uma Nação* (*The Birth of a Nation*, 1915), obra de D. W. Griffith, que muitos consideram como a fundadora do cinema clássico. E não foi um caso isolado.

No mesmo ano do lançamento de *O Nascimento de uma Nação*, o alemão Paul Wegener lançou o filme *O Golem* (*Der Golem*), que seria sucedido por duas outras obras sequenciais: *O Golem e a Dançarina* (*Der Golem und die Tänzerin*, 1917), codirigido por Rochus Gliese, e *O Golem, Como Ele Veio ao Mundo* (*Der Golem, wie er in die Welt kam*, 1920). O primeiro filme considerado falado, *O Cantor de Jazz* (*The Jazz Singer*, 1927), também teve uma continuação, *The Singing Fool* (1928), e trazia o mesmo personagem principal, sendo um seguimento da história do primeiro filme

Imagem 1: Cartaz do filme The Fall of a Nation



Para além do eixo hollywoodiano, a noção de franquia também estava consolidada havia tempos. Já na década de 1920, Fritz Lang realizou uma série de filmes sobre o personagem Dr. Mabuse: *Dr. Mabuse, o Jogador* (*Dr. Mabuse, der Spieler*, 1922), *O Testamento de Dr. Mabuse* (*Das Testament des Dr. Mabuse*, 1933) e *Os Mil Olhos do Dr. Mabuse* (*Die 1000 Augen des Dr. Mabuse*, 1960).

Na realidade, a própria noção de exibição seriada surge simultaneamente à consolidação do cinema como meio. A convenção totalmente naturalizada da experiência de assistir um filme atualmente – obras que variam entre 90 e 120 minutos (podendo chegar a 180), exibidas na íntegra – ainda estava se solidificando. Durante a primeira metade do século XX, os filmes seriados eram parte comum do cenário audiovisual americano: obras compostas por capítulos, cada um durando geralmente menos de meia hora, exibidas periodicamente – seriam experiências mais semelhantes à nossa concepção de série televisiva, mas que ocorriam no cinema.¹⁶

Em 1912 – ou seja, antes do surgimento “oficial” do cinema clássico – é exibido o filme seriado *What Happened to Mary*, dirigido por Charles Brabin, considerado comumente o primeiro filme seriado da história. A obra é composta por doze episódios, cada um de duração de um rolo de filme (aproximadamente 15 minutos) e foi exibida entre 26 de julho de 1912 e 27 de junho de 1913.¹⁷

Concomitante a *What Happened to Mary*, mas novamente fora do eixo americano, o diretor francês Louis Feuillade produziu séries como *Fântomas* (1913-1914), que consistia em cinco filmes com duração ao redor de uma hora contendo uma única história dividida em cinco partes.

Saltando temporalmente para as décadas de 1970 e 1980, vemos o surgimento de filmes sequenciais numerados, tendo como um dos seus exemplos mais célebres a trilogia *O Poderoso Chefão*, de Francis Ford Coppola. No Brasil contemporâneo, é fácil indicar sequências como a trilogia *De Pernas Para O Ar*, de Roberto Santucci e depois Júlia Rezende, e a trilogia *Até Que A Sorte Nos Separe*, também de Roberto Santucci.

O conceito de sequência, portanto, é tão antigo quanto difundido. Em todos os momentos da história do cinema, encontramos exemplos de sua utilização, com resultados tanto bem-sucedidos quanto fracassados, do ponto de vista de crítica e público.

É a partir dessa tradição de desenvolver continuções de histórias bem-sucedidas ou repartir uma única história em diversos capítulos que se desenvolvem as franquias de filmes. A fronteira é bastante tênue entre o que é uma série de filmes e o que é uma franquia; não existe um consenso sobre a nomenclatura e nem propostas mais estruturadas sobre os elementos que configuram uma franquia. Esse debate específico é bastante

¹⁶ BRASCH, Ilka. *Film Serials and the American Cinema, 1910-1940: Operational Detection*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2018..

¹⁷ BENNET, Carl. Progressive Silent Film List. Disponível em <<http://www.silentera.com/PSFL/data/W/WhatHappenedToMary1912.html>>. Acessado em 09/11/2020.

prolífico no sentido de abranger discussões sobre conglomerados de mídia, narrativas transmidiáticas e crossmídia, as transações culturais entre mercado e arte; essa discussão, no entanto, foge ao escopo do trabalho. Para todos os efeitos, serão considerados franquias todos os conjuntos de três ou mais filmes percebidos mais ou menos como uma unidade e com alta relevância comercial. O próximo capítulo tratará mais a fundo justamente os elementos que aglutinam uma franquia.

A partir dessas definições, começamos a investigar o universo das franquias. Começando na década de 1960 e se estendendo até a atualidade, a franquia de filmes do Agente 007, James Bond, conta com mais de vinte obras lançadas, como é possível ver pela Imagem 2, que traz seus cartazes. A franquia *A Pantera Cor de Rosa*, criada por Blake Edwards em 1963 e bastante popular entre os anos 1960 e 1980, resultou em 12 filmes sobre o personagem do inspetor Clouseau, interpretado por Peter Sellers (contando posteriormente com mais dois filmes nos anos 2000).



A virada do milênio viu essa lógica das franquias elevada a uma potência até então inédita, com a adaptação das séries de livros *Harry Potter*, *O Senhor dos Anéis* e *The Hunger Games*, as franquias de ação *Transformers* e *Velozes e Furiosos*, a série de filmes *Piratas do Caribe*, os diversos filmes que compõem as séries *Homens de Preto*, *Matrix*, *Trilogia Bourne*, entre outros. A lista é enorme. E foi nesse cenário de diversas franquias

que começaram a aparecer os componentes de um renovado gênero de super-heróis, vitaminado por efeitos digitais muito mais sofisticados do que aqueles, ainda rudimentares, empregados nos filmes de *Superman* e *Batman* nos anos 1980.

O primeiro filme da série *X-Men*, do ano 2000, foi o pontapé inicial que se desdobraria em mais de dez filmes, com base nos mesmos personagens, e produzidos nos vinte anos seguintes pela Fox. Em seguida, a trilogia *Homem-Aranha*, dirigida por Sam Raimi para a Columbia, se tornou um fenômeno cultural e um sucesso gigantesco de bilheteria. Em 2005, Christopher Nolan realizou para a Warner (e para a DC Comics, principal concorrente da Marvel Comics no universo dos quadrinhos) o primeiro filme da trilogia *O Cavaleiro das Trevas*, a primeira aparição do Batman nas telas desde 1997 e uma das franquias mais aclamadas pela crítica.

Foi nesse cenário bastante favorável para o gênero de super-heróis oriundos das revistas e livros em quadrinhos que surgiu o UCM.

Em 2008, foram lançados os dois primeiros filmes da franquia Marvel: *Homem de Ferro* e *O Incrível Hulk* (*The Incredible Hulk*), este último dirigido por Louis Leterrier. O segundo foi um sucesso relativo de bilheteria, mas *Homem de Ferro* rapidamente se tornou um fenômeno, sucesso absoluto de crítica e público. Foi dessa maneira que se originou a franquia Marvel, que teria mais vinte filmes acrescentados ao seu repertório nos onze anos seguintes.

Apesar da semelhança do UCM com tantas outras franquias que vieram anteriormente, inclusive com aquelas que tratavam da temática dos super-heróis, existem alguns aspectos que o distinguem das demais. Entretanto, para entender isso, é necessário compreender melhor alguns aspectos que constituem, em si, uma franquia.

2.1.2 As características aglutinadoras de uma franquia

Antes de analisarmos como se encaixa o UCM dentro da lógica dos filmes sequenciais, é importante saber como se aglutina uma franquia. É possível categorizar as franquias a partir de duas estratégias.

A primeira, e mais óbvia, corresponde a (i) *uma sequência narrativa lógica e cronológica, que acompanha majoritariamente os mesmos personagens*. Nessa categoria, uma obra original conta uma história, que é concluída ou não, e uma narrativa posterior retoma essa narrativa, seja a partir de um gancho narrativo deixado no final ou reiniciando uma nova história a partir do final da anterior, criando assim um enredo que surge de um

novo incidente. Na maior parte das vezes, a história compartilha uma grande parcela dos personagens, em especial os protagonistas, que embarcam em uma nova aventura por um universo conhecido, mas potencialmente expandido. Nessa definição, encaixam-se obras como: *Harry Potter*, *007*, *Jogos Vorazes*, *Shrek*, *Crepúsculo*, *Toy Story*, *Missão Impossível*, *Onze Homens e um Segredo* e tantas outras. Nessas séries, é necessário que o universo seja o mesmo em todas as obras, que as regras permaneçam as mesmas (ou, no máximo, tenham uma evolução das mesmas premissas diegéticas), que o mundo se comporte da mesma maneira, e que os espaços físicos dialoguem.

A franquia *Harry Potter*, por exemplo, é baseada nos sete livros de J.K. Rowling e compõe-se de uma série de oito filmes, lançados entre 2001 e 2011. Cada filme narra a história de um livro (à exceção dos últimos dois, que funcionam como duas metades do último livro), que por sua vez conta o que acontece durante um ano na vida do protagonista Harry Potter em sua estada na Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts. Sem entrar em muitos detalhes, a estrutura dos filmes é a seguinte: mostra Harry Potter no mundo não-bruxo, conta sua entrada no mundo bruxo no início do ano letivo de Hogwarts, narra as aventuras em que ele embarca durante o ano, e seu retorno para o mundo não bruxo. Cada filme possui uma conclusão, em que, grosso modo, os oponentes que apareceram naquela obra são vencidos e os mistérios solucionados, e então Harry Potter volta para casa com o dever cumprido, mas sempre com a promessa de um retorno a Hogwarts no próximo ano, que é exatamente onde começa a próxima obra. Esse seria um exemplo cristalino dessa primeira maneira de aglutinar franquias: histórias que se iniciam mais ou menos onde a última foi concluída, seguindo um protagonista que percorre um mesmo universo coeso.

A segunda estratégia pressupõe um outro nível de complexidade de uma franquia e compreende (ii) *histórias nas quais novos personagens percorrem o mesmo universo já conhecido e possivelmente expandido*. Aqui pode haver ou não referências ou aparições diretas de personagens anteriormente apresentados, como ferramenta de transição. Nesse sentido, a franquia se utiliza não diretamente da trama como elemento de aglutinação dos filmes, mas do universo construído pelas obras. Assim, essas franquias trazem novas histórias, muitas vezes consequências dos acontecimentos da obra original, ou contam histórias pregressas à narrativa central. Nessa segunda categoria se enquadram os dez

filmes que compõem as séries *Guerra nas Estrelas*, *O Mundo Mágico de J.K. Rowling*¹⁸ (que engloba *Harry Potter* + *Animais Fantásticos*), alguns dos filmes da franquia *X-Men*, além das franquias da *Terra Média* (*O Senhor dos Anéis* + *O Hobbit*), *As Crônicas de Nárnia*, *Transformers*, *Velozes e Furiosos*, entre outras.

Para prosseguir no exemplo anterior, a franquia *Animais Fantásticos*, composta por dois filmes lançados entre 2016 e 2018, por um terceiro filme marcado para ser lançado em 2021, e por mais dois filmes ainda sem data de lançamento até a conclusão desta monografia,¹⁹ é baseada livremente no livro *Animais Fantásticos e Onde Habitam*, uma obra que expande o universo narrado na série *Harry Potter*. Nos filmes dessa franquia, personagens novos, como o protagonista Newt Scamander, interpretado por Eddie Redmayne, percorrem o universo mágico que foi apresentado nos filmes de *Harry Potter*, mas expandido, pois enquanto a franquia original se passa em 1991 no Reino Unido, essa, subsequente, é localizada em Nova York, em 1926. Os protagonistas da série original *Harry Potter* não haviam nem nascido nesse universo, mas personagens como Alvos Dumbledore, essenciais para os filmes originais, aparecem em uma versão jovem.

Nesse exemplo, também é didática a nova forma de aglutinação. Os cinco filmes que compõem *Animais Fantásticos* se organizam a partir da primeira estratégia, como uma narrativa única exposta gradativamente em cinco obras; no entanto, a franquia *O Mundo Mágico*, que inclui os filmes de *Harry Potter* e *Animais Fantásticos* se torna coesa utilizando-se da segunda estratégia, já que o universo, seus locais, regras, objetos e tradições são os mesmos, embora a época e a maioria dos personagens sejam outros.

O UCM, por sua vez, engloba essas duas²⁰ formas de aglutinar uma franquia, e ainda vai além. Quando observamos os primeiros filmes da série em um primeiro olhar, de início é até difícil enquadrar a franquia em alguma das duas categorias mencionadas. Tomando os primeiros filmes de cada personagem na série, é curioso que eles sejam parte da mesma organização diegética: *O Incrível Hulk* conta a história de um monstro criado por radiação gama que foge para o Rio de Janeiro; *Homem de Ferro* narra a trama de um

¹⁸ COMCAST. “NBC Universal Acquires Rights to J. K. Rowling’s ‘Wizarding World’ Franchise”, 8 de agosto de 2016, Nova Iorque, NY. Disponível em: <<https://corporate.comcast.com/news-information/news-feed/nbcuniversal-acquires-rights-to-j-k-rowlings-wizarding-world-franchise>>. Acesso em: 19/05/2020.

¹⁹ KHATCHATOURIAN, Maane; MCNARY, Dave. “‘Fantastic Beasts and Where to Find Them’ to Be Five-Film Franchise”. In: *Variety*, 13 de outubro de 2016. Disponível em: <<https://variety.com/2016/film/news/fantastic-beasts-and-where-to-find-them-five-movies-1201888226/>>. Acesso em: 19/05/2020.

²⁰ É possível defender que existe uma terceira estratégia de caracterização de uma franquia: filmes que são vendidos como franquia como estratégia de marketing. A partir dessa ótica, a recente onda de *live action* da Disney, ou a *Red Curtain Trilogy* de Baz Luhrmann, seriam exemplos de franquias.

gênio, playboy e milionário, que cria uma superarmadura enquanto está em um cativeiro no Oriente Médio; *Thor* é o conto de um deus nórdico que vive uma aventura forçada pelo estado do Novo México, nos Estados Unidos; e *Capitão América* mostra a história de um soldado que ingere um super-soro durante a Segunda Guerra Mundial. Excetuando-se o gênero de super-herói, e o fato de todo o material ser baseado em histórias em quadrinhos da Marvel Comics, seria fácil pensar nessas obras como quatro filmes totalmente independentes.

O UCM apresentado nesses filmes, e em filmes subsequentes, é curiosamente disperso no sentido de uma lógica diegética, ou seja, ele ocorre em vários lugares diferentes e em épocas diversas, sem ter uma aparente conexão. Como no exemplo já citado, por mais que as histórias ocorram com mais de setenta anos de diferença no tempo, e em dois continentes distintos, *O Mundo Mágico* é coeso à medida que o universo é o mesmo, com seus bruxos e feitiços. Na franquia da *Terra Média*, por mais diferentes que sejam as tramas, o espectador reconhece hobbits, anões, elfos, o Condado e diversos personagens. Em *Transformers*, existe uma mudança constante de protagonistas, de personagens, de vilões, e mesmo de ambientação, mas o fato básico de ser um universo no qual alienígenas se transformam em carros e em outros objetos mantém a coesão e o efeito aglutinador.

Já no UCM, a origem dos poderes dos personagens varia, os protagonistas mudam, os lugares, e por vezes até a época da história, também variam. Não existe uma regra clara sobre o que pode ou não acontecer dentro da diegese. Mesmo após nove filmes que se passam majoritariamente no planeta Terra (durante a Fase 2, já com personagens recorrentes), em 2014 a Marvel Studios lançou *Guardiões da Galáxia* (*Guardians of the Galaxy*, dirigido por James Gunn), um filme com vários protagonistas até então desconhecidos do grande público, que se passa integralmente no espaço sideral, e que apresenta elementos como naves espaciais, saltos em buracos de minhoca e seres alienígenas, todos elementos inéditos e bastante diferentes do que havia sido mostrado até então. E, mesmo assim, de alguma forma – que exploraremos adiante – o filme se integra à diegese e ao conjunto da franquia.

2.1.3 Eixo de interdependência

Agora que entendemos melhor o que compõe uma franquia, precisamos aprofundar na compreensão de suas características formais. Dentre os muitos aspectos

que poderiam ser destacados em um trabalho sobre uma determinada franquia de filmes, ou em um estudo comparativo – como duração, frequência, receita, etc. –, existe uma variável que consideramos especialmente relevante para a análise dos filmes do UCM. Ela é o que podemos chamar de *eixo de interdependência* de uma franquia.

Em uma franquia ou em uma série de filmes, as relações que uma obra estabelece com a outra podem ser as mais variadas. Em um extremo desse eixo, há filmes que fazem parte de uma mesma história, ou seja, que não possuem em si um sentido completo se forem assistidos e considerados individualmente. Apesar de, via de regra, todos os filmes possuírem algum tipo de conclusão, nesse extremo do eixo ela nunca é fechada completamente. Um exemplo clássico dessa lógica narrativa é a trilogia original do universo de *Guerra nas Estrelas* (*Star Wars*), em que a história começa no filme *Guerra nas Estrelas* (*Star Wars: Episode IV – A New Hope*, 1977), dirigido por George Lucas, e só se completa definitivamente no final de *O Retorno de Jedi* (*The Return of the Jedi*, 1983), dirigido por Richard Marquand. Mesmo que cada filme tenha um arco narrativo completo de início, meio e fim, a narrativa precisa dos três longas-metragens para se completar.

Outro exemplo emblemático desse tipo de franquia são as três obras que compõem a sequência de filmes *O Senhor dos Anéis*. É impossível atingir um sentimento de completude sem acompanhar a narrativa integral dos três filmes. Esse tipo de franquia pressupõe que os filmes devem ser assistidos em sequência, e que aqueles que assistiram ao segundo filme já tinham visto o primeiro, e assim por diante. Nesse sentido, é como se a série de filmes compusesse uma narrativa completa que foi cortada para a exibição, mas que forma um conjunto íntegro e inseparável, seguindo, nesse caso, a mesma formatação da trilogia de livros que a originou.²¹

Do outro lado do espectro estão os filmes de narrativa completamente independente. Nessa categoria se enquadram franquias cujos filmes compartilham uma mesma lógica – um mesmo universo, geralmente com os mesmos personagens – com regras e contextos similares, mas cuja narrativa começa e termina na mesma obra. O exemplo mais clássico desse tipo de franquia são os filmes de James Bond. As narrativas (com poucas exceções) iniciam-se em uma tela vazia, e os personagens não têm passado

²¹ É curioso notar que a adaptação de outro livro de Tolkien, *O Hobbit*, de 1937 - e que se passa no mesmo universo diegético de *Senhor dos Anéis* - também foi adaptada para o cinema. Apesar de ser um livro único, foram lançados três filmes, entre 2012 e 2014 (dirigidos por Peter Jackson, o mesmo diretor da trilogia original *O Senhor dos Anéis*), seguindo a lógica de franquias sequenciais.

ou bagagem. Cada filme principia e encerra naquela trajetória do personagem. Dessa forma, é possível assistir a qualquer um dos filmes da franquia sem haver nenhuma necessidade de conhecimento prévio sobre ela. Essa independência entre os filmes é tanta que possibilita a troca esporádica do ator que interpreta o protagonista, de uma obra para outra, sem prejuízo do resultado ou do entendimento da história. Nesse caso, o que confere o caráter de franquia ao grupo de filmes é o compartilhamento de características importantes para as obras, como já expusemos. No caso da série *007*, não só o universo, mas também os personagens e a fórmula narrativa são elementos recorrentes, e vários atores já interpretaram o protagonista, James Bond.

A grande maioria das franquias, contudo, posiciona-se em algum lugar entre esses extremos. Há um grande espaço de manobra entre filmes totalmente sequenciais e outros totalmente independentes. A franquia *Harry Potter*, por exemplo, é quase totalmente sequencial; no entanto, os filmes, especialmente os três primeiros, possuem conclusões fortes e não terminam deixando “ganchos” narrativos para o que vem a seguir, o que os torna ligeiramente mais independentes que os da série *O Senhor dos Anéis*, por exemplo. Da mesma forma, no outro extremo, uma série como *Velozes e Furiosos* é totalmente compreensível e aproveitável caso os filmes sejam assistidos de maneira independente; mas, por outro lado, existe uma certa trajetória e relações entre os personagens, estabelecidas em filmes anteriores. Essa característica foi construída propositalmente, de forma a não atrapalhar a experiência do espectador que não viu os filmes anteriores da série. Na franquia *X-Men*, as regras do universo são as mesmas em todos os filmes, ou seja, existem mutantes com superpoderes. Muitos personagens repetem-se nas obras e, além disso, apesar de haver uma certa linearidade e uma relação entre os filmes, elas não são tão rigorosas, o que coloca a franquia em algum lugar entre os dois extremos do eixo de interdependência.

O eixo de interdependência aqui proposta apresenta diversas similaridades com o continuum entre *series* (série) e *serials* (seriado), proposto por Allrath e Gymnich²² a partir do trabalho de Kozloff²³. Esse gráfico linear dita em um extremo uma estrutura episódica (série) e na outra, uma estrutura em capítulos, ou folhetinesca (seriado). O eixo

²² ALLRATH, Gaby e GYMNIC, Marion. *Narrative Strategies in Television Series*. Londres: Palgrave MacMillan, 2005.

²³ ALLEN, R. C. *Channels of Discourse, Reassembled: Television and Contemporary Criticism*. London/New York: Routledge, 1992.

de interdependência seria, em certo sentido, uma adaptação da mesma lógica para o meio fílmico e das franquias.

Esse eixo proposto aqui não possui um rigor científico e nem se presta a imaginar definições precisas para catalogar cada filme. É simplesmente uma ideia que nos ajuda a entender as diversas formas de organização de uma franquia, em estruturas que influenciam diretamente na construção do roteiro e da apresentação das obras. Mais que isso, a percepção de que a maioria dos filmes existem nesse espectro permite analisar de forma mais completa um dos grandes diferenciais do UCM: justamente a maneira como ele lida com o relacionamento, com a interdependência e com a orquestração dos filmes.

2.1.3.1 Universo tridimensional e diegese compartilhada

*Esse tipo de coesão entre filmes
que não são prequels ou sequels
não tem precedents no cinema americano...²⁴*
–David Sweeney

Dando um passo atrás e observando a série de filmes da Marvel como um todo, é possível começar a esboçar uma noção do que foi realizado e como isso foi feito. Olhando mais detidamente, constatamos que o UCM se utiliza das estratégias mais convencionais de criação de uma franquia: ele recupera personagens conhecidos que embarcam em novas aventuras por universos antigos e expandidos, como em todas as sequências diretas, por exemplo: *Homem de Ferro*, *Homem de Ferro 2* (*Iron Man 2*, 2010), dirigido por Jon Favreau, e *Homem de Ferro 3* (*Iron Man 3*, 2013), dirigido por Shane Black; ou *Thor* (2011), dirigido por Kenneth Branagh, *Thor: O Mundo Sombrio* (*Thor: The Dark World*, 2013), dirigido por Alan Taylor, e *Thor: Ragnarok* (2017), dirigido por Taika Waititi. Além disso, o UCM também propõe que novos personagens transitem por universos conhecidos, trazendo, por exemplo, protagonistas novos para incorporarem o grupo dos Vingadores.²⁵

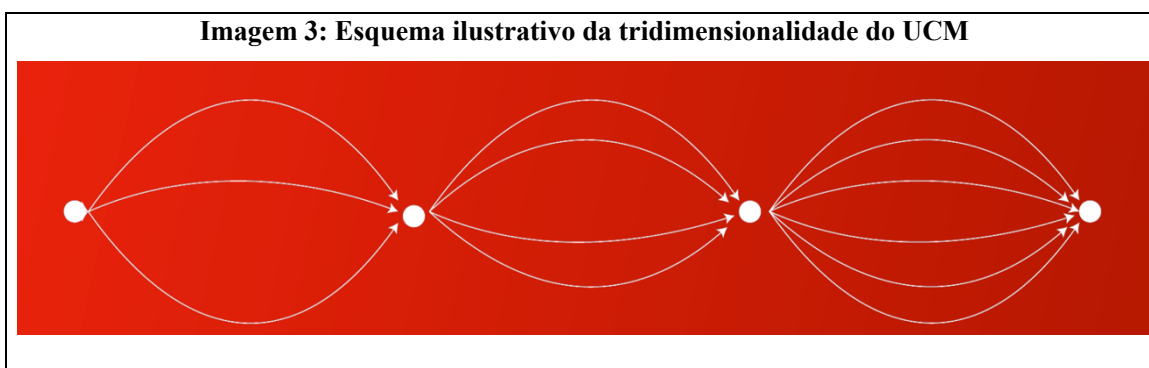
²⁴ Tradução livre do original “This kind of crossover cohesion between movies which are not direct sequels or prequels is unprecedented in American Cinema...”. SWEENEY, David. “From Stories to Worlds: The Continuity of Marvel Superheroes from Comics to Cinema”. In: *Intensities: The Journal of Cult Media*, nº 5, primavera/ verão de 2013, p. 133-151.

²⁵ Além disso, também realiza um esforço estético e de marketing para vender todos os filmes como parte de uma integração maior do UCM, se enquadrando nessa possível terceira categoria de aglutinação de uma franquia.

No entanto, esse universo extrapola isso. O que o UCM realiza não são filmes puramente sequenciais (como em *O Senhor dos Anéis*), nem puramente independentes (como na série *James Bond*), pois a novidade se apresenta na criação de narrativas que ocorrem não uma após a outra, necessariamente, mas de forma paralela. Os filmes são sequenciais no sentido de as histórias possuírem consequências e reverberações umas nas outras, mas essas relações causais não são simplesmente cronológicas, e nem diretas entre filmes consecutivos. O que a Marvel propõe é a construção de um universo, por assim dizer, tridimensional, por meio de uma diegese compartilhada.

Esse compartilhamento da diegese é realizado, na prática, de várias maneiras, como exploraremos mais adiante. Mas, por ora, basta afirmar que os personagens transitam em um universo com uma complexidade e uma verossimilhança singulares. Pequenos comentários, objetos e trânsito entre personagens e conhecimentos por todo o universo condensam essa relação tridimensional compartilhada, de modo que o espectador tem a impressão de que todo o panteão de heróis e humanos convive em uma mesma dimensão.

Por meio dessa impressão de compartilhamento da diegese, a Marvel realiza filmes que conversam tangencialmente, em vez de em um diálogo sequencial, como é costumeiro nas franquias. As narrativas dos filmes ocorrem como que paralelamente e existe uma sequência lógica entre os filmes de uma mesma fase, mas no fim ela pouco importa para a compreensão da trama. A grande exceção são algumas obras específicas – os filmes dos Vingadores – que funcionam como um ponto nevrálgico que amarra a série em nó de convergência, que depois a expande novamente, como é mostrado na Imagem 3.



Exploraremos adiante como essa construção é feita na prática, mas como efeito comparativo é essencial notar que, dentro do eixo de interdependência tradicional de uma

franquia, a Marvel Studios praticamente cria uma terceira via. Mais que sequencial ou independente, o UCM propõe filmes paralelos e interligados, e não diretamente causais. É claro que essa tridimensionalidade e interligação são flutuantes, pois há momentos em que a franquia se volta para os padrões tradicionais de sequencialidade entre dois ou três filmes.

Para exemplificar essa flutuação, é possível analisar a franquia *Homem de Ferro*, que integra o UCM, composto pelos três filmes já mencionados. *Homem de Ferro* e *Homem de Ferro 2* possuem uma sequencialidade mais convencional. A narrativa do primeiro filme se encerra de forma satisfatória e completa, e o segundo filme começa uma nova história a partir de um novo incidente que também se encerra. *Homem de Ferro 3* também reinicia uma nova história. No entanto, um dos pontos principais da obra, o estresse pós-traumático do protagonista Tony Stark, que permeia toda a narrativa, é consequência não do *Homem de Ferro 2*, mas sim de um evento que ocorreu em *Os Vingadores*. Ou seja, apesar de o enredo principal ser independente e mais conectado ao primeiro e segundo filmes da franquia *Homem de Ferro*, um elemento essencial da trama é consequência do UCM como um todo.

Da mesma maneira, os filmes do personagem Thor seguem uma cartilha similar. Os filmes *Thor*, *Thor: Mundo Sombrio* e *Thor: Ragnarok* apresentam a trajetória do deus do trovão. Os filmes acabam e terminam em si de forma satisfatória. No terceiro filme da franquia, Thor encontra Hulk em um planeta estranho, e a presença desse segundo personagem é vital para a história, e a aparição de Hulk nesse planeta não é consequência de um evento de *Thor: Mundo Sombrio* – e nem de *Incrível Hulk* – e sim do filme *Vingadores: Era de Ultron*. É possível perceber, de forma clara, a flutuação entre uma lógica de sequencialidade tradicional e uma nova estratégia de relações tangenciais entre filmes.

Cabe ressaltar que em tudo isso permanece uma lógica comum a filmes de franquia: o UCM constrói os roteiros de forma que eles sejam totalmente compreensíveis para espectadores não familiarizados com o universo ou com os personagens, na medida do possível.

Apesar disso, a construção do UCM como universo e como franquia passa por essa nova lógica de estruturação, até então inédita – pelo menos no mundo do cinema –, dado que a Marvel Studios simplesmente transporta para a mídia audiovisual o que já era realizado, há décadas, nas revistas e livros em quadrinhos de super-heróis (por exemplo, da Marvel Comics ou da DC Comics, entre outras editoras).

2.2 Cinema e Quadrinhos

A relação entre histórias em quadrinhos (HQs) e cinema é, de certa maneira, quase óbvia. Existe uma correlação muito próxima entre os dois meios, uma certa relação fraternal, talvez semelhante àquela que existe entre a fotografia e a pintura. Tanto as sequências de um filme quanto as páginas de uma HQ se propõem a transmitir uma narrativa por meio de imagens sequenciais, que vão se desenvolvendo no tempo e são percebidas, em grande parte, pela visão de um espectador-leitor. É claro que há argumentos tanto para defender as divergências quanto as semelhanças entre os dois meios, como, por exemplo, a diferente forma de apresentação do som, entre outras limitações e particularidades de cada linguagem.

Pascal Lefèvre destaca duas diferenças principais entre quadrinhos e filmes: “A forma material das imagens e os aspectos sociais de recepção”.²⁶ Isso significa que a produção cinematográfica exige mais tempo, mais investimento financeiro e muito mais gente para a criação de imagens fotossensíveis ou digitais; ler uma HQ consiste em uma experiência solitária, enquanto assistir a um filme é comumente uma experiência coletiva. As diferenças entre quadrinhos e cinema ficam mais claras quando uma obra é adaptada de uma mídia para outra. Lefèvre resume os problemas de adaptação dos quadrinhos para o cinema em quatro questões-chave:

1. O que fica de fora e o que entra de novo;
2. A diferença entre dispor quadros numa página e suceder fotogramas numa tela;
3. O dilema que há em traduzir desenhos em fotografias;
4. O som no cinema.

Apesar disso, a semelhança é tão grande e aparente que logo nos primeiros anos após o surgimento do cinema já apareciam as primeiras adaptações de obras dos quadrinhos. Talvez a primeira adaptação para as telas date de 1898, apresentando os personagens das tiras “*Katzenjammer Kids*”, conhecidos no Brasil como *Os Sobrinhos do Capitão*, de Rudolph Dirks, no curta intitulado *The Katzenjammer Kids In School*, realizado por William George Bitzer, cujo excerto é mostrado na Imagem 4.

²⁶ LEFÈVRE, Pascal. “Incompatible visual ontologies: The problematic adaptation of drawn images”. In: GORDON, Ian; JANCovich, Mark; McALLISTER, Matthew P. (ed.). Jackson: University Press of Mississippi, 2007, p. 1-12.

Imagem 4: Excerto dos quadrinhos “Sobrinhos do capitão”



Outras obras deram continuidade a esse intercâmbio, tais como: *Desperate Desmond Almost Succeeds* (1911), dirigido por Tom Ricketts; *Bringing up Father* (1928), dirigido por Edward F. Cline; *Skippy* (1931), dirigido por Norman Taurog, todos exemplos de um cinema dos primórdios da indústria que se valeu diretamente de tramas ou personagens originários das histórias em quadrinhos para compor suas próprias narrativas. É interessante notar que o intercâmbio não se resumiu simplesmente ao conteúdo, mas também à forma. Como escreve Ian Gordon:

Tanto Pierre Sorlin (2008) quando Drew Morton (2010) escreveram recentemente sobre o uso que Jean-Luc Godard faz da linguagem dos quadrinhos em filmes tais como *Made in USA* (1966), *Duas ou Três Coisas Que Eu Sei Dela* (1967), *A Chinesa* (1967) e *Tudo Vai Bem* (1972). Em *Made in USA*, Godard faz experiências que Morton trata como uma “*mise-en-scène* baseada no leiaute espacial da tira”.²⁷

Apesar do grande fluxo de trocas entre cinema e quadrinhos – talvez mais unilateral do que uma via de mão dupla –, existe um gênero que se sobressai na percepção mais geral do que seria uma adaptação de quadrinhos para filmes: evidentemente, o gênero de super-heróis.

As adaptações cinematográficas dos personagens Super-Homem, Batman, e, mais recentemente, todo o panteão de personagens da Marvel são o exemplo mais óbvio e palpável da grande potencialidade que existe na troca de conteúdo entre as duas linguagens. Datando de 1936, o filme seriado *Flash Gordon*, dirigido por Frederick Stephani, retrata o herói da HQ homônima criada por Alex Raymond, em 1934,

²⁷ GORDON, Ian. “HQ e Cinema”. In: *Revista 9a Arte*, São Paulo, vol. 4, n. 2, 2º semestre de 2015, p. 21.

combatendo diversos inimigos ao longo de treze episódios, e seu cartaz é mostrado na Imagem 5. O seriado teria duas sequências filmicas: *Flash Gordon no Planeta Marte* (*Flash Gordon's Trip to Mars*, 1938) dirigido por Ford Beebe, Robert F. Hill e Frederick Stephani, e *Flash Gordon Conquista o Universo* (*Flash Gordon Conquers the Universe*, 1940), dirigido por Ford Beebe e Ray Taylor.

Os anos 1940 viam a primeira adaptação *live-action* de diversos outros heróis baseados em quadrinhos, como os seriados *As Aventuras do Capitão Marvel* (*Adventures of Captain Marvel*, 1941), dirigido por John English e William Witney; *O Morcego* (*Batman*, 1943), direção de Lambert Hillyer; *Capitão América* (*Captain America*, 1944), dirigido por Elmer Clifton e John English; e *O Super-Homem* (*Superman*, 1948), dirigido por Spencer Gordon Bennet e Thomas Carr.

Imagem 5: Cartaz do longa *Flash Gordon*



As décadas seguintes viram um volume gigantesco de filmes desse gênero tomando forma – especialmente após o sucesso e retomada do gênero de fantasia e ficção científica a partir do lançamento de *Guerra nas Estrelas*, quando houve uma enxurrada de adaptações. O grande sucesso de *Superman, O Filme* (*Superman*, 1978), dirigido por Richard Donnerque – que revelou Christopher Reeve ao grande público, contando ainda com atores de grande porte como Marlon Brando e roteiro assinado por Mario Puzo –, contribuiu para a excitação do público e dos estúdios em produzir esses filmes.

Adaptações de quadrinhos já conhecidos e de outros inéditos no cinema, como Flash Gordon, Batman, Superman, Justiceiro, Supergirl e Tartarugas Mutantes Ninja surgiram nos anos 1980 e 1990. A virada para o século XXI estabeleceu uma continuidade

para essa tendência. Houve a criação de filmes solo e franquias como X-Men, uma nova trilogia do Batman, e personagens como Demolidor, Elektra, A Liga Extraordinária, Hulk, Mulher Gato, Hellboy, Quarteto Fantástico e tantos outros. E, claro, nesse contexto surge o que viria a ser o UCM, inaugurado com os filmes de *Homem de Ferro* e *O Incrível Hulk*, ambos de 2008.

Nos dez anos seguintes, os vinte e dois filmes que consolidariam o UCM foram concebidos, enquanto paralelamente a DC Comics, em parceria com o estúdio Warner, concorria com seu DCEU (sigla para Universo Estendido DC, em inglês) e as franquias dos X-Men e dos Transformers captavam bilhões em bilheteria pelo mundo.

Enquanto a grande maioria das obras adaptava os personagens e as histórias específicas (muitas vezes envolvendo o surgimento do super-herói e as origens dos seus poderes, mas também arcos específicos dos quadrinhos), antes do UCM houve pouca ou nenhuma tentativa de adaptar uma das marcas da linguagem das HQs: a *diegese* compartilhada.

2.2.1 A *diegese* dos quadrinhos adaptada para o cinema

Enquanto as adaptações das HQs para o cinema eram produzidas, o próprio ecossistema dos quadrinhos se desenvolvia. Em 1939 foi fundada a Timely Comics, criada por Martin Goodman para capitalizar em cima justamente do sucesso das HQs de super-heróis. A Era de Ouro da Timely Comics foi em 1940, quando nasceram alguns dos heróis mais bem-sucedidos da empresa – inclusive o Capitão América. Em 1951, a Timely Comics virou Atlas Comics e mais ou menos uma década depois, surge o nome que hoje é consolidado: Marvel Comics. A Marvel e sua grande rival, a DC Comics dominaram a indústria dos quadrinhos por década e, até hoje, são as empresas mais relevantes e conhecidas do setor.²⁸

Foi no início da década de 1960 que Stan Lee, o criador de vários heróis da Marvel, decidiu unir os seus personagens em uma continuidade regular que era chamada de *Universo Marvel*.²⁹ Mesmo antes disso, a realização de aparições casuais dos personagens entre histórias era uma prática consolidada, mas a frequência e a casualidade

²⁸ DEFOREST, Tim. Marvel Comics . In: *Encyclopædia Britannica*. 2 de outubro de 2020. Disponível em <<https://www.britannica.com/topic/Marvel-Comics>>. Acessado em 08/11/2020.

²⁹ SWEENEY, David. "From Stories to Worlds: The Continuity of Marvel Superheroes from Comics to Cinema". In: *Intensities: The Journal of Cult Media*, nº 5, primavera/ verão de 2013, p. 133-151.

com a qual Stan Lee realizava esse trânsito – com personagens aparecendo rapidamente, ou citações nas conversas entre personagens – era, então, inédita. Para o cinema, essa lógica não havia ainda sido adaptada. O valor do investimento necessário para se realizar um filme é inúmeras vezes maior que a de desenvolvimento e impressão de uma revista em quadrinhos; por esse motivo, o volume de produção do cinema é múltiplas vezes menor que o das HQs. Não existia uma massa suficiente de obras para que esse tipo de interação casual pudesse acontecer, e muitas vezes os direitos dos heróis estavam espalhados entre diversas produtoras de cinema, que não dialogavam.

Assim, os filmes, seguindo a tradição do cinema, eram pensados como um produto ensimesmado e independente. O máximo que ocorria, como já vimos, era o desenvolvimento de franquias ou sequências que contavam uma história definida. Não havia espaço para essas aparições casuais, que não necessariamente funcionavam como promessas ou ganchos narrativos para novas obras. Reside aí a inovação que a Marvel Studios trouxe com o UCM. Desde o início desenvolvendo os filmes com aberturas para o diálogo entre narrativas da mesma franquia, mas com protagonistas, ambientações e até tons diferentes, a Marvel traduziu, na medida do possível, o que os quadrinhos realizavam comumente havia décadas. O resultado foi similar, mas com as limitações do meio.

Como exemplo dessa limitação, podemos pensar no arco da Guerra Civil, dos quadrinhos da Marvel, cuja capa está na Imagem 6. No original, a saga se estende por diversas edições, e envolve centenas de personagens, como um evento global com repercussões na vida de praticamente todos os heróis que residiam na Terra. A sua versão para o cinema, *Capitão América: Guerra Civil* (*Captain America: Civil War*, 2016), dirigido por Anthony e Joe Russo, que faz parte da franquia do Capitão América e do UCM, envolve apenas uma dúzia de heróis; a trama é semelhante na sua essência, mas a narrativa é substancialmente diferente, em grande parte pela limitação do volume de super-heróis presentes no UCM e pela duração limitada de um filme. Apesar disso, a franquia atinge um resultado subjetivo muito similar à sua contraparte quadrinística, isto é, a ilusão de um universo compartilhado, contínuo e cujas consequências se alastram para todos os personagens que residem naquela realidade.

3. AS ESTRATÉGIAS DE UNIFICAÇÃO DO UCM

3.1 A multiplicidade de protagonistas

Adentremos agora no âmbito mais prático de análise desses elementos que amarram o UCM e unificam a diegese compartilhada. O primeiro ponto, e talvez o mais impactante no sentido de estruturação do universo como uma diegese única, é o que tange aos personagens. Existem vários aspectos a se explorar dentro dessa faceta do UCM e este trabalho se propõe a aprofundar em alguns deles.

O primeiro desses aspectos é o protagonismo múltiplo sobre o qual é construído o universo narrativo. Antes de tudo, é importante entender que as definições de protagonismo se alteram de autor para autor. No entanto, de maneira geral, é fácil entender o que é um ou uma protagonista. Como coloca de forma clara John Yorke, autor de *Into the Woods*, livro que explora estruturas de roteiro: “O protagonista é a pessoa ao redor de quem a história revolve. Normalmente, é óbvio assim. É o Batman, é o James Bond, é o Indiana Jones” (tradução livre).³⁰ Essa seria a definição mais óbvia e direta do que significa protagonismo. Na maior parte do tempo, ela se aplica de forma clara. No entanto, existem histórias nas quais a trama dá espaço para mais de um personagem, gerando um grau de complexidade na ideia de protagonismo. John Yorke continua sua explicação: “Se é difícil identificar um protagonista, então talvez a história seja sobre mais de uma pessoa (por exemplo *Game of Thrones* ou *Short Cuts*, de Robert Altman) [...]” (tradução livre).³¹

Nessas situações, aplica-se o que alguns autores, incluindo Robert McKee e o próprio Yorke, definem como multiprotagonismo. Nessa modalidade, a narrativa aglomera a história de vários personagens, que, de maneira mais ou menos intensa, ocupam o lugar de protagonismo da trama. Em dado ponto do seu livro *Story*, McKee define essa particularidade da seguinte forma: “Uma história pode, por outro lado, ser

³⁰ “The protagonist is the person around whom the story revolves. Normally it’s as obvious as that. It’s Batman, it’s James Bond, it’s Indiana Jones”. YORKE, John. *Into the Woods: A Five-Act Journey Into Story*. The Overlook Press, 2015.

³¹ “If it’s difficult to identify a protagonist then maybe the story is about more than one person (say *Game of Thrones* or Robert Altman’s *Short Cuts*) [...]”. Ibidem.

Multiprotagonista. Aqui [...] personagens buscam desejos individuais e separados, sofrendo e se beneficiando independentemente” (tradução livre).³²

A partir daqui, então, vamos usar essas definições para nos guiar ao longo da análise: a ideia de que o protagonista é aquele personagem ao redor da qual a história revolve; e de que existem histórias que possuem mais de uma protagonista, cada qual com seus desejos, sofrimentos e trajetórias únicas.

Quando se toma por referência a maior parte das franquias *mainstream*, algumas das quais já foram mencionadas, é comum que exista um protagonista óbvio para ela. Nesse grupo se encaixam Harry Potter, James Bond, Indiana Jones, Rambo – e não é à toa que esses exemplos levam o nome do protagonista. Por outro lado, mesmo em situações nas quais existe uma multiplicidade de protagonistas, ela costuma ser limitada. Existem franquias nas quais há protagonismo múltiplo, mas ele geralmente é limitado a uma dupla ou a um grupo pequeno de personagens, como é o caso de *O Senhor dos Anéis* ou *Star Trek*. Mesmo nesses casos, cabe ressaltar que é perceptível uma maior atenção a um ou outro personagem (Frodo em *Senhor do Anéis*, Kirk em *Star Trek*).

Para além disso, existem ainda situações em que um protagonista ou grupo de protagonistas dá espaço a outro, em uma espécie de “passada de bastão”. Por exemplo, os protagonistas dos filmes da franquia *Guerra nas Estrelas* se superpõem uns aos outros e dão continuidade à série – os personagens principais da trilogia original, como por exemplo Luke, Leia e Han Solo, são secundários nos episódios VII, VIII e IX, por exemplo. Ou então na franquia *Velozes e Furiosos*, nos quais os protagonistas dos filmes vão variando, geralmente já tendo sido introduzidos em algum filme anterior.

O UCM, de maneira ímpar, apresenta uma multiplicidade realmente vasta de protagonistas. A franquia do UCM é composta por subfranquias “menores”, já que nele há a trilogia do Homem de Ferro, a trilogia do Thor, os dois filmes do Homem-Formiga, etc. Dessa forma, vários dos personagens do UCM são indiscutivelmente protagonistas dentro de seus próprios filmes, ou seja, confirmando o multiprotagonismo. Isso ocorre graças à estrutura do UCM que, em vez de seguir uma única trama repartida em pedaços, ou em várias histórias a partir do mesmo protagonista, ela se permite explorar uma multiplicidade de personagens principais em diversos contextos e narrativas com relativa autonomia. Por ser estruturado em mais de duas dezenas de filmes que se sustentam

³² “A story may, on the other hand, be Multiprotagonist. Here [...] characters pursue separate and individual desires, suffering and benefiting independently”. MCKEE, Robert. *Story: Style, Structure, Substance, and the Principles of Screenwriting*. Harper Collins, ePub Version, 2010.

sozinhos, o UCM permite que vários personagens possam ocupar o protagonismo, cada um em determinado momento.

A exemplificação mais clara disso são os filmes que tratam de certo personagem específico. Os filmes do *Homem de Ferro*, *Thor*, *Capitã Marvel* e *Homem Formiga*, por exemplo, apresentam os respectivos personagens de mesmo nome como protagonistas de seus filmes. No entanto, além desses casos que ganham filmes próprios, existem personagens que, apesar de não terem tido esse espaço exclusivo dentro dos 23 filmes da Saga do Infinito, também são centrais para a história.

É relevante, por exemplo, notar que tanto a personagem Viúva Negra quanto o Gavião Arqueiro (que até o fim da Fase 3 não apareceram em filmes em que foram protagonistas) tiveram mais tempo de tela³³ nos últimos dois filmes da Saga do Infinito que personagens que tiveram filmes próprios, como Dr. Estranho e Homem Formiga. A análise desses dois filmes é relevante, pois neles aparecem praticamente todos os personagens principais do UCM, conforme veremos de maneira mais aprofundada adiante.

Esses dois personagens formam o núcleo original dos Vingadores no UCM e possuem papel fundamental na trama dos filmes dos *Vingadores*. Mais que vários outros personagens, eles têm função primordial no desenvolvimento da trama da Saga do Infinito, o que lhes confere certo protagonismo, mesmo sem possuírem um filme de origem.³⁴ É claro que, no conjunto geral da Saga do Infinito, existem personagens que são mais importantes que outros. Assistindo aos filmes, é perceptível que os personagens de Tony Stark e Steve Rogers são os dois pilares sobre os quais a história da Saga se apoia. Não obstante, isso não impede que a quantidade exorbitante de personagens principais, que têm alto apelo emocional para a audiência, possa ser um dos fatores mais relevantes para a diferenciação do UCM de todas as outras franquias.

A questão, no entanto, permanece: quais foram os mecanismos utilizados para sustentar esse enorme número de personagens sem diluir o foco narrativo dos filmes ou o apego da audiência? A resposta está na maneira como os personagens transitam entre os filmes, que é bastante única e inovadora para o cinema.

³³ BEASTSTATS. "Avengers: Endgame and Infinity War Screen Time Combined in seconds", 29 de agosto de 2019. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=uSj8hMA3lY8>> Acesso em: 19/05/2020.

³⁴ A Viúva Negra finalmente ganhou um filme próprio, mas que se passa já na Fase 4 do UCM, após o fim da Saga do Infinito.

3.1.1 As formas de apresentação dos personagens principais

Existe uma forma óbvia de se apresentar ao público um personagem novo que virá a ser um protagonista, dentro da lógica de filmes de super-heróis. Essa estratégia consiste em criar um filme de origem do personagem, geralmente mostrando quando aquela figura se tornou um super-herói, e apresentando o universo no qual ela habita.

Esse tipo de introdução de um novo personagem pode ser visto em diversos filmes do gênero. *Flash Gordon* (1980), dirigido por Mike Hodges, mostra a primeira aventura intergaláctica do herói de mesmo nome; *Hellboy* (2004), de Guillermo del Toro, conta como o protagonista veio parar na Terra; *Aquaman* (2018), dirigido por James Wan, retrocede até o romance entre os pais do personagem. A lista é infindável e conta, inclusive, com vários filmes do UCM. Por exemplo, *Homem de Ferro*, *Homem-Formiga*, *Dr. Estranho*, apenas para mencionar alguns, são filmes que seguem exatamente essa cartilha de apresentar novos personagens ao público por meio do relato de sua origem.

No entanto, se fosse utilizada essa estratégia convencional de utilizar um filme para apresentar cada personagem, a quantidade de filmes necessária para completar a narrativa das três primeiras fases do UCM seria ainda maior, e potencialmente insustentável do ponto de vista comercial e narrativo. Por isso, algumas estratégias diversas foram utilizadas para introduzir os personagens principais no conhecimento da audiência, algumas mais tradicionais dentro do cinema, outras mais ousadas e com forte inspiração nos quadrinhos.

A primeira delas é a forma clássica, já descrita, que consiste em mostrar os personagens pela primeira vez em um filme próprio. Aqui se enquadram vários heróis do panteão da Marvel: Tony Stark, Steve Rogers, Bruce Banner, Thor, Capitã Marvel, etc.

A segunda forma é apresentar o personagem em filmes em que os protagonistas são outros. Dessa maneira, a nova figura, apesar de não protagonizar uma história própria, vai se tornando importante conforme faz aparições em diversos filmes da franquia. Mais destacados nessa categoria são as personagens da Viúva Negra e do Gavião Arqueiro, que se tornaram parte integral da Saga do Infinito, ela aparecendo em sete filmes da franquia da Marvel, e ele em cinco.

A terceira estratégia se assemelha à segunda, sendo um desenvolvimento dessa. Consiste em apresentar o personagem em questão pela primeira vez em um filme cujo protagonista é outro, e em seguida realizar um filme em que ele próprio protagonize. Essa estratégia ocorreu com dois personagens que viriam a se tornar peças centrais de

verdadeiros *blockbusters*: Peter Parker e T'Challa, que capitaneiam os filmes *Homem-Aranha: De Volta ao Lar* (*Spiderman: Homecoming*, 2017), dirigido por Jon Watts, e *Pantera Negra* (*Black Panther*, 2018), direção de Ryan Coogler, respectivamente.

Peter Parker aparece pela primeira vez em *Capitão América: Guerra Civil*. Tony Stark visita a casa do personagem, que nessa encarnação cinematográfica (a terceira dos últimos vinte anos) ainda está no colegial. Usando a desculpa de que o jovem Peter teria ganhado a oportunidade de participar de um projeto com Tony Stark, o bilionário o convoca para fazer parte da sua equipe, e o jovem participa da batalha entre os heróis do filme, no qual o vemos em ação como Homem-Aranha pela primeira vez.

T'Challa aparece pela primeira vez no mesmo filme, mas o personagem está muito mais emocionalmente envolvido que Peter Parker. Em uma cena no início da história, uma bomba explode em um painel da ONU, assassinando T'Chaka, rei de Wakanda e pai de T'Challa. A partir daí, o agora rei de Wakanda e também herói Pantera Negra, parte em busca do assassino que plantou a bomba, e tudo indica que se trata de Bucky Barnes, o melhor amigo do Capitão América, o que coloca os dois personagens em direta oposição.

Capitão América: Guerra Civil foi lançado em 2016 e apresentou pela primeira vez a versão do UCM do Homem-Aranha e do Pantera Negra. No ano seguinte, foi lançado *Homem-Aranha: De volta ao Lar*, e em 2018, *Pantera Negra*. Os personagens, portanto, foram apresentados ao público um ou dois anos antes de aparecerem em seus filmes próprios.

Uma quarta forma que o UCM desenvolveu de apresentar um personagem, e talvez a mais inusitada, foi a escolha de mostrar o nascimento de um herói durante um filme. Foi o caso do personagem Visão, que surgiu no decorrer de *Vingadores: Era de Ultron* (*Avengers 2: Age of Ultron*, 2015), dirigido por Joss Whedon, e que se tornou um personagem de importância primária no desenrolar da Saga do Infinito a partir daí.

3.1.2 O trânsito de personagens entre os filmes

Uma vez apresentados os personagens – utilizando-se alguma dessas variadas estratégias que foram desenvolvidas no UCM –, os filmes apresentam um aspecto essencial para a sustentação da diegese compartilhada: o trânsito dos personagens entre as diversas narrativas.

Atendo-se inicialmente aos personagens principais, é possível enxergar algumas maneiras como esse trânsito foi realizado. Como primeiro e mais óbvio exemplo, em inúmeras ocasiões um dos personagens da saga é mencionado em um filme no qual nem sequer aparece. No filme *Thor*, em uma conversa entre a personagem Jane Foster (Natalie Portman) e Erik Selvig (Stellan Skarsgård), esse último faz menção a um cientista pioneiro em radiação gama, em uma clara referência ao personagem de Bruce Banner; no mesmo filme, um personagem pergunta a outro se um determinado robô pertence ao “Stark”, em referência ao Homem de Ferro, Tony Stark.

Em *Capitão América 2: O Soldado Invernal* (*Captain America: The Winter Soldier*, 2014), dirigido por Anthony e Joe Russo, um dos antagonistas revela que a arma letal que eles desenvolveram iria ter como alvo qualquer pessoa que pudesse ser uma ameaça, como Bruce Banner ou Stephen Strange. Os exemplos desse tipo de menção casual a outros elementos e personagens do UCM é bastante utilizada para sutilmente naturalizar e manter a coesão da diegese.

Em se tratando de aparição física e de atuação direta nas narrativas, os personagens principais que não têm filme próprio se acomodam perfeitamente nessa lógica. A Viúva Negra, por exemplo, aparece pela primeira vez em *Homem de Ferro 2*. A personagem, interpretada por Scarlett Johansson, é apresentada como uma simples assistente contratada por Pepper Potts, de nome Natalie Rushman. Na metade do filme, no entanto, durante uma conversa entre Nick Fury e Tony Stark, ela aparece, em trajes de combate, e revela ser Natasha Romanoff, de codinome Viúva Negra, uma agente da S.H.I.E.L.D. alocada para espionar Tony Stark. O personagem, nesse filme, tem um papel secundário, pois estava sendo apresentado ao público pela primeira vez. Já em *Capitão América 2: O Soldado Invernal*, a personagem tem um papel bem mais importante: ela aparece desde a primeira cena e revela-se a parceira principal do Capitão América na busca por respostas a respeito da verdadeira natureza da S.H.I.E.L.D., a trama principal do filme.

Isso ocorre também com personagens que tiveram um filme próprio. Em *Thor: Ragnarok*, o personagem de Bruce Banner/Hulk é essencial para a trama. Após o filme de origem *O Incrível Hulk*, sua participação em *Vingadores* e, finalmente, sua fuga do planeta ao fim de *Vingadores: Era de Ultron* (que tem um frame ilustrado na Imagem 7), o personagem reaparece não em uma *sequel* do seu filme de origem, mas sim no terceiro filme da subfranquia de Thor. Nessa obra, Thor fica preso no planeta Sakaar, é capturado e forçado a lutar em uma arena de gladiadores, e quando seu oponente é revelado, ele

descobre que é Hulk, que estava desaparecido nos dois anos que se passaram desde o fim de *Vingadores: Era de Ultron*. A partir desse momento, o personagem se torna parte do núcleo de personagens do filme, inclusive terminando a narrativa juntamente com Thor, em uma nave espacial rumo à Terra.

Imagem 7: Frame do filme *Vingadores: Era de Ultron*



Uma das maneiras mais interessantes, no entanto, pela qual essa ferramenta de trânsito se manifesta ocorreu nas situações em que um personagem protagonista aparece como antagonista secundário em outro filme. O exemplo mais rico disso é *Capitão América: Guerra Civil*, no qual tanto Tony Stark quanto T'Challa aparecem como antagonistas de Steve Rogers durante boa parte do filme. É relevante o fato que, apesar de o filme levar o nome do Capitão América e ter uma relação direta com o passado do personagem, o cartaz, que está reproduzido na Imagem 8, mostra Tony Stark do mesmo tamanho que Steve Rogers, um indicador da importância da multiplicidade dos personagens nesse filme.

Essa lógica se estende também para os personagens coadjuvantes. Muitas vezes, eles são referenciados em obras nas quais não aparecem: logo no primeiro *Homem de Ferro*, o pai de Tony Stark, de nome Howard Stark, é mencionado algumas vezes, mas o personagem só vai surgir alguns anos depois, no filme *Capitão América*. Assim como os protagonistas transitam entre várias películas, há coadjuvantes que aparecem em diversos filmes, como a personagem de Maria Hill (interpretada por Cobie Smulders), uma agente da S.H.I.E.L.D. que vai estar em seis obras da franquia.

Esse trânsito de personagens principais e coadjuvantes cria uma sensação de coesão dentro do UCM, e também auxilia na hora de gerar relações entre os personagens

mais distantes. A priori, por exemplo, Tony Stark e Steve Rogers não possuem relação nenhuma. No entanto, quando o pai de Tony, Howard, surge no filme do *Capitão América*, isso cria uma conexão entre os dois personagens, que só é possível graças a esse trânsito fluido que ocorre no UCM. Por intermédio dessas estratégias, a franquia gera a impressão de que essa coesão diegética realmente existe, o que fortalece a percepção de um universo tridimensional e compartilhado.



3.1.3 As cenas pós-créditos

Essas aparições variadas de personagens ocorrem, como já foi descrito, de diversas maneiras e em diferentes pontos da narrativa. Mas existe um outro padrão, consequência desse trânsito internarrativo, que se destaca pela importância das interações ocorridas nessa nova estratégia. Trata-se das cenas pós-créditos.

Essas cenas nada mais são que pequenas passagens, com duração de alguns segundos a pouco mais de um minuto, que estão inseridas após a primeira leva de créditos do filme (geralmente os que têm intervenção gráfica imediatamente após o término da obra) ou depois da segunda leva (os créditos rotativos mais extensos e tradicionais, com letras brancas sobre fundo preto). Os filmes do UCM não foram os primeiros a fazer uso de cenas pós-créditos. Uma das mais icônicas desse tipo aparece ao final de *Curtindo a Vida Adoidado* (*Ferris Bueller's Day Off*, 1986), dirigido por John Hughes, em que o

personagem protagonista quebra a quarta parede para anunciar ao espectador que o filme acabou e ele pode ir para casa.³⁵ No entanto, o diferencial dos filmes do UCM foi utilizar esse recurso para introduzir aspectos importantes do universo, muitas vezes fazendo menção a próximos filmes e a novos personagens, funcionando como autênticos *teasers* de filmes que virão. Dessa maneira, por vezes as interações que acontecem com outros heróis, provocando o efeito de trânsito de heróis entre personagens, se dão exatamente nessas intervenções finais extras.

O uso consistente de cenas pós-créditos, e, mais ainda, de inserir nelas informações substanciais, criou um hábito no público de esperar, no cinema ou no ambiente doméstico, até depois do término dos créditos finais – o que raramente acontece com a maior parte da audiência. É comum nas exibições que pouquíssimas pessoas saiam do cinema após o término da narrativa³⁶. Isso gera uma antecipação nos espectadores a respeito do que está por vir. Vale lembrar que esse é mais um procedimento típico desse gênero de quadrinhos que foi importado pelo cinema.

A primeira cena pós-créditos do UCM ocorreu no primeiro filme da franquia, *Homem de Ferro*, e nela há uma interação entre Tony Stark e Nick Fury, personagem que não havia aparecido ao longo do filme, mas que viria a ser um ponto pivô da narrativa geral da Saga do Infinito. É um exemplo cristalino do uso da cenas pós-créditos para promover o trânsito de personagens entre narrativas e fortalecer a diegese compartilhada. Outros exemplos aparecem em *Capitão América 2: O Soldado Invernal*, cuja cena pós-créditos apresenta pela primeira vez os personagens dos gêmeos Maximoff, que entram para o panteão dos Vingadores em filmes seguintes; ou a própria apresentação de Thanos, o grande vilão da Saga do Infinito, que é apresentado pela primeira vez na cena pós-créditos de *Os Vingadores*.

Também existem cenas que não apresentam novos personagens, mas contribuem para o adensamento das narrativas, como a cena pós-créditos de *Thor*, que demonstra que um dos personagens, Dr. Erik Selvig, está sob o controle do vilão Loki (o que virá a ser de extrema relevância no filme *Os Vingadores*); ou então a cena pós-créditos de *Homem-Formiga e a Vespa* (*Ant Man and The Wasp*, 2018), dirigido por Peyton Reed, na qual o

³⁵ Essa cena remete à outra cena pós-créditos, de um filme produzido sete anos antes, em 1979. Após o fim dos créditos de *Muppets – O Filme* (*The Muppet Movie*), dirigido por James Frawley, um dos personagens manda a audiência ir para casa (*Go home! Go home!*).

³⁶ DOCKTERMAN, Eliana. “Does Avengers: Endgame Have a Post-Credits Scene? An Investigation”. In: *Time Magazine*, 26 de abril de 2019. Disponível em: < <https://time.com/5578234/avengers-endgame-post-credits-scene/> > Acesso em: 19/05/2020.

personagem de Scott Lang fica preso no reino quântico, informação crucial para o desenrolar do último filme da Saga do Infinito, *Vingadores: Ultimato*.

Ao mesmo tempo, existem exemplos mais leves e de efeito cômico, mas que também contribuem para a formação da diegese compartilhada, como a cena pós-créditos de *Homem de Ferro 3*, que revela que toda a narração do filme – ou seja, a voz *over* que ao longo de todo o filme faz o espectador acreditar que era dirigida a ele – na verdade era de Tony Stark em uma sessão de terapia com Bruce Banner (que, exceto por esse momento, não aparece no filme).

As cenas pós-créditos consistem em mais uma manifestação da estratégia de trânsito ou apresentação de personagens, válida de ser mencionado pelo uso consistente e muito voltado para o adensamento da diegese compartilhada.

3.1.4 Os filmes dos Vingadores

Para além da presença de certos personagens importantes do UCM em filmes nos quais eles não são protagonistas, e também do trânsito aberto de referências, citações e participações dos personagens em toda a filmografia do UCM, existe um aspecto que não passa despercebido. É talvez um dos mais bem realizados e ousados aspectos da franquia Marvel, que confere muito o ar de diegese compartilhada e que funciona para integrar organicamente todas as narrativas. Essa “carta na manga” do UCM são os filmes dos Vingadores, cuja ideia é criar uma história que envolva diversos personagens, a maioria já conhecidos pelo público (em maior ou menor grau), na qual os riscos que eles vão correr são maiores e o resultado narrativo é maior e mais complexo que a soma das partes. São filmes de *ensemble*, ou seja, os que possuem um elenco vasto que compartilha o tempo de tela.

Em certo sentido, esses filmes representam o ápice do conceito de trânsito livre entre personagens e referências. Como mencionado, em grande parte dos filmes do UCM existe uma narrativa com um protagonista, na qual certos personagens, que também habitam essa diegese, aparecem como coadjuvantes ou antagonistas. A proeza que os filmes dos Vingadores realizam é expandir esse conceito e desenvolver uma obra na qual o protagonismo é compartilhado.

Essas tentativas de mesclar a narrativa de diversos personagens preexistentes, no âmbito do cinema, são raras, por diversos motivos, e talvez o mais relevante seja o alto custo de produção de obras audiovisuais, especialmente no contexto de *blockbusters* de

ação. Soma-se a isso o aspecto que, pelo próprio fato de ser uma criação artística, não é possível se ter certeza do sucesso de nenhum produto audiovisual, e, portanto, ser bastante arriscado sustentar um filme no pressuposto de que outros tantos filmes tenham sido assistidos – e aceitos – pelo público.

Para os quadrinhos, origem do UCM, isso é diferente. Pela própria característica da produção em volume, e relativo baixo custo de execução, é completamente factível criar histórias nas quais não existe um protagonista, mas sim vários, e “emprestados” de outros títulos. Essa, inclusive, se tornou uma recorrência nos quadrinhos de super-heróis, sobretudo a partir dos anos 1980, tanto em histórias sobre grupos como A Liga da Justiça (DC) e na dos próprios Vingadores, quanto reunindo vários personagens solo e grupos em torno de grandes sagas épicas, como, por exemplo, *Crise nas Infinitas Terras* (DC) e *Guerras Secretas* (Marvel).

Como já vimos, a adaptação da diegese compartilhada dos quadrinhos para o UCM é uma das grandes inovações da franquia. Apostando em filmes de origem dos personagens Tony Stark, Steve Rogers, Bruce Banner e Thor, e incluindo, ao longo das estratégias já mencionadas, as figuras da Viúva Negra e do Gavião Arqueiro, além de Nick Fury e também Loki, a primeira fase da Saga do Infinito culminou no primeiro *crossover* do UCM: o filme *Os Vingadores*.

Nessa obra, diferentemente dos filmes anteriores da Fase 1, não existe uma linha narrativa baseada integralmente, ou quase integralmente, na trajetória de um personagem e apenas adornada com participações de graus variados de outros heróis. Aqui, assim como nos outros filmes dos Vingadores que foram realizados nos anos seguintes – *Vingadores: Era de Ultron*, *Vingadores: Guerra Infinita* (*Avengers: Infinity War*, 2018) dirigido por Anthony e Joe Russo, e *Vingadores: Ultimato* –, o impulso narrativo é carregado pela sinergia entre os múltiplos personagens, por quem o espectador (que, supõe-se, já tenha assistido aos filmes anteriores) nutre algum tipo de relação. Ao mesmo tempo, é notável o esforço que o filme faz para executar uma história que não necessariamente demanda conhecimento prévio de todos os filmes da franquia, o que é necessário do ponto de vista comercial, com o objetivo de atingir o maior público possível; e também diz respeito à própria natureza da história, já que o propósito, justamente, não é ser uma sequência de algum ou alguns filmes, e sim de uma nova narrativa.

Pela característica desse procedimento narrativo, ou seja, a capacidade de equilibrar diversos personagens e, ao mesmo tempo, diluir o protagonismo – ainda que,

novamente, exista uma certa hierarquia de importância dentro dos filmes, mas equilibrada o suficiente para que se possa pensar em uma multiplicidade quase horizontal de protagonistas –, é válido considerar essas obras como parte da estratégia para a construção da integridade desse universo diegético, como uma expansão do trânsito dos personagens.

A saga se constrói de maneira que, aparentemente, cada personagem possui sua própria vida, com suas próprias narrativas e questões internas, tendo sido convocado pelas circunstâncias a contribuir para algo maior naquele momento específico: isso reforça a lógica da diegese compartilhada e reforça o aspecto de franquia “tridimensional”, na qual os filmes não apenas possuem um seguimento cronológico linear próprio – que ocorre, de certo modo, simultaneamente a outras narrativas paralelas, de outros filmes e personagens –, como também compartilham de uma narrativa convergente comum a todos, ao longo de todos esses filmes de *ensemble* que são comumente chamados *crossovers*.³⁷

3.1.5 Aplicações fora do UCM

As estratégias usadas para apresentação dos personagens do UCM são bastante específicas para o uso dentro desse contexto. De maneira geral, as técnicas de dramaturgia (e, no fundo, de todas as frentes de uma obra audiovisual) são úteis para trabalhos posteriores à medida que podem ser adaptadas, reproduzidas, ou, de alguma forma geral, utilizadas como aprendizado do que pode e deve ser feito (ou não) por outros autores. Apesar do contexto bastante específico a partir do qual essas estratégias surgem – uma franquia multibilionária de um conglomerado poderoso – é interessante olhar para o que foi realizado e fazer o esforço de tirar certas concepções gerais do que pode ou não funcionar em outras obras ou narrativas a serem criadas.

³⁷ Cabe pontuar que não existe um significado definitivo para a palavra *crossover*. De maneira geral, se entende como uma narrativa na qual dois ou mais personagens ou universos distintos se unem no contexto de uma única história. Por esse ponto de vista, considerando que cada subfranquia (Homem de Ferro, Thor, Guardiões da Galáxia, etc.) constitui um universo distinto, toda vez que esses personagens se cruzam estaria configurado um *crossover*. Como os filmes dos Vingadores possuem essa característica como foco principal, ficaram conhecidos na discussão pública como filmes *crossover*. Por outra interpretação, *crossovers* seriam os eventos pontuais que mesclam títulos separados dentro da ficção, como os já mencionados *Guerra Civil* (Marvel) e *Crise nas Infinitas Terras* (DC). Ainda existem outras possibilidades, como quadrinhos em que personagens da DC e da Marvel interagem (por exemplo, *X-Men e Novos Titãs*), ou personagens de universos totalmente diferente se encontram, como no filme *Alien vs. Predator* (2004), dirigido por Paul W. S. Anderson.

De maneira geral, a estratégia de introdução e trânsito dos personagens é interessante à medida que aponta para um caminho mais fluido do audiovisual clássico e comercial, em que as limitações de tempo e espaço de um filme são expandidas. Com as diversas plataformas disponíveis hoje, e a maneira de consumo desses produtos audiovisuais se modificando de modo acelerado, as possibilidades para a construção de universos cinematográficos nunca foram tão abundantes.

A maneira como essa construção foi feita pelo UCM serve apenas de exemplo do que pode ser feito em relação à interconexão entre obras que foge de uma lógica de sequência tradicional. Aqui, essa lógica foi utilizada de forma a construir uma franquia norte-americanizada e muitas vezes predatória, mas também indica que o grande público está pronto para consumir produtos que se interconectam, e, inclusive, constroem narrativas transmidiáticas.³⁸

Além disso, é a prova de que ainda existe muita troca a ser realizada entre os diferentes formatos de narrativa. A busca do UCM por traduzir uma lógica narrativa já tradicional nos quadrinhos permitiu a realização de uma fórmula bem-sucedida em termos financeiros e inédita no cinema, demonstrando que muito pode ser aproveitado, mesmo no âmbito do cinema comercial, quando se olha para outras formas de narrativa, sejam elas baseadas em HQs ou em outras inúmeras formas de apresentação de uma história, cada qual com suas peculiaridades, forças e dificuldades.

Cabe aqui uma menção aos filmes para televisão de Krzysztof Kieślowski intitulados “Decálogo”, de 1988. Nessas obras, apesar de cada história ser completamente independente, a maior parte delas se passa na mesma localização, e os personagens de cada história se conhecem e se cruzam. Além disso, existe a figura de um personagem específico, interpretado por Artur Barciś, que aparece em oito dos dez episódios. Esse tipo de relação entre personagens de obras diferentes, mas organizadas de alguma forma (no caso do “Decálogo”, pelo diretor e pelas temáticas), é exemplo de uma aplicação menos comercial do mesmo tipo de lógica que parece guiar o trânsito de personagens no UCM.

³⁸ Como foi muito bem explorado no trabalho “A franquia Os Vingadores como parte da narrativa transmídia do Universo Cinematográfico Marvel”, realizado em 2015 por Amanda Amaral Dullius, como Trabalho de Conclusão de Curso de pela Faculdade de Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

3.2 A S.H.I.E.L.D.

A segunda estratégia que esse trabalho se propõe a explorar como elemento de sustentação da diegese compartilhada do UCM é a figura fictícia da S.H.I.E.L.D. (sigla do original em inglês, Strategic Homeland Intervention, Enforcement and Logistics Division).³⁹ Dentro do universo narrativo compartilhado por esses filmes, trata-se de uma agência de inteligência extragovernamental, fundada após a vitória dos Aliados sobre o Eixo na Segunda Guerra Mundial. A história da S.H.I.E.L.D. (cujo símbolo está representado no Imagem 9) vai sendo revelada ao longo dos filmes da franquia – que não seguem ordem cronológica – e, portanto, interessa a este trabalho abordar de que formas essa história foi se desenrolando simultaneamente com o desenvolvimento do próprio UCM.

O papel da S.H.I.E.L.D. dentro do universo diegético é curiosamente similar àquele que ela executa no decorrer da franquia, revelando um notável caráter metalinguístico, que consiste em organizar e unir os personagens, e que, caso contrário, estariam dispersos pelo universo (diegético e literal). A história da organização, narrativamente, se inicia logo no primeiro filme do UCM, *Homem de Ferro*.

Imagem 9: O símbolo da S.H.I.E.L.D.



³⁹ A tradução para o português, que seria Divisão de Intervenção, Reforço e Logística Estratégica Interna, mostra que o nome realmente só foi escolhido para resultar no acrônimo S.H.I.E.L.D., a palavra em inglês que significa escudo.

De maneira sutil, o espectador é apresentado ao personagem de Phil Coulson, primeiro personagem a representar a S.H.I.E.L.D. na franquia. Em um primeiro momento, a subtrama passa quase despercebida, e o nome S.H.I.E.L.D. nem sequer é mencionado. No entanto, por conta do próprio desenrolar da história, a organização se torna relevante na trama principal. Ao longo do último ato do filme, Pepper Potts, a assistente do protagonista Tony Stark/Homem de Ferro, descobre que o patrão está sendo ameaçado por Obadiah Stone, o sócio de Tony na empresa Stark Industries. Sem ter a quem recorrer, Pepper pede ajuda a Phil Coulson, que durante o filme a abordou algumas vezes na intenção de realizar um questionário sobre as circunstâncias da fuga de Tony do Afeganistão (fuga essa que se deu no início do filme e marca a aparição de um protótipo do *supertraje* que transforma Tony Stark em Homem de Ferro). A partir desse momento, a S.H.I.E.L.D. participa da trama principal, indo ao resgate de Tony, ainda que sem frutos. Além disso, no final do filme, é a agência que provê a desculpa a ser utilizada para justificar a destruição causada pela batalha final entre Tony Stark e o ex-sócio Obadiah Stone (com ambos usando *supertrajes*).

Até esse momento, a S.H.I.E.L.D. poderia ser substituída por qualquer outra agência do governo e, para fins narrativos, isso faria pouquíssima diferença na história. A real função da organização fictícia fica mais clara, no entanto, na cena pós-créditos. Como já mencionado, nessa cena Tony Stark entra em sua casa e encontra Nick Fury, diretor da S.H.I.E.L.D., em sua primeira aparição no UCM. Fury, interpretado por Samuel L. Jackson, conta a Tony que ele faz parte agora de um universo maior (mais um comentário com um subtexto metalinguístico, impossível de passar despercebido) e que gostaria de conversar sobre a “Iniciativa Vingadores”. A partir desse momento, torna-se cada vez mais claro que a S.H.I.E.L.D. configura um artifício narrativo muito bem estruturado, cujo objetivo é assumir um papel central na organização (ou na amarração) do universo do UCM, além de também justificar o que viria a ser o primeiro que leva o nome dos Vingadores.

3.2.1 Fase 1 do UCM: Surgimento e ascensão da S.H.I.E.L.D.

A grande função que a S.H.I.E.L.D. exerce na primeira fase da Saga do Infinito é, portanto, a de apresentar e organizar. Ela permeia todos os filmes da franquia a partir desse ponto, em graus variados de importância. Em *O Incrível Hulk*, a S.H.I.E.L.D. não aparece diretamente, mas a cena pós-créditos mostra Tony Stark falando sobre montar

um time, em alusão à Iniciativa Vingadores. Já em *Homem de Ferro 2*, a organização parece ocupar um papel mais central na trama: primeiro, é revelado que a assistente contratada por Pepper Potts é, na verdade, uma agente da S.H.I.E.L.D. chamada Natasha Romanoff (ou, como é mais conhecida, Viúva Negra). Nesse momento, Nick Fury aparece para Tony com informações sobre seu passado; o diretor da S.H.I.E.L.D. entrega para Stark uma maleta com velhos pertences de seu pai, Howard Stark, e também a informação de que Howard foi um dos fundadores da S.H.I.E.L.D. Esse é um dos primeiros pedaços do quebra-cabeça sobre a S.H.I.E.L.D. que é dado ao espectador dentro do UCM. A maleta o leva a resolver um problema de envenenamento que estava sendo causado pelo reator Ark – uma espécie de gerador em miniatura que Stark possui no peito e que lhe permite usar a armadura do Homem de Ferro.

Em *Thor*, a S.H.I.E.L.D. é parte integrante da trama pois participa do cerco ao martelo de Thor que caiu na Terra e que dá início à história, e também pelo fato de confiscar a pesquisa de Jane Foster e Erik Selvig, personagens secundários, mas com grande impacto na trama – pois são eles, em especial Jane, que guiam Thor quando ele sai de Asgard, seu planeta natal, e vem para a Terra recuperar o objeto. Aqui, a diegese compartilhada é reforçada pelo fato de que o encarregado da S.H.I.E.L.D. nesse caso é Phil Coulson, e, de maneira mais interessante, durante o filme *Homem de Ferro 2*, ele menciona que precisa ir cuidar de outro assunto, que é justamente o incidente que inicia o filme de *Thor*.

Em *Capitão América*, a aparição da organização é curiosa. Cronologicamente, ela ainda não existe; na realidade, o fim desse filme irá catapultar a criação da agência, cujos fundadores serão os personagens secundários Peggy Carter, Chester Phillips e Howard Stark. Aqui cabe um pequeno parêntese para ressaltar o encontro entre as duas estratégias até aqui mencionadas: Howard Stark é tanto o pai de Tony Stark – mencionado em *Homem de Ferro* e que aparece em gravações de vídeo em *Homem de Ferro 2* –, quanto o fundador da S.H.I.E.L.D., e também amigo pessoal de Steve Rogers. Esse caso é um exemplo robusto de como as relações no UCM são intrincadas e reforçam a diegese compartilhada, mesmo em filmes que, na cronologia da trama, ocorrem com mais de 50 anos de intervalo de tempo.

Finalmente, em *Vingadores*, o desígnio se cumpre e a S.H.I.E.L.D. consegue reunir os heróis que foram apresentados durante os filmes anteriores dessa primeira fase de filmes da Marvel Studios. Nessa narrativa estendida e desdobrada em vários filmes, não é exagero dizer que, caso não houvesse a agência, seria muito mais difícil justificar a

presença de todos os protagonistas, e mais ainda explicar o motivo de eles se manterem unidos. A S.H.I.E.L.D. é a força motriz da formação dos Vingadores e encontra-se fortemente implicada no primeiro filme do grupo, funcionando como uma perfeita justificativa diegética para todos os acontecimentos, e de maneira totalmente aceitável para o público, dado que ela foi lentamente se estabelecendo como uma figura presente e essencial do UCM ao longo dos quatro anos e dos cinco filmes que compõem a primeira fase da franquia e que prepararam o futuro *Vingadores*.

3.2.2 Fase 2 do UCM: A queda da S.H.I.E.L.D.

A presença e a função da S.H.I.E.L.D. na primeira fase do UCM constituem seu momento de maior glória dentro do universo diegético e também de maior importância como organizadora da trama em um sentido mais amplo. A partir da Fase 2, essa importância vai diminuindo, sem nunca, entretanto, desaparecer. No entanto, é preciso notar que, se nos cinco filmes da Fase 1, a S.H.I.E.L.D. se faz progressivamente relevante para a trama principal, ao longo da Fase 2 essa importância decresce, aparecendo em apenas três filmes. Em *Homem de Ferro 3*, *Thor: Mundo Sombrio* e *Guardiões da Galáxia*, o papel da S.H.I.E.L.D. é diminuto ou inexistente, e a agência ou aparece apenas como uma menção ou nem aparece. Em *Homem-Formiga*, a organização surge logo na primeira cena, relacionando o personagem de Hank Pym, um cientista que descobre uma tecnologia de encolhimento, com o restante dos heróis do UCM. Além disso, em certo momento, Scott Lang precisa invadir uma instalação da S.H.I.E.L.D. para roubar um pedaço de equipamento; dessa maneira, existe uma certa presença da S.H.I.E.L.D. no filme, mas ela é acessória.

Em *Capitão América: Soldado Invernal*, no entanto, a S.H.I.E.L.D. é o pivô principal da narrativa, e a história do filme se mistura com a própria história da organização. O filme narra a queda da S.H.I.E.L.D. e consolida a diminuição do espaço que a agência ocupará dentro do universo diegético. A trama do filme se desenrola mostrando que dentro da S.H.I.E.L.D. existe uma grande infiltração de uma organização terrorista chamada HIDRA, que tinha sido a antagonista principal do primeiro filme do Capitão América (a escolha mostra mais uma vez a preocupação em construir um

universo orgânico no qual as ações têm consequências e encadeamentos lógicos), derivando diretamente do regime nazista durante a Segunda Guerra Mundial. Em decorrência dessa infiltração, uma série de eventos acontecem ao longo do filme, que culminam na tentativa de utilização, por parte da HIDRA, de uma arma que mataria milhões de pessoas ao redor do globo. Acredita-se que essa arma havia sido concebida pela S.H.I.E.L.D. para fazer vigilância da humanidade, mas descobre-se que a HIDRA tinha estado por trás da sua criação o tempo todo, e, portanto, toda a operação da S.H.I.E.L.D. estava comprometida. O fim do filme mostra que a Viúva Negra expôs todos os segredos da S.H.I.E.L.D. na internet, e que o líder da S.H.I.E.L.D., Nick Fury, forja a própria morte. Esses acontecimentos, portanto, marcam o término da S.H.I.E.L.D. como organização governamental consolidada, pelo menos dentro dos filmes do UCM. Apesar disso, a organização e personagens como Nick Fury ainda terão impacto sobre narrativas futuras, entretanto não com a mesma força e potência da Fase 1.

Em *Vingadores: Era de Ultron*, segundo filme do grupo de heróis, a S.H.I.E.L.D. aparece parcialmente. Na realidade, a aparição é de Nick Fury, que salva o dia no clímax da narrativa ao aparecer com naves da S.H.I.E.L.D., que são essenciais para salvar cidadãos de Sokóvia, país fictício no qual se passa o terceiro ato da história. Nesse sentido, essa participação já é uma consequência direta dos acontecimentos de *Soldado Invernal*.

3.2.3 Fase 3 do UCM: A S.H.I.E.L.D. fica no passado

Durante os filmes da Fase 3 do UCM, a S.H.I.E.L.D. se torna definitivamente uma força que ficou no passado. Ela perde potência como poder motor de organização e condensação do universo diegético, mas, de maneira orgânica, alguns dos filmes assumem sua existência, sua queda e as consequências de suas ações. Já outras obras ocorrem depois da queda da S.H.I.E.L.D., e, portanto, sentem pouco sua influência, ou então transcorrem em um escopo que a S.H.I.E.L.D. não alcança, mas que, como veremos, as Joias do Infinito sim.

Logo no primeiro filme da Fase 3, *Capitão América: Guerra Civil*, percebemos a ausência da S.H.I.E.L.D. Apesar de a trama girar em torno da relação do governo e das organizações com os super-heróis, quem faz essa mediação não é mais a S.H.I.E.L.D. de Nick Fury, e sim a própria ONU, por intermédio da figura de Thaddeus Ross (que já havia

aparecido no UCM). No entanto, a S.H.I.E.L.D. possui influência direta nos acontecimentos, tanto pela continuidade dos trabalhos de Capitão América, Viúva Negra, Gavião Arqueiro e outros, que estão atuando em missões da mesma forma que fizeram com a S.H.I.E.L.D.; mas também porque o antagonista do filme, Zemo, só pode colocar seu plano em ação por conta dos documentos da S.H.I.E.L.D. e da HIDRA que foram liberados na internet pela Viúva Negra no filme anterior do Capitão América.

Os filmes seguintes dessa fase – *Doutor Estranho, Guardiões da Galáxia Vol. 2, Homem-Aranha: de Volta ao Lar, Thor: Ragnarok, Pantera Negra, Vingadores: Guerra Infinita, Homem-Formiga e a Vespa* e *Vingadores: Ultimato* – já não possuem quase nenhuma influência direta da S.H.I.E.L.D., e no máximo lidam com questões decorrentes das ações do passado, já que suas tramas não estão atreladas a nenhum tipo de relação com a organização.

As exceções da Fase 3 são *Capitã Marvel* e *Homem-Aranha: Longe do Lar*. O primeiro filme, que se passa na década de 1990 – ou seja, antes do primeiro *Homem de Ferro* –, possui como um dos personagens principais um Nick Fury jovem, agindo em nome da S.H.I.E.L.D. Nesse sentido, a agência tem um papel similar ao dos filmes da Fase 1, o que, inclusive, ajuda a contextualizar que a história ocorre no passado, em um contexto mais próximos dos filmes anteriores ao *Vingadores* que aos filmes da Fase 3.

Já *Homem-Aranha: Longe de Casa* é diferente dos outros filmes da Fase 3 porque se passa após os acontecimentos de *Vingadores: Ultimato*, e, portanto, ocorre em um contexto do universo diegético totalmente diferente – a S.H.I.E.L.D. se estrutura novamente, e os personagens de Nick Fury e Maria Hill são os pivôs da narrativa que forçam o personagem de Peter Parker a encarar vilões, apesar de estar em uma viagem escolar.

A relevância da agência dentro do UCM forma uma trajetória clara rumo à irrelevância. Vamos analisar o que isso significa do ponto de vista narrativo e dramático.

3.2.4 S.H.I.E.L.D.: Análise e conclusões

A teoria de que a S.H.I.E.L.D. funciona como um elemento organizador da narrativa se confirma quando de fato vamos a fundo e analisamos um a um os filmes do UCM. A diferença, tanto do volume de importância dado à S.H.I.E.L.D. (em tempo de tela, por exemplo), quanto das implicações secundárias das ações da agência ao longo da

franquia, fica clara: ambos vão minguando conforme o tempo passa, em especial na Fase 3.

Cabe, então, analisar o motivo e o sucesso do uso dessa estratégia. O motivo, justamente, é a necessidade de organizar os personagens dentro de uma lógica compartilhada. Como já foi dito, há um paradigma singular dentro do UCM, segundo o qual existe uma quantidade incomum de protagonistas. Em um primeiro momento, a ideia da Marvel foi utilizar uma força externa e voluntariosa – que se materializa justamente na S.H.I.E.L.D. e especialmente na figura de Nick Fury – que “forçasse” os personagens a se relacionarem. Caso não houvesse essa força externa, os personagens estariam restritos cada um à sua história. Especialmente no primeiro filme coletivo, *Vingadores*, os personagens não só têm dificuldade para se entender, como fazem tentativas variadas de se separar e até se agredir. Não fosse essa pressão externa, focada no personagem de Fury, a progressão narrativa que faz com que os personagens se mantenham unidos seria muito mais difícil de se justificar.

A estratégia é bastante bem-sucedida. De modo crível e ainda interessante, porque mantém a prerrogativa de os personagens possuírem personalidades divergentes e conflitantes, o UCM faz com que esses heróis se encontrem recorrentemente, tendo que lidar com os conflitos de maneira unida e constituindo um grupo. Além disso, nos momentos em que os personagens aparecem separadamente, a mera menção à S.H.I.E.L.D. evoca toda uma história que envolve, de alguma maneira, praticamente todas as narrativas do UCM, em especial das Fases 1 e 2. Com personagens que possuem motivação e jurisdição para transitar entre as várias narrativas, e que ao mesmo tempo não carregam um protagonismo tão forte a ponto de causar disrupção nos filmes solo de cada personagem, a S.H.I.E.L.D. amarra as pontas soltas, relaciona personagens que em um primeiro momento não estariam ligados, e força interações a partir de uma justificativa crível e dramaticamente consistente.

Justamente nesse ponto, pode-se tirar um aprendizado de construção de narrativa que é mais facilmente reproduzível em outros termos que, por exemplo, a diegese compartilhada. A estratégia de se criar um mecanismo externo aos personagens que mantém o ímpeto narrativo é bastante clássico, mas a S.H.I.E.L.D. é mais um exemplo desse tipo de ferramenta dramatúrgica. Apesar de toda a problemática de ser uma construção profundamente “norte-americanizada” e em certo nível, clichê, a ideia de uma agência governamental que organiza os personagens é bastante eficaz e, mais que isso, pode se transformar conforme a necessidade.

A boa execução de uma desculpa diegética para organizar e forçar personagens em conflito a se manterem unidos muitas vezes é um elemento fundamental para uma criação sustentável de um roteiro de *ensemble* e, mesmo que não seja uma criação inovadora, demonstra que ferramentas clássicas, utilizadas de maneira consciente e efetiva, funcionam como uma cola necessária para histórias e personagens diversos. É dessa maneira que atua o artifício diegético da S.H.I.E.L.D. – ou, pelo menos, no que diz respeito às histórias que se passam na primeira parte da Saga do Infinito e dentro do universo fictício da Terra. Porém, para outras situações, a Marvel cria um dispositivo parecido, mas ainda mais eloquente.

3.3 As Joias do Infinito

*Na origem do Universo, não havia nada. Aí... boom.
O Big Bang enviou seis cristais elementais, transitando pelo universo virgem.
Cada uma dessas Joias do Infinito controla um aspecto essencial da existência:
Espaço, Realidade, Poder, Alma, Mente e Tempo.
—Wong e Doutor Estranho*

O universo do UCM se expandiu ao longo dos anos. No início, como já vimos, a maioria dos eventos acontecia no planeta Terra – a Terra diegética do UCM –, e mesmo aqueles personagens que vinham de fora do planeta, como Thor, duelavam no solo firme do globo. Gradualmente, porém, a ação vai se transportando para outros cenários.

O primeiro *Thor* é o início da investida do universo diegético do UCM para outras partes; a obra sugere que Asgard, a terra natal do personagem, nada mais é que um outro planeta no universo. A partir daí, o universo filmico começa cada vez mais a explorar novas perspectivas. No próprio *Vingadores*, apesar de a ação principal se passar na Terra, o inimigo principal vem de um buraco de minhoca que está no meio de Nova York e que conecta o mundo diretamente com o espaço sideral; os antagonistas, na história, são alienígenas invasores.

Nas Fases 2 e 3, o universo em jogo se expande mais ainda: em *Thor: Mundo Sombrio*, *Guardiões da Galáxia*, *Guardiões da Galáxia Vol. 2*, *Thor: Ragnarok*, *Vingadores: Guerra Infinita*, *Capitã Marvel* e *Vingadores: Ultimato*, boa parte da narrativa ocorre fora dos domínios terrestres, mesmo que muitas vezes se refiram à Terra. E, em *Doutor Estranho*, ainda que praticamente o filme inteiro aconteça no planeta Terra, o antagonista final é um ser interdimensional que se alimenta de planetas – difícil

imaginar uma ameaça mais distante dos executivos traidores, dos nazistas furiosos e dos cientistas gananciosos que povoam os filmes iniciais do UCM.

Nesse ponto, o universo da Marvel corria o risco de se deteriorar e de afinar a diegese compartilhada ao expandi-la demais. Especialmente depois de *Guardiões da Galáxia*, que não possui quase nenhuma conexão com os filmes anteriores, o desafio de manter a ilusão de que todos os personagens habitam o mesmo universo, e que suas ações trazem consequências claras e relevantes para todos os seus outros habitantes, ressalta cada vez mais.

A essa altura, a S.H.I.E.L.D. já não tinha mais jurisdição. Tanto pela impossibilidade geográfica dentro do universo narrativo, quanto pelo desgaste da fórmula que foi criada em um primeiro momento do UCM, seria impossível unir esses filmes por meio de qualquer elemento tão terreno quanto uma agência governamental estadunidense. Essa passa, então, a ser a função narrativa das Joias do Infinito.

Dentro do UCM, as Joias do Infinito são explicadas como cristais que surgiram na criação do universo, e que carregam imenso poder e controlam aspectos essenciais da existência. São seis joias, cada uma de uma cor e com um poder diferente. A mitologia da Marvel define, então, que aquele que controlar todas as seis poderá fazer virtualmente qualquer coisa. Mais que simplesmente usá-las, como “MacGuffins”⁴⁰ ou amuletos simbólicos, a Marvel decide em seus filmes utilizar esse recurso como uma segunda estratégia externa aos personagens para condensar e ordenar o UCM. A maneira como eles fazem isso é eficaz e sutil, uma vez que as Joias aparecem desde os primeiros filmes da franquia, mas são justamente tratadas inicialmente como objetos aleatórios – uma convenção de filmes de fantasia e super-heróis. Pouco a pouco, no entanto, elas se revelam muito mais que isso.

3.3.1 O surgimento das Joias do Infinito no UCM

A primeira vez que vemos uma Joia do Infinito (apesar de ela ainda não ser chamada assim) é na cena pós-créditos de *Thor*; no entanto, é só em *Capitão América* que de fato os poderes desses objetos são explorados. Nesse primeiro filme do personagem

⁴⁰ MacGuffin foi um termo popularizado por Alfred Hitchcock. É um *plot device*, um dispositivo de enredo, usado em narrativas para colocar os personagens em ação. Geralmente, é um objeto que os personagens perseguem, colocando a trama em movimento; no entanto, o objeto em si não é importante para a audiência, apenas para os personagens.

de Steve Rogers, o Tesseract, como é chamado o objeto – um cubo azul e brilhante – é de extrema importância: é a arma que permitirá ao vilão, Caveira Vermelha, dominar o mundo e instaurar uma ditadura da HIDRA. Na obra, o Tesseract é transformado em arma e tem a capacidade de desintegrar qualquer inimigo que seja atingido.

No filme seguinte, o primeiro dos *Vingadores*, o Tesseract novamente é protagonista da narrativa. Loki, o vilão do filme *Thor*, se apodera dele e usa seus poderes para abrir um portal dimensional que permite a invasão dos Chitauri, uma raça alienígena. Além disso, nesse filme somos apresentados à segunda Joia do Infinito, que está no cetro de Loki – arma que permite que o vilão controle a mente das pessoas nas quais encostar. Nesse ponto da narrativa, o espectador (pelo menos um espectador hipotético que retira todas as suas informações sobre o universo somente a partir dos filmes) desconhece que existe qualquer relação entre o cetro e o Tesseract. O UCM, de maneira perspicaz, não se envereda por esse caminho; os dois objetos são simplesmente apresentados como elementos mágicos e fantásticos que fazem parte desse universo, e são aceitos pelo público mais como parte do gênero do que como elementos justificados. Até a forma de apresentação deles é criada com o propósito de ludibriar – o Tesseract é um cubo, enquanto a outra Joia está na ponta de um cetro.

A justificativa para isso é que já existe uma enorme quantidade de elementos sendo trabalhados no UCM. É o primeiro filme dessa escala no gênero de super-herói; em *Vingadores*, existem cinco protagonistas e mais uma quantidade razoável de personagens secundários importantes. O UCM mistura nele um deus nórdico, um super-herói dos anos 1950, um gênio bilionário e um homem-monstro com dupla personalidade – elementos mais que suficientes para deixar a narrativa densa, sem que haja a necessidade de explicar um grupo de joias com poderes sobrenaturais da idade do universo.

Durante essa Fase, como já mencionamos, a S.H.I.E.L.D. está a pleno vapor. Os conflitos são terrenos, os personagens são em sua grande maioria habitantes da Terra, e os riscos estão em um escopo “apenas” mundial. A Marvel, portanto, somente sugere a existência de objetos cósmicos e começa a gerar familiaridade do espectador com eles.

3.3.2 Fase 2 e a expansão das Joias do Infinito

Assim como paulatinamente a S.H.I.E.L.D. vai perdendo espaço e importância no UCM, as Joias do Infinito vão aparecendo com cada vez mais proeminência no universo.

Na Fase 2, conhecemos mais Joias do Infinito do que antes. Em *Thor: Mundo Sombrio*, o antagonista se utiliza do Éter, uma espécie de líquido vermelho, e depois se revela que também é uma Joia do Infinito. É nesse filme – na cena pós-créditos – que o termo Joias do Infinito (do inglês *Infinity Stones*) é mencionado pela primeira vez. Em *Capitão America: Soldado Invernal*, novamente vemos o cetro de Loki, com uma das Joias na ponta. No filme seguinte, *Guardiões da Galáxia*, somos apresentados à Orbe, um objeto poderoso, que Peter Quill, dos Guardiões da Galáxia, é contratado para roubar do planeta Morag; nesse momento, também são explicadas as origens e as características das Joias do Infinito.

No filme coletivo da Fase 2, *Avengers: Era de Ultron*, as Joias ganham uma importância sem precedentes. Durante o filme, o antagonista Ultron cria um corpo metade orgânico, metade robótico, utilizando os poderes da Joia que está na ponta do cetro de Loki. Porém, antes que o antagonista consiga concretizar seus planos, os Vingadores interrompem Ultron e eles próprios dão vida ao corpo, utilizando a Joia do Infinito já separada do cetro. É nesse momento que surge o personagem Visão, que possui a Joia da Mente na própria testa.

Fica claro que à medida que a S.H.I.E.L.D. se desestrutura, ao longo da Fase 2, as Joias do Infinito começam a assumir uma importância maior. Nessa segunda fase, já conhecemos quatro das seis joias, já descobrimos seus nomes e histórias, e também presenciamos mais possibilidades dos seus poderes.

3.3.3 Fase 3: As Joias do Infinito como motores da narrativa

Como já foi comentamos, a Fase 3 do UCM acontece quando se dá o quase desaparecimento da S.H.I.E.L.D. Ao mesmo tempo, já está bastante clara para o espectador a existência das Joias do Infinito como um elemento agregador e unificador do universo diegético. É nesse momento, então, que toda a franquia segue para o seu ponto de maior energia – e esse ápice ocorre por intermédio do elemento Joias do Infinito.

Em *Doutor Estranho*, somos apresentados à penúltima Joia do Infinito, a quinta de seis que totalizam o conjunto. O filme se diferencia bastante dos anteriores no que diz respeito às regras do universo, pois, assim como *Guardiões da Galáxia* havia expandido o UCM por meio de espaçonaves, alienígenas e de um universo cósmico antes inexplorado, *Doutor Estranho* introduz no UCM o conceito de magia e de dimensões

paralelas, além de toda uma gama de poderes que antes não estavam no reino das possibilidades narrativas, incluindo viagens no tempo e planos astrais.

Em *Thor: Ragnarok*, apesar de a trama não envolver diretamente nenhuma Joia do Infinito, a narrativa retoma a trajetória do Tesseract, a primeira Joia que havia sido apresentada no UCM. Os outros filmes da Fase 3 não envolvem as Joias do Infinito, pois estão focados em abrir caminho para elementos que virão a ser importantes nos últimos dois filmes dos Vingadores, seja apresentando novos personagens (*Pantera Negra*, *Capitã Marvel*, *Homem-Aranha: De Volta ao Lar*) ou novos conceitos (a ideia do reino quântico de *Homem-Formiga e a Vespa*).

Chegamos, então, finalmente, ao *grand finale* da Saga do Infinito: os dois filmes dos Vingadores da Fase 3, *Vingadores: Guerra Infinita* e *Vingadores: Ultimato*. É nesse ponto que toda a construção da narrativa épica em torno das Joias do Infinito, e uma miríade gigante de pistas sugeridas ao longo dos dez anos de UCM, finalmente são recompensadas. E o pivô dessa trama são justamente as Joias do Infinito.

Resumidamente, a trama gira em torno do personagem Thanos, que já havia sido apresentado, mais ou menos discretamente, desde o primeiro *Vingadores*. Ele já estava por trás do fato de o personagem Loki possuir uma Joia em seu cetro e que havia sido descrito como o pai adotivo de Nebula e Gamora, duas personagens importantes nos filmes dos *Guardiões da Galáxia*. Em *Guerra Infinita* e *Ultimato*, Thanos é o antagonista principal, cujo objetivo é simples: conquistar todas as Joias do Infinito e reduzir a população do universo pela metade com um estalar dos dedos. Esse objetivo transforma, basicamente, os dois filmes em uma busca desesperada, pois quem tomar posse das Joias do Infinito primeiro terá o controle do universo.

A lógica desse objetivo e dessa trama é a cartada final do UCM para amarrar toda a história da Saga do Infinito e construir uma diegese compartilhada definitiva. A Marvel transforma objetos já conhecidos do público (e que já haviam sido motores de narrativas desde a Fase 1) em itens conectados e protagonistas de uma lógica maior, que envolve todos os circuitos de heróis do UCM – os Vingadores na Terra, os Guardiões da Galáxia no espaço, Doutor Estranho e seus universos paralelos. O efeito que isso cria é impressionante, pois em vez de mais um vilão disperso com um objetivo genérico, que aparece aleatoriamente – o que transformaria o clímax do UCM em mais um evento episódico –, o que essa concentração de energia nas Joias do Infinito realiza é um condensação da narrativa que sustenta estruturalmente todos os filmes do universo. Reutilizar os elementos e conectá-los cria a aparência sólida de causas e consequências,

de interconectividade tridimensional e de uma estrutura pensada, o que dá legitimidade, credibilidade e consistência a esse universo.

3.3.4 Joias do Infinito: Análise e conclusões

Se os personagens configuram o grosso da estratégia de compartilhamento do universo diegético do UCM, e a S.H.I.E.L.D., sua introdução, as Joias do Infinito são seu arremate. A construção dessa realidade compartilhada e tridimensional permite o acoplamento desse volume inédito de filmes dentro de uma franquia em muito pouco tempo, e com diversas perspectivas diferentes. Ao reutilizar elementos que foram principais em vários filmes ao longo da década que consolidou o UCM, a Marvel cria uma lógica interna sólida e profunda. A franquia entende a lógica da escrita do fim para o começo.

Talvez a primeira ideia mais óbvia fosse continuar utilizando MacGuffins aleatórios que fossem individuais e próprios a cada filme. Essa estratégia talvez resolvesse os problemas pontuais de cada obra de maneira mais simples, mas a Marvel entendeu, logo no início, e certamente motivada pelo sucesso dessa estratégia narrativa nos quadrinhos empregada há décadas, que tão importante quanto resolver cada filme individualmente é amarrar a franquia como um todo, tanto do ponto de vista mercadológico quanto narrativo. Portanto, a costura que as Joias do Infinito propõem, já estando inseridas nos filmes desde as primeiras obras do UCM, é talvez uma das maiores provas de que houve um raciocínio integral, de longo prazo e deliberado, a respeito da amarração da narrativa, que foi pensada como um todo desde o início.

A estratégia, claro, ocupa o mesmo papel da S.H.I.E.L.D., e é também um recurso dramático bastante utilizado. Mais uma vez, utilizar ferramentas tradicionais da narrativa clássica – como pista e recompensa, por exemplo, como é construída a história das Joias do Infinito – de maneira eficiente e consciente, pode redundar em bons resultados narrativos. É também uma excelente defesa para a ideia de se planejar o final logo no começo da sua história, ou pelo menos saber qual será o direcionamento. É um exercício bastante eficaz do conceito da Arma de Chekhov: “Se no Ato 1 você mostra

uma pistola pendurada na parede, então ela deve ser disparada no último ato” (tradução livre).⁴¹

Nesse sentido, vários elementos que surgiram nos filmes da Saga do Infinito parecendo, a princípio, inconsequentes – como se fossem meros MacGuffins – foram sendo retomados e, na Fase 3, disparados. Dramaturgicamente, isso cria uma sensação de organicidade e recompensa, que marca toda narrativa bem-estruturada.

⁴¹ “If in Act I you have a pistol hanging on the wall, then it must fire in the last act”. RAYFIELD, Donald. *Anton Chekhov: A Life*. Nova York: Henry Holt and Company, 1997, p. 203.

4. CONCLUSÃO

Em 14 de abril de 2008, em Sydney, Austrália, uma *première* cinematográfica aconteceu. Diferentemente da que ocorreria onze anos mais tarde, foi um lançamento modesto para os padrões de Hollywood. O ator principal, que alguns jornais caracterizaram como “improvável”,⁴² era Robert Downey Jr., uma figura controversa, com histórico de prisão por drogas e passagem por clínicas de reabilitação. O filme foi dirigido por Jon Favreau, um diretor que até aquele momento não possuía grandes feitos no currículo, além de ser ator de comédias.

A *première* em questão, claro, era do filme *Homem de Ferro*. A partir do lançamento mundial, ocorrido em 30 de abril, o filme se tornou um sucesso instantâneo e foi a terceira maior bilheteria doméstica daquele ano. Porém, muito mais importantes que o sucesso financeiro foram as consequências daquele filme, que deu início ao UCM. Na cena final, a primeira pós-créditos (que, como já vimos, viria a ser uma das marcas da franquia), Nick Fury diz a Tony Stark que veio para tratar da Iniciativa Vingadores. Foi um chamado dentro do universo do filme, mas, de alguma maneira, serviu também para a realidade extrafílmica. Quando Nick Fury fez o convite, chamou a todos nós para adentrarmos nesse novo mundo de possibilidades.

Havia muito em jogo nesse chamado. Sem condição financeira na ocasião para bancar os próprios filmes, uma Marvel Studios praticamente falida pegou um empréstimo com a Merrill Lynch no valor de 465 milhões de dólares para produzir os primeiros longas da franquia.⁴³ Mas havia mais que dinheiro em jogo: como garantia do empréstimo, foram dados os direitos de uso de dez dos personagens mais importantes do acervo da Marvel, entre eles Capitão América e Nick Fury.⁴⁴ Só havia uma chance para que o Universo Cinematográfico da Marvel pudesse acontecer: o sucesso.

A aposta deu certo e possivelmente superou em muito as expectativas dos próprios produtores que conceberam o projeto. A marca Marvel atualmente é sinônimo de êxito e vale bilhões. Mais especificamente, valia 4 bilhões de dólares em 2009, quando foi

⁴² VARY, Adam B; COLLIS, Clark. “The success of Iron Man”. In: *EW*, 09 de setembro de 2008. Disponível em: <<https://ew.com/article/2008/05/09/success-iron-man/>> Acesso em: 19/05/2020.

⁴³ WAXMAN, Julia. “Marvel Wants to Flex Its Own Heroic Muscles as a Moviemaker”. In: *The New York Times*, 18 de Junho de 2008. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2007/06/18/business/media/18marvel.html>> Acesso em: 19/05/2020.

⁴⁴ SAMPSON, Mike. “How Marvel Risked Everything to Go From Bankruptcy to Billions”. In: *ScreenCrush*, 23 de abril de 2015. Disponível em: <<https://screencrush.com/marvel-bankruptcy-billions/>> Acesso em: 19/05/2020.

comprada pela Disney.⁴⁵ O impacto cultural que ela representou na cultura pop no fim dos anos 2000 e 2010 é incalculável, e, com filmes confirmados até 2023, e mais um número infindável de sequências, não é difícil imaginar que seus efeitos vão ainda se estender para a próxima década. A próxima aposta da Marvel, aparentemente, é a televisão. Com shows como *WandaVision*, *Loki*, *The Falcon and the Winter Soldier* e diversos outros anunciados, fica clara a estratégia de manobrar a atenção e alcance da Marvel para além das salas de cinema. Alia-se a isso a relevância cada vez maior dos serviços de *streaming* e a entrada do Disney+ no ecossistema de VoD; a expectativa é grande para entendermos quais vão ser os próximos passos, não só dos conglomerados de mídia, mas da relevância das mídias das obras audiovisuais e seus impactos culturais e dramáticos.

O presente trabalho não se prestou a analisar a consequência dos filmes no mundo real e nem o efeito da sua existência no universo do cinema e da cultura pop. No entanto, a percepção de que se trata de um produto audiovisual relevante está profundamente arraigada nas motivações que levaram este trabalho a existir.

Os limites dramáticos que foram explorados pelo UCM são extremamente intrigantes. A complexidade das intrincadas relações entre os filmes e a maneira como a franquia foi dirigida ao longo de tanto tempo, até chegar a um clímax satisfatório e lógico, do ponto de vista dos manuais de roteiro, além de todas as outras facetas do UCM, tudo isso suscita diversas questões a respeito das possibilidades da escrita e criação audiovisual.

É impossível prever o rumo das obras audiovisuais nas próximas décadas. Há diversas questões propostas, que englobam aspectos tecnológicos, estéticos, sociais e mercadológicos. No meio de todo esse ruído, que muitas vezes deixa em segundo plano a escrita, é notável a preocupação da Marvel com o roteiro, a constância e a consistência das narrativas, e o cuidado com que a franquia foi tratada desde o seu nascimento.

É importante pontuar que não houve aqui uma tentativa de atribuir todo o sucesso dos filmes do UCM à diegese compartilhada ou a qualquer um desses recursos; na realidade, a defesa aqui é de que boa parte do êxito é fruto de um trabalho primoroso de construção de roteiros dentro do cinema clássico. Além disso, o papel dos diretores que participaram do UCM – especialmente alguns que imprimiram suas digitais autorais,

⁴⁵ BARNES, Brooks; CIEPLY, Michael. "Disney Swoops Into Action, Buying Marvel for \$4 Billion". In: *The New York Times*, 31 de agosto de 2009. Disponível em <<https://www.nytimes.com/2009/09/01/business/media/01disney.html>>. Acesso em 20/09/2020.

como Ryan Coogler, Taika Waititi e os irmãos Russo – não pode ser minimizado: foram trabalhos que deram fôlego, relevância e primor para os filmes.

Mesmo que fuja ao escopo deste trabalho, mencionar as problemáticas de um conjunto de obras como esse se faz, ao fim e ao cabo, necessário. Muitos questionamentos externos às questões de roteiro e de dramaturgia podem ser apontados e são legítimos. A que custo, por exemplo, um exercício de *diegese* compartilhada pode ser realizado? Como já mencionado, o resultado predatório de obras com um orçamento de marketing tão gigantesco apresenta efeitos negativos para o cinema que seriam difíceis de se negar. Apesar de bem realizado, o UCM é mais um fruto de uma cadeia produtiva que é passível de muitas críticas. Quem realiza essas obras, e com que finalidade? O aspecto mercadológico desses filmes se sobrepõe ao mérito artístico e formal que foi apresentado no trabalho? No fim, são perguntas que envolvem um escopo enorme e precisam ser estudadas para que se possa realmente entender o futuro do cinema clássico e como coadunar as demandas capitalistas de produção com a integridade artística da criação.

A grande dicotomia entre *arte* e *produto* é outra temática difícil de evitar ao discutir obras com um impacto mercadológico tão grande. Em todas os campos da arte, mas talvez especialmente no cinema, há uma grande pressa em descartar trabalhos de consumo massivo como menores – como Scorsese tão bem ilustrou. Essa não é uma atitude irracional: não faltam motivações e exemplos para corroborar essa tese.

No entanto, o fruto de uma franquia não é automaticamente ruim. Abundam também exemplos de filmes que, dentro de um contexto fortemente comercial, também são louváveis do ponto de vista artístico. Como bem colocou Kimberly Ann Owcarski estudando a franquia de Batman:

“[...] a incorporação de talentos como Yates, Greengrass e Raimi, além de outros, demonstra que os estúdios valorizam muitas franquias não só pelo seu prospecto comercial, mas também pelos seus aspectos artísticos. Em um mercado tão competitivo, diferenciar um cada filme de franquia tanto daqueles da mesma franquia quanto das outras disponíveis nos cinemas se tornou um aspecto essencial do processo de produção. A incorporação de talento com um passado na arte ou cinema independente é um aspecto importante para atingir esse objetivo de diferenciação.”⁴⁶

⁴⁶ OWCZARSKI, Kimberly Ann. *Batman, Time Warner, and Franchise Filmmaking in the Conglomerate Era*. Apresentado para Faculty of the Graduate School of The University of Texas at Austin como requerimento para conseguir Degree of Doctor of Philosophy. 2008.

Não coube a este trabalho explorar essas problemáticas. Estudar um produto tão popular muitas vezes é controverso, mas, ao fim do trabalho, a expectativa é que seja possível contemplar o feito gigantesco que foi a construção do Universo Cinematográfico da Marvel. E, para além disso, compreender que, apesar de todas as camadas mercadológicas e que não necessariamente têm a ver com a narrativa apresentada, um dos grandes feitos do UCM foi ter trazido – sem abrir mão da preocupação comercial, mas com um grau interessante de originalidade e inovação –, histórias bem contadas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

“List of box office records set by Avengers: Endgame”. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_box_office_records_set_by_Avengers:_Endgame>. Acesso em: 19/05/2020.

ALLEN, R. C. *Channels of Discourse, Reassembled: Television and Contemporary Criticism*. London/New York: Routledge, 1992.

ALLEN, Robert C. *To Be Continued: Soap Operas Around the World*. Londres: Routledge, 1995.

ALLRATH, Gaby e GYMNICH, Marion. *Narrative Strategies in Television Series*. Londres: Palgrave MacMillan, 2005.

BEASTSTATS. “*Avengers: Endgame* and *Infinity War* Screen Time Combined in seconds”, 29 de agosto de 2019. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=uSj8hMA3lY8>>. Acesso em: 19/05/2020.

BENNET, Carl. Progressive Silent Film List. Disponível em <<http://www.silentera.com/PSFL/data/W/WhatHappenedToMary1912.html>>. Acesso em 09/11/2020.

BOX OFFICE MOJO. “Top Lifetime Grosses”. Disponível em: <https://www.boxofficemojo.com/chart/top_lifetime_gross/?area=XWW>. Acesso em: 19/05/2020.

BROWN, Lane. “In Conversation: Quentin Tarantino”. In: *The New York Magazine*, 24 de agosto de 2015. Disponível em <<https://www.vulture.com/2015/08/quentin-tarantino-lane-brown-in-conversation.html>>. Acesso em: 20/09/2020.

COMCAST. “NBC Universal Acquires Rights to J. K. Rowling’s ‘Wizarding World’ Franchise”, 8 de agosto de 2016, Nova Iorque, NY. Disponível em:

<<https://corporate.comcast.com/news-information/news-feed/nbcuniversal-acquires-rights-to-j-k-rowlings-wizarding-world-franchise>>. Acesso em: 19/05/2020.

DEFOREST, Tim. Marvel Comics . In: *Encyclopædia Britannica*. 2 de outubro de 2020. Disponível em <<https://www.britannica.com/topic/Marvel-Comics>>. Acesso em 08/11/2020.

DOCKTERMAN, Eliana. “Does *Avengers: Endgame* Have a Post-Credits Scene? An Investigation”. In: *Time Magazine*, 26 de abril de 2019. Disponível em: <<https://time.com/5578234/avengers-endgame-post-credits-scene/>> Acesso em: 19/05/2020.

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

EISENBERG, Eric. “Details Revealed For Marvel's Cinematic Universe: Phase One Box Set”. In: *CinemaBlend*, 1 de junho de 2012. Disponível em <<https://www.cinemablend.com/new/Details-Revealed-Marvel-Cinematic-Universe-Phase-One-Box-Set-31218.html>>. Acesso em 8/11/2020.

GENESTRETI, Guilherme. “*Vingadores: Ultimato* ocupa 80% das salas do Brasil e reacende polêmica”. In: *Folha de S. Paulo*, 24 de abril de 2019. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2019/04/vingadores-ultimato-ocupa-80-das-salas-do-brasil-e-reacende-polemica.shtml>>. Acesso em: 19/05/2020.

GIARDINA, Carolyn. “*Avengers: Endgame* Premiere: Disney, Dolby Build High-Tech Theater in LA Convention Center”. In: *The Hollywood Reporter*, 23 de abril de 2019. Disponível em: <<https://www.hollywoodreporter.com/behind-screen/avengers-endgame-premiere-disney-dolby-build-high-tech-la-theater-1203843>>. Acesso em: 19/05/2020.

GORDON, Ian. “HQ e Cinema”. In: *Revista 9a Arte*, São Paulo, vol. 4, n. 2, 2º semestre de 2015, p. 21.

KHATCHATOURIAN, Maane; MCNARY, Dave. “‘*Fantastic Beasts and Where to Find Them*’ to Be Five-Film Franchise”. In: *Variety*, 13 de outubro de 2016. Disponível em: <<https://variety.com/2016/film/news/fantastic-beasts-and-where-to-find-them-five-movies-1201888226/>>. Acesso em: 19/05/2020.

KIT, Borys. “Comic-Con 2012: Marvel Names 'Avengers' Follow-Ups; Robert Downey Jr. Makes Surprise Appearance”. In: *The Hollywood Reporter*, 14 de julho de 2012. Disponível em < <https://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/comic-con-2012-marvel-movies-robert-downey-jr-349346>>. Acesso em 08/11/2020.

LEFÈVRE, Pascal. “Incompatible visual ontologies: The problematic adaptation of drawn images”. In: GORDON, Ian; JANCovich, Mark; McALLISTER, Matthew P. (ed.). Jackson: University Press of Mississippi, 2007, p. 1-12.

LESSONS FROM THE SCREENPLAY. “Iron Man vs. Captain America — The 11-Year Character Arc”, 29 de maio de 2020. Disponível em < https://www.youtube.com/watch?v=3p_H2FxuOWs&ab_channel=LessonsfromtheScreenplay>. Acesso em 08/11/2020.

MCKEE, Robert. *Story: Style, Structure, Substance, and the Principles of Screenwriting*. New York: Harper Collins, ePub Version, 2010.

OWCZARSKI, Kimberly Ann. *Batman, Time Warner, and Franchise Filmmaking in the Conglomerate Era*. Apresentado para Faculty of the Graduate School of The University of Texas at Austin como requerimento para conseguir Degree of Doctor of Philosophy. 2008.

RAYFIELD, Donald. *Anton Chekhov: A Life*. New York: Henry Holt and Company, 1997, p. 203.

SCORSESE, Martin. “Martin Scorsese: I Said Marvel Movies Aren’t Cinema. Let Me Explain”. In: *The New York Times*, 4 de novembro de 2019. Disponível em

<<https://www.nytimes.com/2019/11/04/opinion/martin-scorsese-marvel.html?action=click&module=Opinion&pgtype=Homepage>>. Acesso em: 20/09/2020.

SHARF, Zack. “Martin Scorsese Compares Marvel Movies to Theme Parks: ‘That’s Not Cinema’”. In: *IndieWire*, 4 de outubro de 2019. Disponível em: <<https://www.indiewire.com/2019/10/martin-scorsese-marvel-movies-not-cinema-theme-parks-1202178747/>>. Acesso em: 20/09/2020.

SPITZ, Alexander; KURT, Mark. *To Reboot or Not to Reboot? Analyzing the Financial Performance of Movie Franchise (Preliminary Draft)*. 2014.

SWEENEY, David. “From Stories to Worlds: The Continuity of Marvel Superheroes from Comics to Cinema”. In: *Intensities: The Journal of Cult Media*, nº 5, primavera/verão de 2013, p. 133-151.

VARY, Adam B; COLLIS, Clark. “The success of Iron Man”. In: *Entertainment Weekly*, 9 de setembro de 2008. Disponível em: <<https://ew.com/article/2008/05/09/success-iron-man/>>. Acesso em: 19/05/2020.

WHITTEN, Sarah. “*Avengers: Endgame* is now the highest-grossing film of all time, dethroning *Avatar*”. In: CNBC, 21 de julho de 2019. Disponível em: <<https://www.cnbc.com/2019/07/21/avengers-endgame-is-the-highest-grossing-film-of-all-time.html>>. Acesso em: 19/05/2020.

YORKE, John. *Into the Woods: A Five-Act Journey Into Story*. New York: The Overlook Press, 2015.

FILMOGRAFIA DO UCM

Por data de lançamento

Fase 1

HOMEM DE FERRO (*Iron Man*). Direção: Jon Favreau. Produção: Avi Arad e Kevin Feige. Estados Unidos: Paramount Pictures, 2008.

O INCRÍVEL HULK (*The Incredible Hulk*). Direção: Louis Leterrier. Produção: Avi Arad, Gale Anne Hurd e Kevin Feige. Estados Unidos: Universal Studios, 2008.

HOMEM DE FERRO 2 (*Iron Man 2*). Direção: Jon Favreau. Produção: Kevin Feige. Estados Unidos: Paramount Pictures, 2010.

THOR (*Thor*). Direção: Kenneth Branagh. Produção: Kevin Feige. Estados Unidos: Paramount Pictures, 2011.

CAPITÃO AMÉRICA: O PRIMEIRO VINGADOR (*Captain America: The First Avenger*). Direção: Joe Johnston. Produção: Kevin Feige. Estados Unidos: Paramount Pictures, 2011.

OS VINGADORES (*Marvel's The Avengers*). Direção: Joss Whedon. Produção: Kevin Feige. Estados Unidos: Walt Disney Studio Motion Pictures, 2012.

Fase 2

HOMEM DE FERRO 3 (*Iron Man 3*). Direção: Shane Black. Produção: Kevin Feige. Estados Unidos: Walt Disney Studio Motion Pictures, 2013.

THOR: O MUNDO SOMBRIO (*Thor: The Dark World*). Direção: Alan Taylor. Produção: Kevin Feige. Estados Unidos: Walt Disney Studio Motion Pictures, 2013.

CAPITÃO AMÉRICA 2: O SOLDADO INVERNAL (*Captain America: The Winter Soldier*). Direção: Anthony e Joe Russo. Produção: Kevin Feige. Estados Unidos: Walt Disney Studio Motion Pictures, 2014.

GUARDIÕES DA GALÁXIA (*Guardians of the Galaxy*). Direção: James Gunn. Produção: Kevin Feige. Estados Unidos: Walt Disney Studio Motion Pictures, 2014.

VINGADORES: ERA DE ULTRON (*Avengers: Age of Ultron*). Direção: Joss Whedon. Produção: Kevin Feige. Estados Unidos: Walt Disney Studio Motion Pictures, 2015.

HOMEM-FORMIGA (*Ant-Man*). Direção: Peyton Reed. Produção: Kevin Feige. Estados Unidos: Walt Disney Studio Motion Pictures, 2015.

Fase 3

CAPITÃO AMÉRICA: GUERRA CIVIL (*Captain America: Civil War*). Direção: Anthony e Joe Russo. Produção: Kevin Feige. Estados Unidos: Walt Disney Studio Motion Pictures, 2016.

DOUTOR ESTRANHO (*Doctor Strange*). Direção: Scott Derrickson. Produção: Kevin Feige. Estados Unidos: Walt Disney Studio Motion Pictures, 2016.

GUARDIÕES DA GALÁXIA VOL. 2 (*Guardians of the Galaxy Vol. 2*). Direção: James Gunn. Produção: Kevin Feige. Estados Unidos: Walt Disney Studio Motion Pictures, 2017.

HOMEM-ARANHA: DE VOLTA AO LAR (*Spider-Man: Homecoming*). Direção: Jon Watts. Produção: Kevin Feige e Amy Pascal. Estados Unidos: Sony Pictures Releasing, 2017.

THOR: RAGNAROK (*Thor: Ragnarok*). Direção: Taika Waititi. Produção: Kevin Feige.
Estados Unidos: Walt Disney Studio Motion Pictures, 2017.

PANTERA NEGRA (*Black Panther*). Direção: Ryan Coogler. Produção: Kevin Feige.
Estados Unidos: Walt Disney Studio Motion Pictures, 2018.

VINGADORES: GUERRA INFINITA (*Avengers: Infinity War*). Direção: Anthony e Joe Russo. Produção: Kevin Feige. Estados Unidos: Walt Disney Studio Motion Pictures, 2018.

HOMEM-FORMIGA E A VESPA (*Ant-Man e the Wasp*). Direção: Peyton Reed. Produção: Kevin Feige e Stephen Broussard. Estados Unidos: Walt Disney Studio Motion Pictures, 2018.

CAPITÃ MARVEL (*Captain Marvel*). Direção: Anna Boden e Ryan Fleck. Produção: Kevin Feige. Estados Unidos: Walt Disney Studio Motion Pictures, 2019.

VINGADORES: ULTIMATO (*Avengers: Endgame*). Direção: Anthony e Joe Russo. Produção: Kevin Feige. Estados Unidos: Walt Disney Studio Motion Pictures, 2019.

HOMEM-ARANHA: LONGE DE CASA (*Spider-Man: Far From Home*). Direção: Jon Watts. Produção: Kevin Feige e Amy Pascal. Estados Unidos: Sony Pictures Releasing, 2019.

APÊNDICE A

CARTAZES DOS FILMES DO UCM POR FASE

O UNIVERSO CINEMATOGRAFICO DA MARVEL



FASE 1



FASE 2



FASE 3