



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"
Câmpus de São José do Rio Preto

Alyssa Carolina Barbosa Marques Gedo

**Retratos de uma lenda norte-americana: adaptações de narrativas
gráficas como formas autônomas de representação**

São José do Rio Preto

2019

Alyssa Carolina Barbosa Marques Gedo

**Retratos de uma lenda norte-americana: adaptações de narrativas
gráficas como formas autônomas de representação**

Dissertação apresentada como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre em Letras, junto ao Programa de Pós-Graduação em Letras, do Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Câmpus de São José do Rio Preto.

Orientador: Prof. Dr. Alvaro Luiz Hattnher

São José do Rio Preto

2019

G296r

Gedo, Alyssa Carolina Barbosa Marques

Retratos de uma lenda norte-americana : adaptações de narrativas gráficas como formas autônomas de representação / Alyssa Carolina Barbosa Marques Gedo. -- São José do Rio Preto, 2019
107 p. : il.

Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista (Unesp), Instituto de Biociências Letras e Ciências Exatas, São José do Rio Preto

Orientador: Alvaro Luiz Hattnher

1. Adaptações. 2. Adaptações para o cinema. 3. Graphic novels. 4. Histórias em quadrinhos. 5. Super-heróis. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca do Instituto de Biociências Letras e Ciências Exatas, São José do Rio Preto. Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

Alyssa Carolina Barbosa Marques Gedo

**Retratos de uma lenda norte-americana: adaptações de narrativas
gráficas como formas autônomas de representação**

Dissertação apresentada como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre em Letras, junto ao Programa de Pós-Graduação em Letras, do Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Câmpus de São José do Rio Preto.

Comissão Examinadora

Prof. Dr. Alvaro Luiz Hattnher
UNESP – Câmpus de São José do Rio Preto
Orientador

Prof. Dr. Márcio Roberto do Prado
UEM – Maringá

Profa. Dra. Giséle Manganelli Fernandes
UNESP – Câmpus de São José do Rio Preto

São José do Rio Preto
27 de setembro de 2019

À minha mãe, minha super-heróína,
sem cujo apoio incondicional eu não teria nem mesmo começado.

AGRADECIMENTOS

À minha mãe, por ter me incentivado, por ter sido minha maior e melhor crítica, pelos seus comentários inspiradores, por ter sido o alicerce dessa dissertação e a melhor parceira que alguém poderia ter.

À minha superfamília: minha avó Maria por todo carinho, apoio e orações; ao meu padrasto Rodolfo por todo suporte e amizade.

Ao meu irmão Davi, cujo sorriso, leveza e amor foram os superpoderes essenciais para me inspirar e me manter inabalável ao longo de toda essa pesquisa.

Aos meus superamigos: Adryelle, que está comigo desde o começo; Karol, que me ajudou a entender melhor o outro lado dessa Guerra Civil; Letícia, Ana Luiza, Lara e Matheus, que me fizeram rir quando eu mais precisei; Layla, que me acolheu quando eu fui realizar sonhos e colher dados para essa pesquisa. Vocês são minha superequipe.

Ao super-herói disfarçado de orientador, Alvaro. Não tenho palavras para dizer como foi um divisor de águas você ter dito “vai rolar” quando eu pedi meu primeiro estágio sobre o Capitão América. Se eu cheguei aqui, o primeiro passo foi dado naquele momento.

Ao IBILCE, onde eu encontrei minha vocação, onde eu descobri que super-heróis podem ter superpoderes fora das páginas das revistas em quadrinhos.

A Jack Kirby, Stan Lee, Joe Simon, Don Heck, Mark Millar, Steve McNiven, John Cassaday, John Ney Rieber, Brian Michael Bendis, Alex Maleev, e a todas as outras mentes geniais que, há mais de oitenta anos, dão vida ao multiverso maravilhoso no qual eu encontrei meu refúgio.

RESUMO

Desde os anos 2000 os filmes de super-herói alcançaram grande sucesso, tanto de crítica quanto de bilheteria, devido à sua dependência nas adaptações de histórias em quadrinhos. Maior exemplo desse sucesso é o *Marvel Cinematic Universe* [Universo Cinematográfico Marvel], obra do Marvel Studios, já na marca de vinte e três longas-metragens, que tem o mérito de ter conseguido adaptar para o cinema (com a adição de séries de TV, *web series*, novelizações, parques temáticos e histórias em quadrinhos) o universo compartilhado criado por Stan Lee nos quadrinhos da editora Marvel Comics nos anos 1960, além de ter criado uma nova forma de produzir adaptações. Essencial para o êxito desse universo compartilhado foi o engajamento da parcela do público leitora do material adaptado, e sua ideia sobre autenticidade e fidelidade a respeito dele. Esse envolvimento dos fãs, e sua subsequente aprovação das adaptações permitiu, também, o oferecimento de um método diferenciado e eficiente de marketing para o restante do público: o vigésimo-segundo filme lançado pelo estúdio, *Vingadores: Ultimato* (2019), penúltimo filme da série de filmes que ficou conhecida como *Saga do Infinito*, iniciada em 2008 com o lançamento de *Homem de Ferro*, se tornou a maior bilheteria de todos os tempos, levando às salas de cinema fãs de longa data dos quadrinhos adaptados, espectadores ocasionais e pessoas que nunca se interessaram pelo gênero super-herói, mas que foram conferir o que faz desses filmes algo tão atrativo. Para entender melhor como esse engajamento dos fãs com as adaptações do MCU influenciou não somente o universo compartilhado e sua expansão, mas o cenário da produção cinematográfica em Hollywood, este trabalho analisa a *graphic novel Guerra Civil*, de 2006, e sua adaptação, o filme *Capitão América: Guerra Civil*, de 2016, bem como sua recepção pelo público leitor e não-leitor de quadrinhos, pela imprensa especializada, chegando à conclusão de que a criação bem-sucedida do universo transmidiático do Marvel Studios, nunca antes atingida por nenhuma outra franquia, garantiu o surgimento de um novo grupo consumidor de adaptações.

Palavras-chave: Adaptações, Adaptações para o cinema, *Graphic novels*, Histórias em quadrinhos, Super-heróis.

ABSTRACT

Since the 2000s, superhero films have achieved both critical and box office success due to their reliance on comic book adaptations. The greatest example of this success is *Marvel Cinematic Universe*, a work of Marvel Studios, with already twenty-three feature films, which has the merit of being able to adapt to the cinema (with the addition of TV series, *web series*, novelizations, theme parks, and comics) the shared universe created by Stan Lee in the Marvel Comics in the 1960s, and created a new way of producing adaptations. Essential to the triumph of this shared universe was the engagement of the portion of readers of the adapted material, and their idea of authenticity and fidelity about it. This fan involvement, and their subsequent approval of the adaptations, also allowed for a differentiated and efficient marketing method to be offered to the rest of the audience: the twenty-second film released by the studio, *Avengers: Endgame* (2019), the second-to-last movie in the movie series known as *The Infinity Saga*, which began in 2008 with the release of *Iron Man*, has become the biggest box office of all time, bringing to the theaters long-time fans of adapted comics, occasional viewers, and people who have never been interested in the superhero genre but who have been checking out what makes these movies so appealing. To better understand how this fan engagement with MCU adaptations has influenced not only the shared universe and its expansion, but the setting of cinematographic production in Hollywood, this paper analyzes the *graphic novel Civil War*, released in 2006, and its adaptation, the movie *Captain America: Civil War*, from 2016, as well as its reception by the comics-reading public and non-comics readers, the trade press, coming to the conclusion that the successful creation of the Marvel Studios' transmedia universe, never before achieved by any another franchise, ensured the emergence of a new consumer group of adaptations.

Keywords: Adaptations, Film adaptations, *Graphic novels*, Comic books, Superheroes.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: <i>A Harlot's Progress</i> . 1731..	15
Figura 2: <i>Histoire de Monsieur Jabot</i> . Traduzido para o inglês por David Kunzle.....	17
Figura 3: <i>The Yellow Kid and His New Phonograph</i> . 1896. Tira publicada originalmente no New York Journal.....	19
Figura 4: <i>Terry and the Pirates</i> . 1946. Última página de domingo de Milton Caniff, de 29 de dezembro de 1946.....	22
Figura 5: Capa de <i>Action Comics #1</i> . 1938. Primeira aparição do Superman..	25
Figura 6: Primeiro Esboço do Capitão América..	33
Figura 7: Capa de <i>Captain America Comics #1</i> . 1941.....	36
Figura 8: Soldado americano lê uma revista em quadrinhos no front de batalha europeu durante a Segunda Guerra.....	37
Figura 9: Capa de <i>The Avengers #4</i> . 1964..	41
Figura 10: Capa da edição pós 11 de setembro da revista do Capitão América..	45
Figura 11: Capa do arco de sete edições de <i>Guerra Civil</i>	48
Figura 12: Capa da primeira edição de <i>Os Vingadores</i> de 1963.....	53
Figura 13: Painel final do <i>tie-in</i> de <i>Guerra Civil</i> , <i>A Confissão</i> , no qual Tony Stark admite ao corpo do amigo, que morreu em decorrência da guerra, que “não valeu a pena”..	55
Figura 14: Cena do filme Capitão América: Guerra Civil na qual, da esquerda para a direita, Falcão, Homem-Formiga, Gavião-Arqueiro, Capitão América, Feiticeira Escarlata e Soldado Invernal se preparam para enfrentar o Homem de Ferro.....	66
Figura 15: À esquerda, o momento da explosão do vilão Nitro em Stamford, estopim para criação da Lei na HQ. À direita, a explosão mal controlada por Wanda, em Lagos, estopim do MCU.....	73
Figura 16: À esquerda, na HQ, Miriam Sharpe confronta Tony Stark na saída da missa fúnebre de seu filho e o culpa na frente de uma multidão. À direita, no filme, Miriam Sharpe confronta Tony Stark ao final de uma apresentação dele no MIT, sem testemunhas	77

Figura 17: Os modelos, em cada um dos textos, da proposta de registro: à esquerda os Acordos de Sokovia e à direita a carteira de identificação dos super-humanos após se registrarem junto ao governo..... 78

Figura 18: À esquerda acima, o Capitão América e seus aliados na adaptação, e abaixo, o Homem de Ferro e sua equipe, também na adaptação. À direita, os lados do conflito na HQ, à esquerda o anti-registro e à direita o pró-registro..... 79

Figura 19: as duas versões do Homem-Aranha, antiga reivindicação dos fãs para integrar o MCU e que, finalmente, fez sua estreia em *Capitão América: Guerra Civil*. À esquerda, o Aranha de Ferro em capa variante de *Civil War* #3 (2006). À direita, primeira aparição do Homem-Aranha no MCU..... 81

Figura 20: Alvo das maiores e mais incisivas críticas dos fãs leitores, o Soldado Invernal À esquerda, capa do tie-in de Guerra Civil, *Winter Kills* (2006), protagonizado pelo Soldado Invernal. À direita, Bucky Barnes em cena da adaptação de *Guerra Civil*. 83

Figura 21: À esquerda Helmut Zemo, o coronel do exército sokoviano em busca de vingança, na adaptação. À direita, o Barão Zemo dos quadrinhos..... 84

Figura 22: O momento em que o Capitão América se rende, dando a vitória da Guerra Civil ao lado pró-registro..... 85

Figura 23: A morte de Steve Rogers na escadaria do Capitólio, antes de seu julgamento por traição pelos eventos da Guerra Civil. 86

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
 CAPÍTULO 1	
HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: A TRAJETÓRIA DA NONA ARTE.	14
 CAPÍTULO 2	
CAPITÃO AMÉRICA: O HERÓI EPICAMENTE MODERNO	30
2.1 Hegemonia Americana e Poder Brando.....	30
2.1.1 Liberdade e Justiça para todos: o nascimento do Sentinela da Liberdade	31
2.1.2 O despertar do Sonho: a emergência da consciência demoníaca do Capitão América	42
 CAPÍTULO 3	
GUERRAS CIVIS.....	52
3.1 A recepção das adaptações: a importância do <i>fandom</i>	59
3.1.1 A Era de Tony “Downey Jr” Stark.....	71
 CONSIDERAÇÕES FINAIS	88
 REFERÊNCIAS	95

INTRODUÇÃO

Há oito anos, em 2008, era lançado para um público cheio de desconfiança o filme *Homem de Ferro* (2008) com Robert Downey Jr. no papel principal. Nascia ali o *Marvel Cinematic Universe* (MCU) [*Universo Cinematográfico Marvel*, em português], franquia majoritariamente cinematográfica, mas que também engloba produções televisivas e digitais, de filmes de super-heróis baseados em publicações da editora estadunidense Marvel Comics, que compartilham informações de enredo, personagens e cenários. Nos anos seguintes, filmes solo de outros grandes heróis da Marvel, como *O Incrível Hulk* (2008) e *Thor* (2011), ganharam as telas das salas de cinema sempre com o nível de qualidade acima das expectativas, causando grande comoção tanto nos fãs da velha guarda das narrativas gráficas quanto nos espectadores comuns, que não conheciam o passado daqueles personagens.

Entretanto, o personagem que provavelmente mais se destacou em seu filme solo, surpreendendo até os mais céticos, foi o Capitão América. Conhecido por ser um patriota antiquado e fora de seu tempo, suas adaptações para o cinema conseguiram transformá-lo em um ícone *pop*, aclamado pelos fãs e pela crítica. Não por acaso, o arco de narrativas gráficas escolhido para ser adaptado para o encerramento de sua bem-sucedida trilogia foi o prestigiado *Civil War* [*Guerra Civil*] (2006).

Aqui devemos parar um instante para nos situar na ideia do que é adaptação. Entende-se adaptação como “[...] uma transposição declarada de uma ou mais obras reconhecíveis; um ato criativo e interpretativo de apropriação/recuperação; um engajamento intertextual extensivo com a obra adaptada. Assim, a adaptação é uma derivação que não é derivativa [...]” (HUTCHEON, 2006, p. 8, tradução minha¹).

A maioria dos estudos sobre a adaptação destina seus esforços a analisar as transposições do suporte literário para o suporte fílmico, geralmente destacando aqueles exemplos em que o texto “original”, aqui chamado texto adaptado (HUTCHEON, 2006, p. 7) – pois “original” reforça a ideia de que a adaptação é simplesmente uma cópia quando, na verdade, é um novo produto, autônomo e que tem suas próprias especificidades – é considerado canônico, ou seja, parte da cultura erudita.

¹ “[...] an acknowledged transposition of a recognizable other work or works; a creative and an interpretative act of appropriation/salvaging; an extended intertextual engagement with the adapted work. Therefore, an adaptation is a derivation that is not derivative [...]”

Todas as traduções são de minha autoria, exceto onde indicado.

Este trabalho pretende analisar a maneira como a adaptação da *graphic novel Guerra Civil*, o filme *Captain America: Civil War* [*Capitão América: Guerra Civil*] (2016) foi recebida pelo público e como o universo cinematográfico no qual essa adaptação está inserida influenciou a forma como esses filmes são consumidos.

No primeiro capítulo foi dado um panorama geral do que são as narrativas gráficas, popularmente conhecidas como histórias em quadrinhos, de como elas surgiram nos protoquadrinhos e se desenvolveram até chegar às *graphic novels* modernas (nesse trabalho entendidas como narrativas complexas, de enredo completo, compostas ou não por mais de uma história a respeito desse mesmo enredo, e encadernadas em formato diferenciado e de melhor qualidade gráfica que as revistas em quadrinhos comuns), passando pela maneira como sua relação próxima ao cinema começou, tornando os quadrinhos um campo fértil para o qual o cinema se volta na busca por textos para algumas de suas adaptações de maior sucesso.

No segundo capítulo, a partir da obra de Georg Lukács em *A teoria do romance* (2000), foi analisado o personagem Capitão América, considerado por muitos um personagem bidimensional, sem complexidade, muitas vezes reduzido ao rótulo de patriota chato e antiquado. Por meio da análise com os conceitos providos por Lukács foi possível perceber que o personagem não só tem facetas ignoradas, como sua composição é muito mais complexa do que se imagina. Tudo isso o levou a contrariar as expectativas quando o Capitão América foi colocado em uma posição na qual precisou escolher entre o que era considerado certo e o que *ele* acreditava, durante os eventos da *Guerra Civil*. Devido a todos esses fatores, além da adaptação fílmica levar seu nome no título, demonstrando sua centralidade na discussão, a perspectiva desse personagem foi aquela por meio da qual a adaptação foi analisada.

No terceiro e último capítulo foram feitas análises de como a adaptação *Capitão América: Guerra Civil* foi recebida pelo público e qual foi seu impacto no futuro da franquia e, de maneira mais abrangente, no futuro da indústria tanto de quadrinhos quanto cinematográfica hollywoodiana. Para a análise da recepção da adaptação pelo público, a audiência foi dividida, a princípio, em quatro grupos, utilizando amostras de críticas a respeito da adaptação publicadas pelos jornais *The New York Times* e *The New Yorker*, jornais tradicionais e de grande circulação, pelos sites especializados em cultura *pop* *Omelete* e *CBR*, um brasileiro e um americano, respectivamente, reconhecidos pela comunidade *geek*² como fontes confiáveis de informação

² “Um entusiasta de um determinado tópico ou campo. Os *geeks* são orientados para a ‘coleção’, reunindo fatos e lembranças relacionadas ao assunto de interesse. Eles são obcecados com as coisas mais novas, interessantes e modernas que esse assunto tem a oferecer” (SETTLES, 2013).

sobre o conteúdo que consomem, bem como comentários de leitores sobre a adaptação feitos na caixa de comentários da crítica do site *Omelete*. Curiosamente, ao longo das análises, um novo grupo surgiu, graças a uma nova maneira de organizar e fazer as adaptações, algo que, até hoje, apenas o Marvel Studios conseguiu realizar com sucesso na história do cinema.

Esse trabalho analisa como as adaptações de histórias em quadrinhos são recebidas e consumidas pelo público, de forma que suscite novas discussões e descobertas, e estas possam contribuir para os Estudos da Adaptação.

(Do inglês: “*An enthusiast of a particular topic or field. Geeks are ‘collection’ oriented, gathering facts and mementos related to their subject of interest. They are obsessed with the newest, coolest, trendiest things that their subject has to offer*”).

CAPÍTULO 1

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: A TRAJETÓRIA DA NONA ARTE.

“Eu nunca leio, eu apenas olho as figuras.”

Essa frase poderia ter sido dita por qualquer leitor de histórias em quadrinhos, em qualquer momento dos mais de 123 anos de história moderna dessa mídia. Porém, ela foi dita em 1968, no Moderna Museet, em Estocolmo, Suécia, por Andy Warhol, em sua primeira exposição fora dos Estados Unidos. Warhol, considerado o fundador da Pop Art, um artista e não um acadêmico, foi um dos que mais contribuíram para consolidar as histórias em quadrinhos no pedestal de Nona Arte que os franceses, por meio de Claude Beylie, lhe haviam atribuído anos antes, em 1964. Warhol foi o responsável por incluir as histórias em quadrinhos em suas exposições, levadas a museus de renome em todo o mundo.

Entretanto, as histórias em quadrinhos nem sempre foram tão estimadas e, apesar de ser fácil precisar quando seu status foi elevado de mídia popular a Arte, seu início é nebuloso e poucas coisas a respeito dessa mídia podem ser consideradas consenso entre os estudiosos.

A arte rupestre do homem pré-histórico já indicava o desenvolvimento de ilustrações como forma de linguagem. Os egípcios contavam suas histórias utilizando sequências de imagens, conhecidas por hieróglifos; os gregos e os romanos narravam seus mitos por meio de imagens talhadas em pedra; a Tapeçaria de Bayeux conta sobre a vitória dos normandos sobre os ingleses em mais de setenta metros de cenas de batalha. As *Biblia pauperum* traduziam o latim por meio de imagens, tornando a palavra de Deus acessível aos pobres que não sabiam ler. Pinturas e vitrais da Idade Média, como os da Catedral de Notre Dame em Paris, popularizaram o filactério, ancestral do balão de fala (GARCIA, 2012).

O inglês William Hogarth (1697-1764) desenhou a história *The harlot's progress* [O progresso de uma prostituta] (1732), considerada a precursora das histórias em quadrinhos. As seis imagens em sequência narram a história de uma garota desde sua chegada a Londres e sendo levada à prostituição, até sua morte. As imagens fizeram tanto sucesso e foram tão pirateadas na Inglaterra, que obrigaram o governo da época a repensar as leis de direitos autorais (MCCLOUD, 2005, p. 17). Inicialmente esses direitos eram garantidos pelo Statute of Anne, conhecido como Copyright Act, datado de 1710, mas apenas para autores de livros e produções escritas. Com o sucesso das gravuras de Hogarth, ele e outros gravuristas se uniram e exigiram leis que os protegessem contra a pirataria. Assim, surgiu o Engravers' Copyright Act,

sancionado em 1735 (BENTLY & KRETSCHMER, 2008), que acabou ficando conhecido como Hogarth's Act.

Alguns estudiosos chamam esses primeiros exemplos de “protoquadrinhos”, enquanto outros já consideram as pinturas rupestres como exemplos práticos de histórias em quadrinhos. Fato é que as histórias em quadrinhos (exceto aquelas em que a ação se desenrola em apenas um quadro) envolvem desenhos dispostos em sequência para contar uma história. Daí a definição mais aceita e difundida entre os pesquisadores da Nona Arte, dada por Will Eisner, quadrinista americano que dá nome ao prêmio mais importante da indústria de HQs: *arte sequencial* é “uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia” (EISNER, 2010, p. 9).



Figura 1: HOGARTH, William. *A Harlot's Progress*. 1731. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/A_Harlot's_Progress>. Acesso em: 26 jan. 2019.

Com o advento da tecnologia da indústria gráfica e com as novas técnicas de impressão criadas no século XIX, jornais, revistas e livros se popularizaram, trazendo em suas páginas desenhos humorísticos sobre acontecimentos do cotidiano da época. Esses desenhos ficaram popularmente conhecidos como *cartoons*, graças a uma piada feita na revista inglesa *Punch*, em 1843, para zombar dos projetos apresentados para a nova decoração das Casas do

Parlamento, chamados *cartoons* por serem feitos em papel grosso e barato (PUNCH, 2019). É nesse contexto que surge o suíço Rodolphe Töpffer (1799-1846).

Considerado o pai dos quadrinhos, Töpffer entrou em contato com as ilustrações por meio do pai, que era pintor de paisagens, e cujos passos pretendia seguir; porém, seus problemas de visão o obrigaram a seguir o caminho acadêmico e se tornar professor e autor de romances e poesias. Entretanto, seu contato com as gravuras, principalmente as de Hogarth, o fez se aventurar a criar as próprias histórias, as quais apresentava aos seus alunos, mas sem a pretensão de publicá-las. A primeira delas, *Histoire de Mr. Jabot* (1833), nasce como tira, formato que, anos mais tarde, ficaria reservado aos periódicos. Suas criações tinham ritmo frenético, tratando de viagens satíricas, com seus protagonistas vivendo as peripécias mais absurdas e casualidades exageradas. Apesar da coloquialidade, Töpffer não usou diálogos em suas histórias, mas colocou textos manuscritos sob seus quadrinhos. Os quadrinhos que o sucederam usaram da técnica da tipografia, tornando Töpffer o único a trabalhar com seu estilo (GARCÍA, 2012, p. 52).

Por fim, as criações que surgiram para entreter os alunos no âmbito privado da sala de aula acabaram sendo publicadas e ganharam elogios de Goethe. Já naquela época, Töpffer teve dificuldades para conseguir aprovação para publicar suas obras gráficas, sob críticas de que seus quadrinhos eram “como uma corrupção do gosto, pois eram pueris, não exigiam nenhum trabalho, fatigavam com a constante repetição das mesmas figuras, e constituíam, em resumo, uma prostituição de um talento literário indiscutível” (KUNZLE, 2007, p. 121), quase em um prenúncio da recepção das histórias em quadrinhos nas décadas seguintes.

O que torna Töpffer diferente dos artistas precedentes e dá a ele o posto de pioneiro nos quadrinhos é a descoberta da capacidade narrativa dos desenhos. Ele percebeu a diferença entre as variações temáticas e as sequências narrativas em suas histórias, algo que os caricaturistas da época não faziam, como o próprio observou em uma carta ao crítico francês Sainte-Beuve: “Fazem *suítes*, ou seja, aspectos diferentes da mesma ideia; e as colocam uma diante da outra, mas elas não estão enlaçadas por um pensamento” (SMOLDEREN, 2006 apud GARCÍA, 2012). Com Töpffer, a narrativa alcançou um nível antes inconcebível perante as normas acadêmicas vigentes, um tipo de narrativa impulsionado pelas imagens e não apenas decorado por elas.

Ao comparar o suíço com Hogarth, seu mestre, Lanier (2008, p. 122) comenta:

[...] em Hogarth, o resultado está determinado desde o princípio. Em Töpffer, você olha uma cena e a seguinte e pensa: se ele estivesse com um humor ligeiramente diferente... se um ramo tivesse roçado a janela e o houvesse distraído por alguns

segundos, sua pena suspensa sobre a página... lhe poderia ter ocorrido algo completamente diferente, e a história teria tomado outra direção.

Além disso, antes de Töpffer, a repetição de imagens nas narrativas tinha sido evitada por um motivo simples e comercial: o custo das placas de metal utilizadas na impressão. Para justificar seu uso, as imagens produzidas nelas eram ricas em detalhes e informações, não valendo a pena comprar uma estampa com seis imagens (como as das primeiras narrativas sequenciais de Hogarth) para que as seis imagens tivessem variações do mesmo movimento das personagens. Buscava-se encontrar seis imagens diferentes, relacionadas entre si, podendo ser contempladas por seu valor estético. Assim, temos essa diferença fundamental entre os protoquadrinhos de Hogarth e os de Töpffer: enquanto os do primeiro continham uma narrativa com cenas que podiam ser interpretadas como uma continuidade, as do último apresentavam momentos que só poderiam ser lidos como contínuos (GARCÍA, 2012, p. 60).



Figura 2: TÖPFFER, Rodolphe. *The Complete Comic Strips: Histoire de Monsieur Jabot*. 2007. Traduzido para o inglês por David Kunzle. Disponível em: <<http://classic.tcj.com/review/best-american-comics-criticism-roundtable-%EF%BB%BFwont-the-real-lit-comic>>

A influência de Töpffer estendeu-se pela Europa até chegar à Inglaterra, onde foi publicada uma tradução de seu *Les amours de Mr. Vieux Bois* [Os amores do Senhor Jacarandá] com o título *The Adventures of Obadiah Oldbuck*, cuja edição chegou aos Estados Unidos, mas lá não fez muito sucesso como se poderia esperar. A figura decisiva para o

florescimento das histórias em quadrinhos americanas foi o pintor, poeta e caricaturista alemão Wilhelm Busch (1832-1908).

Em 1865 ele publicou uma história em quadrinhos, sua obra de maior sucesso, intitulada *Max und Moritz* [*Juca e Chico*, título em português dado por Olavo Bilac, responsável pelas traduções de Busch no Brasil] (MOYA, 1993, p. 13) protagonizada por dois garotos travessos que, depois de causarem todo tipo de confusão, foram apanhados por um camponês, entregues a um moleiro dentro de um saco, esmagados, transformados em grãos e, finalmente, engolidos pelos patos do moleiro. Era uma história cheia de humor negro e sem nenhuma lição de moral, e que se transformou em um sucesso internacional, espalhando-se pela Europa e chegando até o Japão, transformando-se em uma espécie de modelo para os quadrinhos que surgiram posteriormente, principalmente nos Estados Unidos, onde *Max und Moritz* influenciou diretamente a criação de *The Katzenjammer Kids* [*Os sobrinhos do Capitão*, no Brasil], de Rudolph Dirks, em 1897, uma das séries fundamentais para o desenvolvimento do meio.

Os quadrinhos americanos da segunda metade do século XIX eram publicados, principalmente, assim como na Europa, em revistas satíricas. Essas publicações incluíam textos, ilustrações, caricaturas e algumas das primeiras tentativas de publicação de histórias em quadrinhos em solo americano. Devido à sua reputação de comicidade, as histórias em quadrinhos publicadas nessas revistas ficaram conhecidas como *comics*, pelo menos até o fim do século, quando os quadrinhos passaram a ser publicados por dois grandes jornais nova iorquinos: o *New York World*, de Joseph Pulitzer, e o *New York Journal*, de William Randolph Hearst.

Em 1890, Pulitzer passou a publicar uma série de ilustrações, em sua seção cômica impressa em cores, chamada *Hogan's Alley*, desenhada por Richard Felton Outcault. Dessa série, surge um personagem que, antes relegado à posição de mero figurante, ganhou destaque e protagonismo, chamado Mickey Dugan, popularmente conhecido como The Yellow Kid, o menino amarelo, garoto que vivia no gueto, possuía um linguajar repleto de gírias e coloquialismos e vivia vestido com seu enorme blusão amarelo, daí o nome pelo qual ficou conhecido pelos leitores (MOYA, 1993, p. 18). A partir de 1895, em consequência de disputas judiciais a respeito dos direitos autorais do personagem, o Yellow Kid passa a ser publicado tanto pelo *New York World* quanto pelo *New York Journal* e transforma-se em um sucesso imediato.

Diferentemente de Töpffer, Outcault incluiu diálogos em suas histórias, inserindo-os, de maneira inovadora, no blusão amarelo do personagem, e não em legendas como era o costume. Assim, aos poucos, o autor, junto a outros contemporâneos, definiu e padronizou

elementos característicos da linguagem dos quadrinhos que são reconhecidos até os dias atuais como pertencentes ao gênero, como a divisão da narrativa e, por conseguinte, da ação, em quadros sequenciais. Outra característica particular e extremamente representativa do meio é o balão de diálogo. Sua criação e, conseqüente importância, é tão fundamental, que sua aparição foi escolhida como o marco zero das histórias em quadrinhos, momento que se deu em 25 de outubro de 1896 com a publicação de uma tira do Yellow Kid no *New York Journal*.



Figura 3: OUTCAULT, Richard F. *The Yellow Kid and His New Phonograph*. 1896. Tira publicada originalmente no *New York Journal*. Disponível em: <<http://www.tcj.com/outcault-goddard-the-comics-and-the-yellow-kid/>>. Acesso em: 28 jan. 2019.

Na tira, em cores, composta por cinco desenhos sem nenhum fundo adicional, porém sem os requadros demarcados, temos o Yellow Kid e um fonógrafo, e os dois conversam entre si em um diálogo metalinguístico, tratando da beleza das cores impressas no caderno do jornal e do próprio Yellow Kid. As falas do menino aparecem em sua blusa, como de costume. No entanto, as falas do fonógrafo surgem em balões que saem do aparelho. No último desenho, a caixa do fonógrafo se abre e de lá surge um papagaio, revelando-se a verdadeira voz do aparelho e nos mostrando que tudo não passava de um truque do menino para tentar nos enganar.

Com a inserção do balão, os cartunistas americanos resolveram o antigo problema de “acrescentar” som às suas narrativas sequenciais, sem fazê-las perder velocidade, uma questão que Busch já tinha notado, porém não tinha conseguido resolver e precisou se manter atado às

legendas sob as imagens (GARCÍA, 2012, p. 77). Com a chegada dos balões integrados ao espaço como o som no ar (como realmente acontece no mundo real), som e imagem distribuem-se ao mesmo tempo na narrativa e ambos são entendidos como pertencentes ao mesmo meio, definindo, de uma vez por todas, o hibridismo do gênero, caracterizado por sua amálgama entre imagem e texto, agora encerrados para sempre nos perímetros dos balões.

Esse desenvolvimento dos quadrinhos por meio dos periódicos impressos americanos ao final do século XIX distanciou-os de qualquer possibilidade de serem categorizados como forma literária, para inseri-los na cultura audiovisual. Ainda impressos, ainda legíveis, mas não pertencentes à palavra escrita apenas, como provavelmente teria sido possível se os quadrinhos tivessem seguido o caminho aberto por Töpffer, enfatizando a qualidade do meio impresso.

Dentro desses mesmos periódicos, quadrinhos e textos de literatura, como os de Scott Fitzgerald, eram publicados lado a lado, e a proximidade evidenciava sua heterogeneidade, trazendo à luz o fato de os quadrinhos serem uma mídia de vanguarda, experimentando com a imagem dinâmica e sonora (com as legendas e depois os balões) já no fim do século XIX, muito antes da introdução do som no cinema nos anos 1930, prenunciando a íntima relação que essas duas formas de arte terão, com empréstimos de técnicas, enredos e personagens ao longo das décadas seguintes. Dessa forma, as histórias em quadrinhos que nascem ao final do século XIX “ficarão marcadas [...] durante todo o século XX não como uma sublitteratura ou como uma literatura menor, mas como *antiliteratura*” (GARCÍA, 2012, p. 78, ênfase do autor).

Apesar de as histórias em quadrinhos terem evoluído de forma relativamente orgânica ao longo de sua pré-história até chegar ao início do século XX como expoente máximo do que ficaria conhecido como cultura de massa, o maior desafio do gênero, a partir de Outcault, foi conseguir superar essa definição de antiliteratura, mostrar ao mundo que essas narrativas eram mais do que os desenhos sem forma, espontâneos e com fim em si mesmos de Töpffer, e a produção em massa das tiras publicadas pelos periódicos, que popularizam rapidamente as imagens em série e os personagens regulares, tornando-se aquilo até então conhecido como cultura popular devido ao seu alto consumo.

No início do século XX ainda não estava claro o que eram os quadrinhos e nem qual era seu papel, mas antes do final da primeira década muitas das características formais e definidoras do gênero já estavam estabelecidas. Mas serão principalmente as crianças protagonistas que proliferarão e terão uma influência maior para o desenvolvimento do meio, como o *The Yellow Kid*, *Max und Moritz*, e *The Katzenjammer Kids*, já mencionados.

Entre 1904 e 1906, surgem as séries de quadrinhos “artísticos”, com *Little Nemo in Slumberland*, de Windsor McCay, e *The Kin-Deer-Kids*, de Lyonel Feininger liderando essa

nova geração, com uma diferença fundamental com relação a seus predecessores: a crueldade e a malandragem das ruas e dos guetos apresentados nas histórias do Yellow Kid, por exemplo, foram amenizadas consideravelmente ao terem suas histórias passadas em bairros de classe média, nos quais a burguesia começava a criar um ambiente saudável para as crianças, afastando os quadrinhos de suas raízes nos bairros mais pobres dos centros urbanos (MOYA, 1993, p. 27-38).

Sem dúvida os suplementos de quadrinhos publicados pelos periódicos eram lidos por toda a família. Porém, com a grande incidência de crianças como protagonistas, o meio acabou se dirigindo inevitavelmente para o público infantil, criando, assim, o estereótipo de que histórias em quadrinhos são “coisa de criança” e adultos que as consomem sofrem de algum tipo de distúrbio. Durante décadas, então, o principal obstáculo do gênero será superar essa definição original de antiliteratura e mostrar-se como um formato capaz de suportar relatos mais complexos do que aqueles com os quais foi fundado, chegando à atual *graphic novel*.

Durante as duas primeiras décadas do século XX as tiras de jornal foram a forma predominante pela qual os quadrinhos foram veiculados aos leitores, com começo, meio e fim sendo apresentados numa única história. Ao longo da década de 1920, entretanto, visando aumentar a venda dos periódicos, as tiras adotaram a continuidade como modelo predominante, ou seja, deixando o final da história em suspenso até a próxima tira, instigando a curiosidade dos leitores, fazendo-os comprar o próximo volume do jornal. Os enredos dessas tiras ainda se davam no ambiente urbano, narrando situações cotidianas e familiares.

Foi só no final dos anos 1920 que a própria mecânica da continuidade (a melhor maneira de deixar o conflito apresentado na tira sem resolução seria dar a ele um tom dramático) consolida os quadrinhos de aventuras, gênero fundamental para estabelecer a criação da revista em quadrinhos (*comic book*), formato que se transformará no suporte padrão dos quadrinhos pelas próximas décadas (GARCÍA, 2012, p. 105). Nessa época, houve também a explosão dos seriados cinematográficos, projetados semanalmente aos sábados pela manhã, cuja temática se relacionava diretamente com as aventuras apresentadas nos quadrinhos, os quais, inclusive, passaram a adaptar os seriados a partir dos anos 1930.

De todos os autores de tiras, aquele que sem dúvida influenciou o estilo dos quadrinhos, criando o que hoje pode ser considerado o “estilo padrão” dos quadrinhos americanos, foi Milton Caniff e sua série *Terry and the Pirates* [*Terry e os Piratas*], de 1934, protagonizada por um jovem aventureiro na China e nos mares do Sul, tendo a companhia do jornalista Pat Ryan. Sua mais notável antagonista era Lady Dragão, que se transformou em aliada com o início da Segunda Guerra Mundial.

Mais importante que o enredo foram as técnicas empregadas por Caniff para ilustrar suas histórias. Ele utilizou-se do claro-escuro para dar mais realismo às cenas no pequeno espaço dos quadros com menos traços, e alternou os planos e contraplanos, aproximando e distanciando o foco, técnicas antes vistas sendo empregadas somente no cinema, relacionando a linguagem dos quadrinhos com a linguagem cinematográfica como jamais visto, transformando a leitura em uma experiência fluida e dinâmica (MOYA, 1993, p. 89). Caniff conseguiu passar para as histórias em quadrinhos a essência do *modelo narrativo de continuidade* de Hollywood. Assim como acontece na tela, os quadros de *Terry and the Pirates* definem os limites da cena e o que acontece nele é uma simulação da realidade, da qual é impossível desviar os olhos.

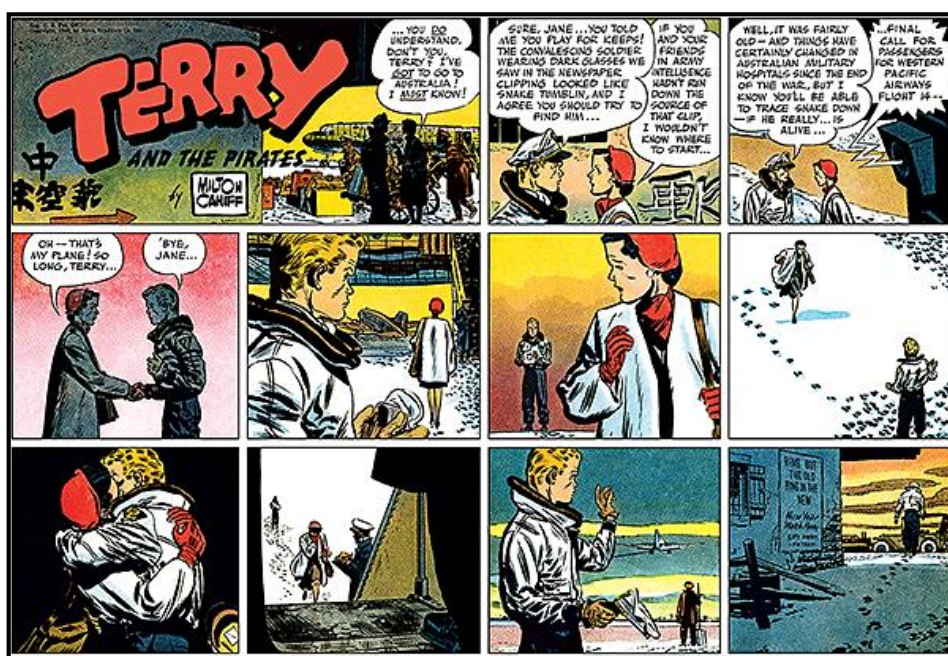


Figura 4: CANIFF, Milton. *Terry and the Pirates*. 1946. Última página de domingo de Milton Caniff, de 29 de dezembro de 1946. Disponível em: <<http://loac.idwpublishing.com/terry-and-the-pirates-1946/>>. Acesso em: 29 jan. 2019.

O fato de Caniff seguir os padrões narrativos de Hollywood reforçou, de maneira contundente, a relação de intimidade e pertencimento dos quadrinhos ao audiovisual e seu afastamento da tradição do mundo literário, ainda que sejam um meio impresso. Além disso, o realismo trazido com essa aproximação ao cinema afastou ainda mais os quadrinhos de suas origens, da vida cotidiana, política e da família como tema e público-alvo. É nesse contexto que surge o *comic book* (o formato como conhecemos surge em 1933) e os quadrinhos passam a ser produzidos, de fato, para as crianças.

É, também, no fim da década de 1930, mais precisamente em 1938, que surge o primeiro super-herói das histórias em quadrinhos, o Superman, de Jerry Siegel e Joe Shuster. Com influências de antecessores das revistas *pulp* e tiras de jornal como Mandrake, o Mágico (1934) e Fantasma (1936), considerados, também, super-heróis, sua criação revolucionou para sempre os quadrinhos, o cinema, e o gênero super-heróico, estabelecendo as maiores convenções do super-heróismo dos quadrinhos: um ser com uma missão altruísta e pró-social; habilidades extraordinárias, podendo ser sobre-humanas; uma identidade secreta e um codinome; e um traje colorido que expressa sua natureza. Com o Superman de Siegel e Shuster instituía-se a pedra angular dos super-heróis nos quadrinhos e iniciava-se toda uma nova era para o gênero, a chamada Era de Ouro, tamanha a importância e impacto cultural do personagem. O sucesso das vendas das revistas foi instantâneo, com tiragens nunca antes vistas, tornando-o o primeiro a ter sua própria coleção de revistas em quadrinhos, *Superman*, as primeiras dedicadas a um único personagem. Com o Superman, os quadrinhos tinham encontrado sua dupla perfeita, seu *sidekick*, para se tornar a lenda norte-americana.

Como observa Amy Kiste Nyberg (1998, p. 16), a chegada do Superman foi revolucionária em vários termos, entre eles a criação do novo termo *super-herói*:

Tão novo, na verdade, que o termo *super-herói* só foi cunhado vários anos depois do surgimento do Superman, o primeiro super-herói dos quadrinhos. Os personagens super-heróicos distinguiram os comic books de outros meios e contribuíram para o crescimento do comic book, de curiosidade das bancas a um meio de massa. Em retrospectiva, é fácil ver o impacto que esses super-heróis tiveram sobre a cultura popular norte-americana, já que o super-herói é atualizado e reinventado para cada nova geração.

Muito mais do que influenciar a criação de novas entradas para o dicionário, o Superman e o conceito do super-herói ajudaram a moldar toda a cultura popular americana do século XX, com suas cores berrantes, habilidades sobre-humanas e aventuras singulares; tudo isso propagado pela revista em quadrinhos, suporte que se converterá na vitrine da vida social e política daquela sociedade, adaptando-se continuamente às mudanças pelas quais a nação passará ao longo do século, ajudando a firmar o conceito de identidade nacional. Assim, as narrativas de super-herói, mais do que qualquer outra antes delas, passaram a representar, alegoricamente, o mundo no qual elas estavam inseridas, apesar de elas próprias se passarem em realidades alternativas, cidades que não existiam de verdade nos mapas (como a Metrópolis de Superman ou a Gotham City de Batman) ou em outros planetas.

Entretanto, esses heróis que operavam em universos tão realistas, mas que não era o nosso, deveriam encontrar e reagir a condições familiares dentro de suas sociedades. O

problema é que a política de uma vida em sociedade muda constantemente, muitas vezes mais rápido do que as narrativas são capazes de acompanhar com a continuidade de um quadrinho. Dessa forma, os quadrinistas se depararam com um obstáculo estrutural, que Jason Dittmer (2007) chama de “tirania da serialidade”: heróis que mudavam depressa demais tornavam-se irreconhecíveis perante os leitores e não os empolgavam a continuar lendo. Porém, os heróis precisavam evoluir, deveriam reagir às mudanças do mundo ao redor, caso contrário não atrairiam os público. De acordo com Dittmer (2007, p. 36):

Em última análise, a identidade nacional não é um conceito estático e atemporal, como o mito nacional seria, mas sim um discurso em contínua mudança que estrutura o senso de eu coletivo da nação e sua relação com os outros. Por causa disso, narrativas em série, como revistas em quadrinhos mensais, noticiários noturnos e dramas semanais de televisão, podem ser vistas não apenas como locais nos quais a identidade nacional é construída em intervalos cronológicos regulares, mas também como um arquivo de discursos que pode ser estudado longitudinalmente. Se uma narrativa seriada durar tempo suficiente, ela certamente terá de mudar para manter uma ligação com a sociedade que a está consumindo. No entanto, as narrativas em série têm uma incapacidade geral de produzir mudanças sociais sistemáticas e, portanto, são naturalmente conservadoras.³

O conceito da tirania da serialidade transforma, então, esses super-heróis de longa data em representações de como os valores de uma sociedade se desenvolvem e se modificam ao longo do tempo, bem como a maneira como as pessoas que constituem essa sociedade reagem a essas mudanças com o passar dos anos. Além disso, esses personagens, e sua durabilidade na indústria do entretenimento, também são exemplo de como é necessário representar valores sociais, quando não personificar críticas a valores contemporâneos, para continuarem relevantes e suficientemente populares a fim de se manterem em circulação.

³ “Ultimately, national identity is not a static and timeless concept, as national mythmaking would have it, but instead a continually changing discourse that structures the nation’s sense of collective self and its relationship with others. Because of this, serial narratives such as monthly comic books, the nightly news, and weekly television dramas can be seen not only as a venue in which national identity is constructed in regular chronological intervals, but also as an archive of discourses that can be studied longitudinally. If a serial narrative lasts long enough, it will certainly have to change in order to maintain a link to the society that is consuming it. However, serial narratives have a general inability to produce systematic social change and are therefore innately conservative.”

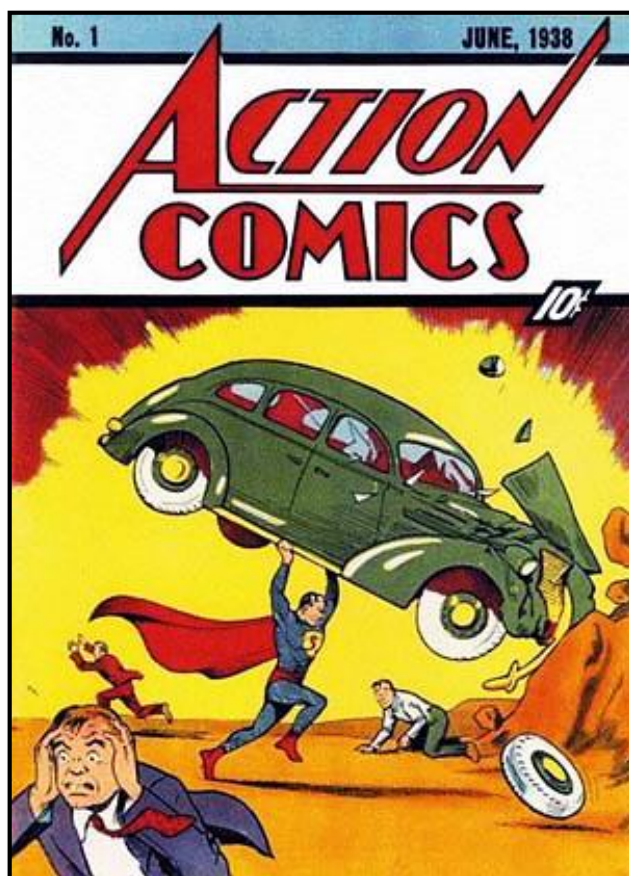


Figura 5: SIEGEL, Jerry; SHUSTER, Joe. Capa de *Action Comics* #1. 1938. Primeira aparição do Superman. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Action_Comics_1#/media/File:Action_Comics_1.jpg>. Acesso em: 30 jan. 2019.

O equilíbrio de uma narrativa em série é colocado em questão quando histórias anteriores são relacionadas a histórias atuais. Quando essa tensão acontece, a presente interpretação do personagem é privilegiada em detrimento das outras formas já vistas dele, fazendo os autores reinterpretarem a significância dos eventos passados de maneira a reconciliar as formas anteriores com o tom da atual continuidade do quadrinho. O resultado é a “presença trans-histórica” (WANDTKE, 2007, p. 14), ou seja, os super-heróis se mantêm significativamente presentes na cultura popular, mesmo quando seus valores mudam.

Richard Reynolds (1992) descreve três tipos de continuidade presentes nas narrativas das revistas em quadrinhos. A *continuidade serial* estipula que os eventos retratados em uma história não podem contradizer diretamente os eventos das histórias anteriores, não sem uma explicação dentro da própria narrativa esclarecendo como a contradição pode ser possível. A *continuidade hierárquica* controla as relações de poder entre os diversos personagens presentes dentro do universo do quadrinho, pois nem heróis nem vilões podem surgir com novas habilidades entre uma história e outra sem uma explicação plausível. Por fim, temos a

continuidade estrutural que regula as relações entre os personagens e as histórias dentro de um mesmo universo, impedindo que os acontecimentos de um texto não sejam contraditos explicitamente por outros em outra história.

A questão da continuidade é de extrema importância para a indústria dos quadrinhos, por isso a existência de regras, mesmo não oficializadas, se tornou essencial. Com tantos anos de existência no mercado, é natural que inúmeros cartunistas, roteiristas, letrados e coloristas tenham passado por ela. E, para se manter estável, é preciso certa consistência nas histórias oferecidas; não só é preciso, como é algo esperado pelos leitores. Com tantas variáveis, o resultado para as histórias em quadrinhos e seus personagens são histórias constantemente revisadas, apagadas, e recondicionadas para se adaptarem ao presente em que se encontram.

Uma alternativa frequentemente usada para ajustar a narrativa atual à linha temporal é lançar mão da chamada continuidade retroativa ou *retcon*, recurso utilizado para manter aspectos anteriores desejados da narrativa em questão que, de outra forma, seriam descartados; corrigir erros ou dar uma nova interpretação a fatos já ocorridos. As disparidades causadas por diferenças em várias épocas da história americana são reconciliadas pelo uso recorrente de *retcons*, ajustando e adaptando a História para fazê-la se acomodar ao presente de suas narrativas.

Aqui podemos tecer um paralelo entre esses *retcons* necessários às narrativas dos quadrinhos de longa duração e o povo americano com relação à sua própria cultura. Desde o início dos Estados Unidos da América uma de suas bases fundamentais foi a colonização por pessoas vindas dos mais diversos lugares, deixando para trás os mais variados passados, para reconstruir suas vidas e criar uma nova história para si mesmas. Dessa forma, é possível afirmar que o conceito de história para a maioria dessas pessoas é algo fluído, em que a habilidade de se reconstruir e reinventar as próprias origens serve como componente central do mito fundador americano.

Nesse sentido, o personagem das histórias em quadrinhos que mais representa a história americana, duradouro o suficiente para sobreviver a mais de setenta e cinco anos de continuidade e com uma história imprecisa o suficiente para admitir constantes reinterpretações, indo ao encontro das necessidades de cada período histórico da cultura contemporânea americana, é o Capitão América e sua luta sem fim pela Verdade, Justiça, Liberdade e pelo *American Way*. Cronologicamente, o primeiro super-herói foi o Superman, entretanto, o personagem de Siegel e Shuster não foi criado com um propósito ideologicamente motivado. O objetivo da dupla era criar um personagem com o qual eles pudessem lucrar durante o período de incerteza econômica trazido pela Quebra da Bolsa de Nova York, em 1929

– exemplo disso foi o contexto no qual eles aceitaram vender os direitos do Superman: somente depois de assinarem um contrato de trabalho com a *Detective Comics Inc.*, que lhes pagaria US\$ 10 por página produzida (TYE, 2013, p. 29). Assim, os direitos do personagem foram vendidos integralmente por US\$ 130 (TUCKER, 2018, p. 6).

O Capitão América, por sua vez, foi um personagem motivado pela sua época, criado para ser propaganda de guerra durante a Segunda Guerra Mundial e propagador de ideologias, além de servir tanto como distração quanto inspiração para os soldados que lutavam na Europa, principalmente (HOWE, 2013, p. 33). Em suas histórias, ele foi levado às linhas de frente do conflito do mundo real e estava tão intimamente ligado ao confronto, que sua publicação foi cancelada pouco depois da vitória dos Aliados. Já o Superman nunca lutou na Segunda Guerra. A saída encontrada para não levar até o *front* um personagem tão poderoso, e que poderia acabar com todas as batalhas com apenas um sopro, foi impedir seu alter ego, Clark Kent, de se alistar no Exército (DEDMAN, 2016, p. 45). Com o fim da Guerra, o Superman continuou sendo publicado, porque sua imagem permaneceu neutra diante dos leitores, não ligada ao conflito e nem ideologicamente motivada (não exageradamente como a do Capitão América), permitindo que ele continuasse com suas aventuras.

Criado para lutar contra as forças do Eixo – aliança nazifascista, de colaboração bélica e militar, formada entre Alemanha, Itália e Japão –, durante a Segunda Guerra Mundial, a história do Capitão passou por diversas mudanças e adaptações ao longo das décadas desde sua criação, em 1941, tornando possível descrever sua história como imprecisa. Seu caráter e personalidade são continuamente reajustados para manter o personagem popular e relevante para os leitores contemporâneos. A única constante na linha temporal do Capitão América é seu surgimento pouco depois do início da Segunda Guerra Mundial, e seu congelamento ao final dela, em 1945. Entretanto, o tempo decorrente desse congelamento nunca é fixo. Se a história na qual ele sai da animação suspensa acontece nos anos 1980, por exemplo, o Capitão “perdeu” 35 anos de História. Em outras narrativas, passaram-se 70 anos, então, são sete décadas de acontecimentos não vividos nem presenciados. Isso porque a Segunda Guerra é o único ponto fixo em qualquer que seja a história do Capitão América sendo contada. Todo o resto é maleável às necessidades de cada época e cada escritor, tornando aquilo que o personagem é e sabe bastante impreciso.

Paradoxalmente, a adaptação do personagem, ao mesmo tempo que se mantém ligada a certas constantes fazendo-o ser reconhecível, é o que permite que as histórias do Capitão América sirvam como registros históricos de suas épocas, principalmente quando se trata de analisar o papel do patriotismo e do nacionalismo (como na história *Império Secreto*, de 1974,

quando o Capitão descobre a verdadeira identidade do líder da organização criminosa contra a qual está lutando: o presidente Richard Nixon, na época do escândalo de Watergate), além das questões raciais (foi em *Captain America* #117, de 1969, que o primeiro super-herói afro-americano e sem a palavra “negro” no nome, o Falcão, foi introduzido), de gênero (no auge do movimento feminista, em 1966, surgiu a agente secreta Sharon Carter, nas páginas de *Tales of Suspense* #75), da aceitação de conflitos armados e dos limites de interferência do governo na vida individual dos cidadãos em cada uma delas (o arco⁴ *Guerra Civil*, de 2006, é a alegoria do Universo Marvel para o mundo pós 11 de Setembro), e como a personificação máxima do *American Way* reage a elas.

Além das questões político-sociais, as histórias do Capitão América e sua longa continuidade permitem-nos observar um personagem único em termos psicológicos, uma questão valorizada pelo primeiro *retcon* feito no personagem, em 1964, por Stan Lee, quando foi estabelecido que, ao final da Segunda Guerra, o Capitão tinha ficado congelado em um iceberg e só acordado anos depois, com toda a vida que ele conhecia tendo desaparecido e ele sendo o único remanescente de um tempo que já não existia (LEE; KIRBY; ROUSSOS, 2015, p. 152-179).

A questão do “homem fora de seu tempo” tentando se adaptar à modernidade e aos novos conceitos da sociedade abriram caminho para questionamentos nunca antes apresentados nos quadrinhos do Capitão, um personagem criado, exclusivamente, para ser um soldado e obedecer ordens, e não um questionador, como viria a ser o Surfista Prateado, por exemplo, conhecido por ser um personagem alienígena que, ao entrar em contato com a raça humana, passa a questionar sua existência, nosso lugar no universo e a filosofar sobre os dilemas e belezas de ser humano. O descongelamento do Capitão América trouxe à tona a faceta do personagem que se tornaria, talvez, a mais interessante: a personificação do *American Way* questionando seu próprio simbolismo.

O *retcon* de Stan Lee permitiu que o Capitão América, mesmo personificando os valores mais caros à nação americana, valores que ele jurou lutar para proteger e disseminar, claramente reforçando a ideologia de que aqueles preceitos estariam presentes em todos os lugares do país, em cada ação governamental e social, numa perfeita utopia, também fosse apresentado como

⁴ “O arco é um conjunto de duas ou mais edições contínuas publicadas em uma revista mensal. O arco funciona nos quadrinhos de uma forma como os capítulos funcionam nos livros, sendo usado para delimitar partes/fases do trabalho de um escritor numa HQ. O arco possui no mínimo duas edições e não tem um limite máximo” (HECK, 2018).

um personagem capaz de oferecer críticas sociais a esses valores e a como eles são aplicados no cotidiano.

O personagem se tornará tão emblemático, representativo e popular em esferas tão diversas de interesses, que se tornará um dos pilares de um dos maiores conflitos dos quadrinhos de todos os tempos: a *graphic novel Guerra Civil*, da Marvel. A história do embate entre Capitão América e seu velho amigo vingador, o Homem de Ferro, reverberará em todas as histórias e, conseqüentemente, em todas as continuidades da editora, e abalará o chamado Universo Marvel tão profundamente, que suas conseqüências influenciarão os eventos das histórias durante anos.

Sendo alguém que se apresenta como um homem fora de seu tempo, um símbolo da cultura dentro da qual ele é um estranho, o Capitão tenta se adaptar aos novos tempos e aos eventos que se desenrolam ao seu redor, permitindo aos leitores que testemunhem as mudanças da própria cultura americana por meio dele, enquanto ele próprio tenta entender qual é o seu lugar nesse novo mundo no qual acordou.

CAPÍTULO 2

CAPITÃO AMÉRICA: O HERÓI EPICAMENTE MODERNO

2.1 Hegemonia Americana e Poder Brando

No início do século XX, os Estados Unidos não tinham um papel de liderança no sistema internacional; no entanto, fazia parte dos países poderosos da época porque se constituía sob um sistema democrático de governo e um modelo econômico capitalista que lhe permitia desenvolver seu próprio estado industrial como um Estado forte (U.S. DEPARTMENT OF STATE, sd). Assim, os Estados Unidos participaram da Segunda Guerra Mundial com um exército preparado, não apenas pelo número de soldados, mas também por todos os elementos da indústria de armas, com uma economia forte e um sistema político democrático consolidado nos princípios da liberdade, da igualdade e justiça (SARTORI, 1991, p. 134). Os interesses estatais dos Estados Unidos, como agente do sistema internacional, manifestaram-se por meio da identidade nacional forjada pelas práticas que expressavam seu destino manifesto, doutrina nacional que influenciava a crença de que os americanos têm uma obrigação divina de salvar o mundo (COSTA, 2011, p. 2268).

Baseando-se nessa premissa, e aproveitando-se do fato de que, de todos os países-membro do grupo dos Aliados, os Estados Unidos foram os que menos sofreram danos sociais e econômicos durante o conflito armado, posicionaram-se como o Estado com maior poder do sistema internacional nas esferas política, econômica, militar e cultural no mundo pós Segunda Guerra a princípio ao financiarem parte da reconstrução europeia por meio do Plano Marshall, iniciando, assim, o que viria a ser conhecido como globalização (STIGLITZ, 2002, p. 134).

A partir de 1945, não apenas os Estados Unidos eram uma potência no sistema internacional, mas também a União Soviética. Dessa forma, em 1950, surge a chamada Guerra Fria, um importante marco histórico que consistiu na bipolarização do mundo devido ao conflito ideológico desarmado entre democracia e comunismo.

A disputa ideológica, inevitavelmente, também abrangia o sistema político e econômico. Nesse sentido, novas formas emergiram, principalmente dos Estados Unidos, para evitar a expansão do comunismo, das quais se destacam: a expansão da democracia por meio da ONU,

a criação das instituições de Bretton Woods⁵, o uso de propaganda política criando um departamento de estado chamado Agência de Informação dos Estados Unidos (USIA) para a produção de bens culturais que expressam os benefícios da democracia, e o início de uma diplomacia cultural desenvolvida a partir das estratégias de poder brando [*soft power*]⁶ da política externa dos EUA (BORDA, 2013).

Essa disseminação cultural foi feita não só pelo governo, mas também por empresas privadas americanas, como a indústria cinematográfica de Hollywood, que passou a padronizar suas produções, caracterizando-as cada vez mais como cultura de massa, por meio do conceito *American Way of Life*. Outro exemplo que contribuiu para a construção do imaginário social em favor dos Estados Unidos, e apoiou o escopo de seus propósitos, foi a indústria de quadrinhos, liderada inicialmente pela DC Comics e, pouco depois, pela Marvel Comics, que se inspiraram em eventos reais e criaram personagens, como o Superman e o Capitão América, para metaforizar a realidade e enviar mensagens sobre os benefícios do capitalismo e, por sua vez, enfatizou a diferença entre o salvador e o inimigo (ZALBEN, 2011). Portanto, a empresa privada colaborou, por meio do poder brando e da globalização, para exportar bens culturais para outros países (UNESCO, 2000, p. 8), consolidando o poder da hegemonia americana.

Uma vez que a história dos quadrinhos foi estudada no capítulo anterior, é importante entender o contexto, bem como as mensagens e os símbolos por trás da criação do Capitão América, que estão relacionados com o sucesso alcançado pelos seus quadrinhos durante o século XX como um produto cultural consumido dentro e fora dos Estados Unidos, e como essas mesmas características serviram como fonte de dúvidas e questionamentos do personagem, que nasceu para ser a personificação do Sonho Americano, a respeito do que significa representar esse Sonho.

2.1.1 Liberdade e Justiça para todos: o nascimento do Sentinela da Liberdade

O final da década de 1930 foi um divisor de águas para os quadrinhos americanos e, principalmente, para Martin Goodman, editor de revistas *pulp*⁷ que, até aquele momento, havia

⁵ Conferência Monetária e Financeira das Nações Unidas, realizada na cidade de Bretton Woods, New Hampshire, cujo objetivo era reconstruir o capitalismo mundial, a partir de um sistema de regras que regulasse a política econômica internacional. Dessa conferência surgiram o Fundo Monetário Internacional e o Banco Mundial (BARRETO, 2009).

⁶ Cunhado por Joseph S. Nye no final dos anos 1980, o termo “*soft power*” é a capacidade de um país persuadir os outros a fazer a vontade do primeiro, sem força ou coerção (IKENBERRY, 2004).

⁷ “Livrinhos impressos em papel de baixa qualidade e extremamente baratos, com histórias de aventura, policiais, *westerns* ou outros gêneros popularescos” (HOWE, 2013, p. 17).

publicado, em sua maioria, histórias curtas de temáticas variadas. Porém, nos últimos meses da década, a venda dessas revistas passou a diminuir, e Goodman percebeu que precisava encontrar uma alternativa que pudesse compensar o declínio dos *pulps*.

A solução veio de Frank Torpey, representante da Funnies, Inc., que desenvolvia histórias em quadrinhos para serem publicadas por editoras já consolidadas no mercado, e que assegurou a Goodman que poderia lhe fornecer material suficiente para uma coleção mensal sem problemas. Dessa colaboração surgiu, em 1939, o primeiro título, batizado de *Marvel Comics* e, em suas páginas havia histórias de vários personagens, entre eles o Tocha Humana, de Carl Burgos (que, inclusive, estampou a capa daquela primeira edição) e, também, Namor, o Príncipe Submarino, de Bill Everett (HOWE, 2013, p. 22).

O sucesso do primeiro volume foi tamanho que, poucas semanas depois, ele foi reeditado, convertendo-se no carro-chefe da editora de Martin Goodman, que agora se chamava Timely Comics, e que passou por uma reestruturação editorial para gerenciar os conteúdos recebidos pela Funnies, Inc. e criar novos quadrinhos dentro da própria Timely. Para isso, Goodman contratou a jovem dupla de amigos Joe Simon, escritor e desenhista, e Jack Kirby, também desenhista. À época, Martin Goodman não sabia, mas esses dois jovens artistas seriam os responsáveis por solidificar ainda mais a Timely como uma potência na publicação dos quadrinhos.

Primeiramente, os dois criaram o personagem *Red Raven*, estrelando em sua própria revista (que não passou do primeiro volume). Entretanto, seu trabalho foi se tornando cada vez mais relevante, como quando criaram o Visão (que, anos mais tarde, seria atualizado e remodelado por Roy Thomas e John Buscema na futura revista *Os Vingadores*) (HOWE, 2013, p. 28). Porém, a prova máxima da sinergia e genialidade da dupla Simon-Kirby confirmou-se em 1940.

Trabalhando no desenvolvimento de mais personagens para as revistas em quadrinhos de super-heróis, que se mostraram extremamente lucrativas com o surgimento do Superman (1938) e do Batman (1939), Joe Simon e Jack Kirby precisavam também criar grandes vilões. Justamente naquele momento, o que começara como um conflito europeu tinha se tornado uma guerra para dominar o mundo. Adolf Hitler, o tirano líder alemão, estava prestes a invadir a Polônia para expandir seu Terceiro Reich, e o restante do mundo assistia ao desenrolar do conflito com crescente desespero. A Inglaterra estava enfraquecida, e o ânimo dos Aliados estava cada vez mais baixo. Parecia não haver mais esperança contra o regime nazista. Logo, que maior e melhor vilão para um quadrinho do que o próprio Hitler? E, para combatê-lo, era

preciso um herói que pudesse dar àquele vilão tudo o que o mundo gostaria de dar a ele (ZALBEN, 2011).

Assim, nove meses *antes* de os Estados Unidos entrarem oficialmente na Segunda Guerra, surgiu o conceito do Capitão América, um personagem de natureza patriótica, capaz de sintetizar os valores da Liberdade, Justiça e Igualdade, além de simbolizar a luta da democracia contra o regime nazifascista, como é possível observar abaixo no primeiro esboço do personagem enviado por Joe Simon a Martin Goodman.



Figura 6: SIMON, Joe. *Primeiro Esboço do Capitão América*. Disponível em: <<https://www.cbr.com/captain-america-scale-mail-costume-history/>>. Acesso em: 20 out. 2018.

Inicialmente portando um escudo triangular, como os antigos cavaleiros medievais (que logo na segunda edição foi mudado para a icônica forma circular em virtude de uma disputa a respeito de direitos autorais com outro herói patriótico, *The Shield*, da editora concorrente, a MJL Comics), o Capitão América, alter ego de Steve Rogers, foi concebido como o “Sentinela da Liberdade”.

Rogers nasceu no Brooklin, Nova York, em 4 de julho de 1918 (não coincidentemente, a data nacional americana), cresceu durante a Grande Depressão e perdeu os pais ainda muito jovem, tendo de cuidar de si mesmo sozinho, como um verdadeiro *self made man*, assim como os EUA depois da quebra da bolsa em 1929. Sensibilizado com as notícias que chegavam do *front* de batalha europeu, Rogers decide se alistar no Exército, mas recebe inúmeras recusas devido ao seu corpo franzino, até ser selecionado para a Operação Renascimento, que visava criar um exército de Super-Soldados por meio de um experimento conhecido como “Soro do Super-Soldado”. Entretanto, após aplicar o Soro em Rogers, o cientista responsável pela operação, o desertor alemão Dr. Erskine (na primeira edição seu nome era Reinstein, numa clara alusão a Einstein), é assassinado por um espião nazista, fazendo com que Steve Rogers se torne o único de sua estirpe, já que a fórmula do Soro nunca tinha sido escrita por Erskine, impossibilitando sua replicação.

Surgia, então, o símbolo americano, o Capitão América, personagem típico (ECO, 2015, p. 216), inicialmente de aparência física fraca, porém cujo intelecto e moral incorporavam valores americanos: convicção de serviço à pátria no campo de batalha; lutar pela liberdade e pela justiça; e um profundo e enraizado senso de identidade com os Estados Unidos que o leva a negar a possibilidade de ser um covarde, e o fazem ser parte de um experimento levando-o ao pingo da condição humana, tanto física quanto intelectual. Assim, seu uniforme espelha seu interior: adornado com as cores e formas da bandeira americana, vermelho, azul, branco e estrelas, indicando indiscutivelmente sua admiração pela bandeira, pela nação, um símbolo fundamental quando comparado com a visão do ideal comunista de construir um mundo sem bandeiras ou fronteiras.

Também é importante prestar atenção à letra “A” impressa em seu capacete. Por um lado, simboliza a importância de algo porque é capitalizado (FRUTIGER, 1989, p. 155); por outro lado, é a indicação de um lugar presente no próprio nome do super-herói: América, implicando que, embora seja verdade que a pessoa vestindo aquele uniforme é importante, o lugar que Steve Rogers representa também é uma parte fundamental da construção do super-herói. Ele é o Capitão América, não de qualquer outro lugar, então tudo o que o herói representa vem de lá. Para finalizar a indumentária, o Capitão leva consigo um escudo, indicação de que ainda é um humano e que deve proteger sua integridade, resultando em “um reconhecimento (ou uma projeção) que o leitor realiza diante da personagem” (ECO, 2015, p. 216). Outra análise possível do herói portar um escudo é o simbolismo de seu papel como defensor da segurança coletiva e da justiça, não carregando nenhuma arma ofensiva em sua roupa. A mensagem é clara: se não há arma ofensiva, ela não ataca, mas defende.

Tanto o personagem quanto a abordagem inicial dada por Simon agradaram tanto a Martin Goodman, que ele decidiu publicar o Capitão América em sua própria revista, sem passar por nenhuma participação-teste em outra publicação consolidada, algo extremamente incomum para a época (STEVENS, 2018, p. 35). Desse modo, Joe Simon e seu parceiro Jack Kirby passaram a trabalhar em *Captain America* n. 1, que contou com histórias introdutórias do personagem, apresentando sua origem e a de seu companheiro mirim, James “Bucky” Barnes (que desempenhará um papel fundamental no futuro do Sentinela da Liberdade), uma aventura contra dois conspiradores chamados Sando e Omar e, finalmente, a apresentação daquele que seria o arqui-inimigo do Capitão América, o Caveira Vermelha.

A revista chegou às bancas em 20 de dezembro de 1940, mas com data de capa de março de 1941, e tornou-se um sucesso imediato no Natal daquele ano, principalmente por trazer em sua ousada capa o Capitão esmurrando Adolf Hitler. Aquela primeira edição atingiu a marca de um milhão de exemplares vendidos (HOWE, 2013, p. 29), consolidando não apenas o personagem como o líder de vendas de sua casa editorial, mas também a Timely como uma potência.



Figura 7: SIMON, Joe; KIRBY, Jack. Capa de *Captain America Comics* #1. 1941. Disponível em: <http://marvel.com/comics/issue/7849/captain_america_comics_1941_1>. Acesso em: 07 ago. 2017.

Durante todo o ano de 1941 o Capitão América e seu parceiro mirim Bucky Barnes lutaram contra os nazistas infiltrados em solo americano, enquanto acompanhavam de longe, assim como seus criadores, as notícias que chegavam todos os dias, pelos jornais, do *front* de batalha europeu. Mas, em 7 de dezembro de 1941, o Japão atacou a base militar de Pearl Harbor, no Havaí (NAVAL HISTORY AND HERITAGE COMMAND, 2017). O inimigo finalmente ganhara um rosto. Não se tratava mais de impedir um simples assalto a banco. Agora, os americanos e seus super-heróis tinham sido atacados por estrangeiros dentro de seu próprio país. No dia seguinte ao ataque, os Estados Unidos entravam oficialmente na guerra, levando junto de seu Exército de homens, um batalhão de super-heróis prontos para defender seu país.

Durante a guerra, de acordo com o historiador de quadrinhos Bradford Wright, durante o documentário *Superheroes: A Never-Ending Battle* (2013), mais da metade da população americana lia alguma revista e muitas eram enviadas aos soldados nos *fronts* europeus. No auge da guerra, quarenta e quatro por cento dos homens nos campos de treinamento liam revistas em quadrinho regularmente (STEVENS, 2018, p. 35).



Figura 8: Soldado americano lê uma revista em quadrinhos no *front* de batalha europeu durante a Segunda Guerra. Fonte: SUPERHEROES: *A Never-Ending Battle*. Direção de Michael Kanton. S.i.: Pbs, 2013.

Apesar das muitas qualidades, as histórias em quadrinhos também tinham defeitos. A grande maioria era racista e usava estereótipos de minorias. O maior exemplo disso, à época da Segunda Guerra, eram as ilustrações dos inimigos dos americanos. Japoneses eram retratados com os olhos inclinados e espuma saindo pela boca, os negros eram covardes que sempre fugiam das lutas ou precisavam ser resgatados, e os alemães eram valentões loiros enormes que, apesar do tamanho, eram estúpidos. Reflexos da época e dos ânimos acirrados de quem estava por trás das páginas coloridas. Não se pode negligenciar o fato de que a maioria dos super-heróis das histórias em quadrinhos daquela época foram criados, basicamente, por jovens judeus tentando sobreviver nos Estados Unidos durante a Grande Depressão. Em uma época economicamente tão complicada, seguir qualquer profissão tradicional era difícil e caro demais. A alternativa para continuar pagando as contas era ser artista de histórias em quadrinhos que, mesmo não sendo uma forma de arte respeitada à época, pagava o suficiente para que os artistas sobrevivessem aos tempos incertos. Não havia como tentar ser respeitoso com um regime que, ao final do conflito bélico, junto com seus aliados, tinha assassinado cerca de seis milhões de judeus, de acordo com estimativas do United States Holocaust Memorial Museum (2019). E isso acabava, inevitavelmente, respingando nas histórias roteirizadas e desenhadas por aqueles jovens.

As histórias do Capitão América foram um sucesso durante a Guerra, alcançando e, às vezes, superando, números na casa do milhão nas vendas, mas com a vitória dos Estados Unidos sobre o Japão e o consequente término do conflito, sua popularidade, bem como a dos super-heróis em geral, foi caindo, assim como as vendas de sua outrora bem-sucedida revista. Nos

dias finais da Guerra, em 1945, sua periodicidade passou a ser bimestral. Em 1949, quatro meses chegaram a se passar entre um volume e outro. Até que, em outubro de 1950, o último volume da revista do Capitão América foi lançado, e o herói nem mesmo estava presente na história (STEVENS, 2018, p. 58). Tudo indicava que aquele era o fim do outrora mais famoso herói da Timely Comics. E ele nem mesmo tinha conseguido um final digno.

Porém, na década de 1950, com a Timely sendo rebatizada como Atlas, e quase fechando suas portas por conta de dificuldades com a distribuição das revistas, o Capitão América foi trazido de volta durante apenas três números para combater a ameaça comunista, sem absolutamente nenhum resquício do sucesso ou impacto que tivera anteriormente, e logo o título foi cancelado mais uma vez. Tudo indicava que aquele era mesmo o fim. O Sentinela da Liberdade havia travado o bom combate e fez o que precisava ser feito para defender sua pátria, mas seus dias de luta e glória haviam ficado no passado. Acabava assim a Era de Ouro dos quadrinhos para Steve Rogers.

Anos 1960: década das viagens espaciais, da energia atômica, do advento da ciência como caminho para ajudar a humanidade, e da luta pelos direitos civis. Apesar de todas as coisas incríveis que os anos 1960 traziam, o mundo pós Segunda Guerra agora estava dividido em dois: de um lado o capitalismo do Ocidente, tendo como maior representante e defensor os Estados Unidos; do outro o comunismo do Oriente, com a URSS à frente. Era a Guerra Fria, trazendo consigo uma grande paranoia. E em meio a tudo isso, como em uma explosão atômica, toda uma nova geração de super-heróis surgiu, em grande parte graças à inventividade e genialidade de Stan Lee, da antiga Atlas, agora Marvel Comics.

A DC Comics, maior rival da Marvel, começava a revitalizar seus antigos heróis como Superman, Batman e Mulher-Maravilha, e a criar outros como Flash e Lanterna Verde, cada vez mais inspirados nos deuses do panteão grego, com características que os distanciavam dos humanos normais. Logo veio a culminação de toda essa revitalização: a criação da *Liga da Justiça*, a primeira superequipe dos quadrinhos.

Martin Goodman, dono da Marvel, e Jack Liebowitz, dono da DC, jogavam uma partida de golfe e este último comentou sobre o grande sucesso que sua nova série, a *Liga da Justiça*, estava fazendo em números de vendas. Goodman imediatamente teria ligado para Stan Lee, que era, na ocasião, o editor-chefe e principal escritor da Marvel Comics, e pedido para que ele fizesse algo similar na Marvel (TUCKER, 2018, p. 18). Lee juntou-se ao hábil desenhista Jack Kirby e, fugindo do que seria considerado o caminho óbvio (formar uma equipe com os antigos personagens da editora), ambos criaram quatro personagens diferentes dos tradicionais super-heróis que existiam até então.

Dessa parceria, surgia, em 1961, o que hoje é conhecido como a pedra angular do Universo Marvel: o Quarteto Fantástico [*Fantastic Four*], a primeira família de super-heróis, formado pelo Senhor Fantástico, pela Mulher Invisível, o Coisa e pelo Tocha Humana. Todos, realmente, novos personagens, com exceção do Tocha Humana (alter ego de Johnny Storm), que era uma nova versão do personagem homônimo publicado pela então Timely nos 1940 e 1950 (alter ego de Jim Hammond).

Ninguém imaginava, porém, que aquela nova geração também significaria um recomeço para os Três Grandes da Era Timely. Em *Fantastic Four* n. 4 é justamente o Tocha Humana o responsável por reintroduzir Namor ao panteão Marvel, ao impedir que um amnésico Príncipe Submarino destruísse a cidade de Nova York. Mas Stan Lee sabia que o retorno do Sentinela da Liberdade não seria tão direto e nem tão simples quanto o de Namor. Ele esperou pelo momento certo para trazer de volta seu personagem preferido da Era Timely, aquele com o qual Lee começara sua carreira como roteirista de histórias em quadrinhos (HOWE, 2013, p. 29). E o momento certo não poderia ter sido mais agido.

Em meio a tantas novidades, o país foi pego de surpresa por uma notícia chocante: em 22 de novembro de 1963, John F. Kennedy, um dos presidentes mais populares e queridos da história americana, foi assassinado. Quatro meses depois do trágico acontecimento, Stan Lee e Jack Kirby prestes a lançarem a edição número 4 de sua nova superequipe, *Os Vingadores*, decidiram que aquele era o momento certo pelo qual eles vinham esperando para ressuscitar o super-herói que havia definido e personificado os maiores ideais do país: o Capitão América.

Então, em um dos primeiros *retcons* da história, Lee e Kirby trouxeram o Capitão de volta, completamente jovem, sem marcas de envelhecimento (resultado do Soro do Super-Soldado), explicando que, nos dias finais da Guerra, em 1945, o Capitão e Bucky foram à Inglaterra para impedir o brilhante cientista nazista Barão Zemo de obter e lançar uma aeronave não tripulada experimental, armada com um dispositivo explosivo. Rogers e Barnes alcançaram o avião, mas quando Bucky tentou desarmar a bomba, o veículo explodiu em pleno ar. Rogers foi arremessado nas águas geladas do Atlântico Norte, e o governo dos Estados Unidos presumiu que ambos estivessem mortos. Devido ao Soro do Super-Soldado, o Capitão América sobreviveu, entrando em um estado de animação suspensa, eventualmente congelando em gelo sólido. E o Capitão América, visto em ação durante a década de 1950 combatendo comunistas, não era Steve Rogers, mas uma sucessão de três outros homens, que assumiram a identidade do herói patriota depois de seu desaparecimento: William Naslund, também conhecido como o Espírito de 76, que morreu em combate, sendo, então, substituído por Jeffrey Mace, inicialmente conhecido como O Patriota. Depois da aposentadoria desse último, o manto do

Capitão América foi passado ao professor William Burnside, que havia experimentado uma versão corrompida do Soro do Super-Soldado, levando-o à loucura com sintomas graves de paranoia. Há ainda um outro homem que ficou conhecido como o Capitão América Negro: Isaiah Bradley, um afro-americano no qual uma versão do Soro do Super-Soldado usado em Steve Rogers foi testada, na tentativa de replicá-la, ainda nos anos iniciais da Segunda Guerra. Porém Bradley é retratado como uma lenda oculta entre grande parte da comunidade afro-americana no Universo Marvel. Fora da comunidade negra, no entanto, ele permanece amplamente desconhecido. Apesar de todo esse histórico de simulacros e tentativas de replicação, Stan Lee sabia que o manto de Capitão América serviria perfeitamente naquele para o qual ele tinha sido concebido: Steve Rogers. Sua história de origem foi, então, recontada, com pequenas alterações, mas com os mesmos elementos básicos da primeira (LEE; KIRBY; ROUSSOS, 2015, p. 152-179).

Assim, em *Avengers* n. 4, foi dado o ponto de partida necessário para restabelecer definitivamente o lugar do Capitão América no mundo dos quadrinhos. Steve Rogers estava de volta e Stan Lee o tornou o personagem mais complexo da Marvel. Ele era um homem fora de seu tempo (o que viria a ser uma de suas mais famosas alcunhas), alguém que tinha lutado em uma guerra e sobrevivido, mas estava sozinho, pois nenhum de seus amigos tinha conseguido tal feito.



Figura 9: LEE, Stan; KIRBY, Jack. Capa de *The Avengers* #4. 1964. Disponível em: <http://marvel.com/comics/issue/7285/avengers_1963_4>. Acesso em: 07 ago. 2017.

O Capitão América nunca foi apenas um homem em um *collant* apertado. O personagem surgiu como um ideal, como o herói que os EUA precisavam no momento em que o mundo via ascender o regime nazista de Hitler na Alemanha. Nessa época, os quadrinhos americanos tinham como propósito não apenas divertir seus leitores (em sua grande maioria, adultos), mas servir como veículo de propaganda contra a guerra que se formava na Europa e como incentivo à população, para que o povo se mantivesse firme durante tempos tão sombrios.

Ele é um reflexo idealizado do que todos os cidadãos americanos devem aspirar a ser e, enquanto o herói é visto como alguém especial e excepcional, ele não deveria ser o único. Steve Rogers ser especial vem justamente do fato de ele ser essencialmente comum, sem nada que o diferencie dos demais homens e mulheres que o rodeiam. Ele é um garoto nascido em Nova York, filho de imigrantes irlandeses, frágil, doente, esquelético, mas com um enorme senso de justiça, moral, ética e com muita vontade de ajudar aqueles que, como ele, passavam por dificuldades, sofrendo nas mãos de valentões (independentemente de o valentão ser o garoto mau do bairro ou um tirano alemão).

O Capitão é um herói criado em uma época em que os valores eram mais simples de definir para ser o defensor do Sonho Americano, do *American Way of Life*, da Liberdade e da Justiça para todos. Ele se torna uma tela em branco na qual os leitores podem projetar todas as coisas boas que desejam encontrar em alguém. Porém, o Capitão América foi reformulado como um herói assombrado por memórias do passado, tentando se adaptar à sociedade moderna dos anos 1960. Ficar congelado durante tanto tempo e acordar em uma sociedade completamente diferente daquela que ele conhecia foi decisivo para o personagem. Assim, pode-se definir o Capitão América em antes e depois do congelamento.

Antes, seus propósitos eram claros, as atitudes das pessoas eram sempre preto-no-branco, e o mundo no qual ele vivia era mais simples, sendo possível enxergar a sociedade de forma nitidamente maniqueísta. Depois do congelamento, quando o Capitão sai da animação suspensa, todo o mundo que ele conhecia havia mudado de maneira drástica. Bem e mal se tornaram conceitos difusos, não estava mais claro quem era o inimigo a se combater, e todas as atitudes ganharam tons de cinza. Todas as certezas que aquele soldado pensava ter foram jogadas por terra, transformando-o em um homem amargurado e incompleto. Um homem fora de seu tempo.

Assim, o Capitão América apresenta-se como um personagem multifacetado, constituído de características determinantes de um típico herói clássico, épico, porém também possui um outro lado, nascido com a modernidade, que têm as características essenciais de um herói moderno. Seu renascimento se torna válido porque, por meio de suas atitudes, sua personalidade é moldada, bem como o seu modo de agir e reagir aos acontecimentos, e sua concepção de mundo. O Capitão América tem sua fisionomia intelectual (LUKÁCS, 1971, p. 149) definida tornando complexas suas histórias, apresentando-nos como seus dilemas internos se relacionam intimamente com os problemas gerais do tempo em que agora vive. Neste momento, ele se transforma no personagem típico de Lukács, pois, para o teórico “somente através de uma dialética complicada, rica em contradições intensificadas, pode um personagem ser elevado à tipicidade” (LUKÁCS, 1971, p. 159).⁸

2.1.2 O despertar do Sonho: a emergência da consciência demoníaca do Capitão América

Representar a Liberdade, a Justiça e fazer aquilo que é o correto sempre foram características intrínsecas do personagem, alguns dos traços mais fortes de sua personalidade.

⁸ Only through a complicated dialectic rich in intensified contradictions can a character be elevated to typicality.

Ao longo de seus mais de setenta e cinco anos de história, o Capitão passou por todos os grandes momentos importantes da História Americana do século XX, desde a luta pelos Direitos Civis, nos anos 1960, com a introdução do Falcão dividindo o título de sua revista, em uma alegoria magistral: o Capitão América, a personificação dos Estados Unidos não só respeitava, mas *trabalhava* junto a um herói negro, como se dissesse aos leitores “isso é completamente possível, porque os negros são pessoas e devemos tratá-las como tal”, passando pelo escândalo de Watergate e descobrindo que Richard Nixon era o líder de uma organização criminosa nos quadrinhos, fazendo-o desistir, durante algumas edições, do manto de Capitão América, até chegar ao século XXI e encarar o 11 de Setembro e a Guerra ao Terror.

No dia 11 de setembro de 2001, as histórias em quadrinhos e a realidade misturaram-se de uma maneira que ninguém jamais gostaria de ter visto. Para qualquer pessoa que cresceu lendo quadrinhos, principalmente os quadrinhos da Marvel Comics, nos quais a maioria das histórias se passava em Nova York, diferentemente da DC, que criava cidades fictícias para seus heróis, ver Nova York destruída tinha se tornado lugar-comum. Mas nenhuma revista em quadrinhos poderia ter preparado as pessoas para o que foi aquele dia. O atentado às Torres Gêmeas do World Trade Center, em Nova York, chocou o mundo (CNN, 2019). Onde estavam nossos heróis quando mais precisávamos deles? O fato obrigou a Marvel a fazer algo, e quem melhor que o Capitão América para tratar do assunto?

No entanto, a editora não escondeu seu descontentamento com algumas decisões, vistas por ela como equivocadas, tomadas pelo presidente americano à época, como sancionar o Ato Patriota [USA PATRIOT Act] (ESTADOS UNIDOS, 2001) e invadir o Iraque, e tratou de criar uma grande conspiração terrorista, cuja culpa era dos próprios Estados Unidos. Para a história na qual o Capitão América protegia os árabes dos americanos revoltosos (RIEBER; CASSADAY, 2015), trouxeram John Ney Rieber, o qual infelizmente foi obrigado a deixar o título antes do previsto devido a protestos contra a história que ele estava tentando contar.

Em *O novo pacto* [*The New Deal*], Steve Rogers, ao conversar com um bombeiro durante os trabalhos de resgate em meio aos destroços das Torres, afirma que é preciso ter certeza sobre quem liderou o ataque, porque “isso é guerra”, uma clara menção à *Guerra ao Terror* do governo Bush pós-11 de setembro. George Bush chegou a declarar uma “Cruzada contra o Terror” (título com um forte apelo religioso) (WALDMAN; POPE, 2001) e contra o “Eixo do Mal” (numa clara alusão ao Eixo, grupo inimigo dos americanos durante a Segunda Guerra Mundial) (BUSH, 2002) e, assim que Bush fez seu discurso sobre as “cruzadas” – retomadas aqui como uma referência de forte simbolismo tanto para muçulmanos quanto para cristãos, soube-se que o atentado seria tratado como um ato de guerra, com o governo

assumindo poderes muito maiores do que tinha para perseguir e deter seus inimigos, dentro e fora dos Estados Unidos. Mas ao finalmente confrontar o “inimigo”, o Capitão América se depara com o outro lado da moeda.

O roteiro dá-nos definições opostas de terrorismo: a dos americanos e a dos “inimigos dos americanos”. A definição de terrorismo para os americanos é “Ameaça ou uso de violência para atingir fins políticos, religiosos, ou de outra natureza através da intimidação, da indução ao medo, e assim por diante, voltados contra populações civis” (CHOMSKY, 2005, p. 67), sendo essa definição o que permeia a política antiterrorista americana e a “desculpa” usada para atacar os “inimigos”. Mas, para os americanos, não são ataques e sim “ações antiterroristas”, como se a mudança do termo legitimasse suas ações (CHOMSKY, 2002, p. 20). Assim, o que fica disso tudo é: os Estados Unidos podem tudo e os povos “inimigos” não possuem o mesmo direito, eles não são importantes.

Mas na história, esse conceito de que só o que atinge os Estados Unidos pode ser considerado terrorismo, e apenas a sua perspectiva dos fatos importa, é refutado pelo Capitão América. Para ele, as pessoas são importantes. As pessoas inocentes, que acabaram no meio de toda essa bagunça de ideologias e política, sem nunca terem feito mal a ninguém, não importando se elas são americanas ou não, *elas* merecem ser defendidas dos poucos que se deixaram levar pelo extremismo da situação. Esses inocentes não merecem ser responsabilizados por erros que não são seus.

Rieber faz questão de deixar claro, desde o início, a posição assumida pelo Capitão América. Em uma das primeiras cenas de *O novo pacto*, o herói defende um garoto descendente de árabes, do ataque de um homem que perdeu a filha nos Atentados às Torres. Antes de ir embora, com o plano do quadrinho focado na mão ensanguentada do homem segurando o canivete com o qual pretendia atacar o garoto, o Capitão segura a mão do homem ao dizer “Eu entendo. Você quer justiça. Isto não é justiça. Somos melhores do que isso. Guarde sua raiva para o inimigo.” A cena termina com o garoto e o pai enlutado dando-se as mãos, reforçando a ideia que o inimigo nem sempre é quem pensamos (RIEBER; CASSADAY, 2015, p. 22).

Defender o direito individual das pessoas, seu direito de ir e vir sem medo e de poder escolher o que cada um acredita ser o melhor para sua própria vida é um princípio que vai nortear o Capitão muito fortemente pelos próximos anos.

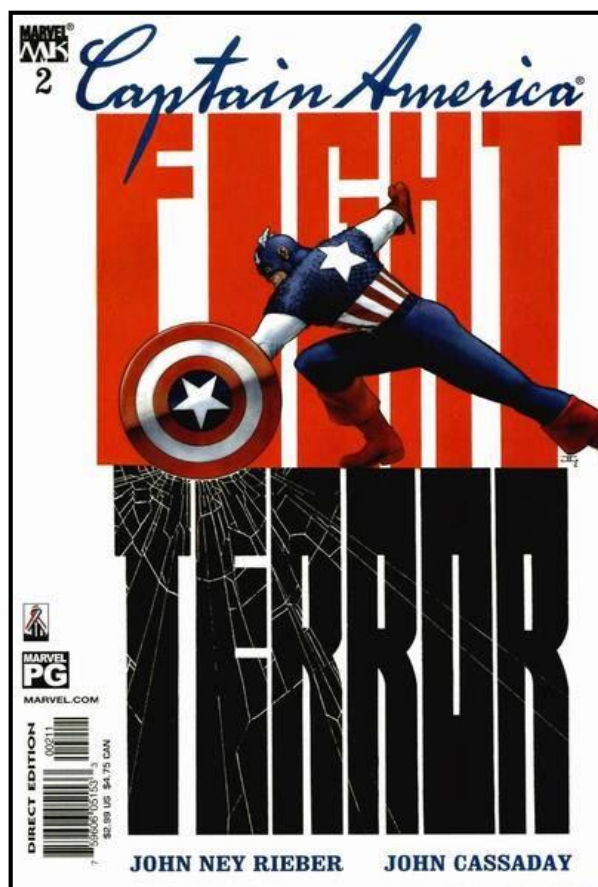


Figura 10: Capa da edição pós 11 de setembro da revista do Capitão América. Fonte: RIEBER, John Ney; CASSADAY, John. *Captain America (2002) #2*. 2002. Disponível em: <http://marvel.com/comics/issue/12828/captain_america_2002_2>. Acesso em: 07 ago. 2017.

Depois dos ataques ao WTC, a confiança dos americanos foi dilacerada, os sentimentos de pânico e desconfiança surgiram, tendo no Ato Patriota seu expoente máximo, tolhendo liberdades individuais, investigando a vida privada dos cidadãos sem que eles soubessem, prendendo suspeitos de terrorismo sem esperar pela ordem do Judiciário (MAYER, 2005). Com tantos ataques à Constituição, que sempre fora respeitada e obedecida, e com os ânimos tão abalados e desconfiados, era de se esperar que ninguém mais acreditasse no Sonho Americano, com seu conceito de vida, liberdade, propriedade e a busca pela felicidade. Como acreditar nisso tudo em um momento como aquele?

Foi nesse contexto de desconfiança e insegurança que surgiu a *Guerra Civil*. Escrita por Mark Millar e desenhada por Steve McNiven, *Guerra Civil* foi lançada originalmente no ano de 2006 nos Estados Unidos pela editora Marvel Comics. Valendo-se da instigante pergunta “De que lado você está?”, o evento foi anunciado como aquele que mudaria tudo no mundo dos principais (senão de todos) personagens ativos da editora. A história principal foi contada em

um arco com sete edições, mas todas as revistas da editora à época foram afetadas pelo grande evento, em um procedimento editorial conhecido como *crossover*.

Na história principal, depois da morte de centenas de pessoas, incluindo dezenas de crianças de uma escola em Stamford, ocasionada pela explosão do vilão Nitro, após um embate contra o grupo de heróis chamado Novos Guerreiros, que filmavam um *reality show* cuja audiência tentavam aumentar, a comunidade heroica divide-se em duas frentes: aqueles que seguem a posição assumida pelo Homem de Ferro, que quer o registro dos super-heróis, ou seja, quer que todos revelem suas identidades com a consequente supervisão do Estado por meio da Lei de Registro de Super-Humanos, e o grupo do Capitão América, que luta pela liberdade total de escolha e de ir e vir de cada um, sem a interferência do governo. A partir disso, uma guerra civil entre os super-heróis é travada, resultando na morte de um deles, o Golias.

Curiosamente, o Capitão, que desde sua origem foi o defensor máximo dos interesses do governo americano e aquele que, pela lógica, deveria ficar ao lado da Lei de Registro, é o primeiro a questioná-la. Analisando o personagem sob os conceitos apresentados na obra *A teoria do romance* (2000), de Georg Lukács, sobre o herói moderno como indivíduo problemático e sua consciência demoníaca, características essenciais para compor o herói típico do romance moderno, forma estética de nosso tempo, podemos entender porque o Capitão América assumiu sua posição oposicionista.

Em sua teoria, Lukács diz que o romance moderno é desenvolvido com base em alma, um conjunto que abarca psique, intelecto e personalidade, e mundo exterior, podendo a alma ser maior ou menor que o mundo no qual ela está. E, como gênero, o romance tem a função de recriar a totalidade perdida da vida, causada pela modernidade. Seu objeto é “a luta contra a inessencialidade do mundo e a impossibilidade de ação da alma” (COTRIM, 2011, p. 574). Seu herói é diferente daqueles com os quais nos habituamos ao ler as aventuras narradas nos textos da epopeia clássica. O herói moderno não encontra mais em si o sentido do conjunto social ao qual pertence, não há mais a identificação intrínseca entre herói e sociedade (LUKÁCS, 2000, p. 62). Ao contrário do herói da epopeia, o herói do romance é problemático, porque já não pertence às estruturas sociais que o rodeiam e, por isso, ele busca uma maneira de conciliar esse não-pertencimento com a essência de sua própria alma. Lukács identifica o romance podendo ser psicológico de herói passivo, com uma alma grande demais para se adaptar ao mundo; ou romance de idealismo abstrato (JUNG, 2011, p.103), com seu herói de consciência demoníaca, cuja alma é simples demais para a complexidade do mundo, um “[...] indivíduo que não deseja simplesmente viver subordinado ao vazio das estruturas do mundo, mas cuja interioridade insurge contra ‘a vida que apodrece em silêncio’” (COTRIM, 2011, p. 574).

É nessa última categoria que podemos classificar o Capitão. O Capitão América inicia sua trajetória nos anos 1940 e esse período pode ser considerado sua “sociedade primitiva”, na qual os integrantes dependem uns dos outros para alcançar o bem-estar coletivo. O que um só indivíduo fazia dentro dessa sociedade impactava na vida de todos os outros integrantes dela, como em um organismo vivo.

Durante a Segunda Guerra Mundial, a população americana uniu-se em torno de um só objetivo: erradicar o totalitarismo europeu que ameaçava a liberdade do restante do mundo. E, para isso, o Capitão América foi criado, um só indivíduo, mas que carregava consigo toda a força e desejos de seus conterrâneos para o *front* de batalha, sempre colocando os objetivos do coletivo em primeiro lugar, com suas ações reverberando em toda a comunidade.

O Capitão América “primitivo” nasceu com seu destino selado e com seus propósitos bem definidos: defender a Liberdade, Igualdade e Justiça a que todas as pessoas têm direito, a qualquer custo. Não à toa que sua “arma” é um escudo, como os antigos cavaleiros medievais, conhecidos por seguirem rigidamente seu código moral. O Capitão como herói épico representa as paixões e necessidades do coletivo, sendo o modelo perfeito das virtudes e desejos da comunidade, fazendo tudo o que estiver ao seu alcance para defender seu destino e princípios. Ele faz o que for preciso para alcançar seus objetivos, pois sabe que não tem escolha, e isso não o abala, mas sim lhe dá forças para cumprir seu destino, mesmo que isso signifique a morte em algum momento. E é exatamente o que lhe acontece pouco antes do final da Segunda Guerra (mesmo que essa condição tenha sido revertida posteriormente).

Ao ser reanimado anos depois, o Capitão encontra uma sociedade atomizada, na qual cada indivíduo é sua fortaleza e não existe mais um único grupo unido em torno de um mesmo interesse coletivo, mas vários pequenos grupos independentes, cada um com sua ideia, com seus desejos e direcionando seus esforços a fazer o bem somente a seus membros, e vendo o outro como um inimigo em potencial. Nessa nova sociedade, torna-se impossível representar algo além de si mesmo, pois agora cada um tem sua própria visão de mundo.

Nesse contexto surge a Guerra Civil da (antes unida por um só objetivo) comunidade super-heróica. O então épico herói patriota se vê diante de escolhas que ele agora tem autonomia para fazer, algo nem mesmo imaginável antes. Curiosamente, o Capitão América não toma o partido do governo, mas vai contra a Lei de Registro proposta, alegando violação do direito à liberdade de ir e vir dos heróis mascarados, enquanto o Homem de Ferro, alter ego do empresário armamentista Tony Stark, apoia a implantação da Lei. Isso divide os antigos aliados em dois grupos distintos, e o Capitão vai para a clandestinidade.

Ao decidir pela ação, o herói permite que sociedade moderna comece a corrompê-lo, pois ele sabe que para ter sucesso em sua jornada contra a Lei de Registro, ele precisa se desfazer de alguns de seus princípios mais profundos e passar a tomar decisões que antes consideraria questionáveis sem pensar duas vezes a respeito. Ao receber, portanto, as determinações do Estado, o Capitão percebe que elas são incompatíveis com seus valores, e isso o leva a agir e a não aceitar as condições a ele impostas.



Figura 11: Capa do arco de sete edições de *Guerra Civil*. Fonte: MARVEL DATABASE. *Civil War (Event)*. Disponível em: <[http://marvel.wikia.com/wiki/Civil_War_\(Event\)](http://marvel.wikia.com/wiki/Civil_War_(Event))>. Acesso em: 07 ago. 2017.

Nesse momento do enredo emerge a consciência demoníaca do Capitão América, trazendo consigo toda a carga de inadequação, de deslocamento, de solidão inerentes a esse traço da psicologia do herói, e é quando acontece a queda do herói épico, aquele que age sem discutir porque tem seu destino selado antes mesmo de iniciar sua jornada, para o herói moderno, aquele que não se conforma, se rebela e se revolta conscientemente sobre todas as mazelas que recaem sobre ele. No caso do Capitão, principalmente o fato de ele não mais se reconhecer no mundo em que vive, perceber a inexistência de um interesse coletivo pelo qual lutar, de ter perdido tudo e todos aqueles que conhecia, que faziam parte do seu convívio e se

ver sozinho em um mundo sem a capacidade de inspirá-lo como antes, mas eficiente em impor-lhe valores. Ele então tenta se adaptar, exigindo mais do que o mundo moderno pode lhe oferecer. Nesse momento, o mundo deixa de ser contingente e passa a exigir do herói que ele siga caminhos inesperados e completamente fora dos planos para alcançar seu objetivo, como ir contra a instituição que representara deus para o Sentinela da Liberdade durante toda a sua vida como símbolo americano: o Estado.

Dessa forma, em nome da manutenção da tradição que o Capitão conhecia e fora forjado para defender, ambos os lados do conflito, anti e pró-Registro, se enfrentam. A luta acaba se transferindo para o meio da cidade de Nova York. A vantagem inicialmente é do lado pró-Registro, mas inesperadamente, o lado rebelde liderado pelo Capitão América ganha um aliado de peso: Namor, o príncipe-submarino. Com a supremacia numérica, os rebeldes estão a um passo de vencer o conflito e provar seu ponto de vista. Entretanto, no momento do golpe final na luta entre Capitão América e Homem de Ferro, a própria população revolta-se contra os heróis e impede que o Capitão desfira seu golpe. Ao ser surpreendido por essa intervenção, ele finalmente percebe que os civis foram colocados em perigo e que a cidade está toda destruída.

O sentimento de fracasso diante do mundo então aflora, impedindo que o Capitão continue lutando. Nesse momento, os princípios dos quais ele tinha se desfeito voltam a dominá-lo e ele percebe que precisa defender o direito daquelas pessoas à liberdade de ir e vir tanto quanto precisa defender o direito de seus colegas de luta. Ele não sabe bem como lidar com o que o mundo fez dele, mas percebe que tudo pelo que vinha lutando é irrisório perante as demandas da sociedade. O Capitão então ordena aos seus aliados a suspensão das batalhas e se rende, dando a vitória ao lado pró-Registro.

É interessante notar que, ao se render, o Capitão retira a máscara e se entrega como Steve Rogers, o soldado dispensado com honras do Exército Americano. Ao fazer isso, o homem, e não o símbolo, assume a culpa pelos próprios atos, em uma última tentativa de controlar seu destino com suas escolhas. Assim, ele mantém o manto do herói imaculado, permitindo que as pessoas e a sociedade ainda tenham um representante do bem-estar coletivo, um defensor do Sonho Americano, porque, no fim, o herói é o que fazem dele, e o Capitão América foi o símbolo que o povo americano criou para se inspirar.

Ao se render, ele percebe que, na verdade, nunca conseguiria se encaixar nesse mundo moderno, porque sempre carregaria consigo os princípios morais que tentara suprimir. Sua missão, então, seria sempre tentar conciliar essa incompatibilidade de visões de mundo, isto é, por um lado, prezar pelo bem coletivo e, por outro, lidar com a solidão e sua inadequação

perante o mundo, sem permitir que uma ou outra o dominasse, porque isso significaria o seu fim.

Em uma conversa entre Homem de Ferro e Capitão América no *tie-in*⁹ de *Guerra Civil Rubicão*, na qual os dois conversam tentando chegar a um acordo sobre a guerra, Tony Stark aponta essas características como falhas:

“Você é o homem perfeito. Vive por ideais e padrões que são... *mais* do que ultrapassados, são *impossíveis* pra qualquer um que não você. E quando é confrontado pelas nuances de cinza, quando as pessoas inevitavelmente o decepcionam porque são *falhas*, você faz o que *sempre* fez quando a barra pesou: resiste e luta *ainda mais*. Não importa se pode vencer. Às vezes, acho que você preferiria *morrer* no esplendor da glória a encarar a realidade” (GAGE; HAUN, 2008, p. 83, grifo do autor).

Sem se deixar abalar pelas críticas do velho amigo, a resposta de Steve Rogers mostra que seus dois lados, o épico e o moderno, coexistem, apesar de parecerem incompatíveis:

“Sabe, mesmo após todos esses anos, essa é uma das coisas do mundo moderno à qual tive mais dificuldade pra me ajustar. A porcaria da *psicologia barata*. O que é certo é certo. Se você acredita, você defende” (GAGE; HAUN, 2008, p. 83, grifo do autor).

O Capitão América, ao se dar conta dessa dualidade que lhe é intrínseca, percebe que, na sociedade moderna, fragmentada, na qual a individualização e a subjetividade são mais valorizadas do que a comunidade e o social, ele pode ser o elo entre o clássico retratado na epopeia homérica e o moderno trazido pelo romance, pois jamais conseguirá deixar seu eu épico para trás, bem como jamais se transformará por completo em um herói moderno. Ele será sempre o herói épico fazendo concessões para viver sua nova vida na modernidade, adaptando-se às necessidades e exigências da nova sociedade na qual acordou, mas sem desfazer-se de suas origens, crenças e princípios, em uma eterna troca de favores entre o herói e o mundo, na esperança de que todos saiam ganhando (ou que o menor dano possível seja causado). E, por

⁹ *Tie-in* “São histórias derivadas das megassagas ou das sagas de nicho. Minisséries, séries mensais, quinzenais, revistas solo ou mesmo de grupo, todas podem se tornar um tie-in. A única exigência para isso é que o seu plot, durante o arco tie-in, esteja atrelado com a saga. Os *tie-ins* costumam ser destacados na capa das HQs, com o logotipo da saga à qual estão conectados” (HECK, 2018).

mais absurda que possa parecer a ideia, o próprio Capitão é a prova de que é possível ser um herói épico na modernidade e ainda sair ileso da experiência (ou quase isso).

CAPÍTULO 3

GUERRAS CIVIS

Desde o seu surgimento, no fim dos anos 1930, ser um super-herói significava seguir um caminho solitário, no qual o herói lutava sozinho pelo bem-estar da comunidade em que vivia. Entretanto, logo ficou claro que a solidão não era a melhor opção para os paladinos da justiça. Assim, já no início dos anos 1940 surge o primeiro ajudante, o garoto-prodígio Robin (*Detective Comics* n. 38, abril de 1940), parceiro na luta contra o crime ao lado do Batman.

Mais do que resolver o dilema da solidão do herói protagonista, essa foi a solução encontrada pelos roteiristas para solucionar outros dois problemas: inserir diálogos às histórias, impedindo que os personagens falassem sozinhos, ou, pior, que nem falassem; e incluir os jovens e crianças no grupo leitor de quadrinhos, até então uma mídia lida majoritariamente por adultos. A estratégia funcionou: já na primeira história do Capitão América ele contava com um parceiro, James Buchanan “Bucky” Barnes, um jovem que descobre a identidade secreta do Super-Soldado e, a partir de então, passa a lutar ao seu lado.

Durante alguns anos, defender a liberdade e a justiça já não era uma tarefa tão difícil para os super-heróis, porque agora eles tinham ajuda. Porém, com a chegada dos anos 1960, palhaços ladrões de banco e líderes de organizações nazistas eram o menor dos problemas. Com o início da Corrida Espacial, chegaram, também, ameaças cósmicas tendo a Terra como alvo: grandes e poderosos inimigos vindos dos confins do espaço, que apenas uma dupla de heróis não seria suficiente para derrotar. Assim, surgiram as superequipes, uma reunião dos melhores heróis para derrotar um poderoso inimigo em comum. A primeira delas foi a Liga da Justiça da América (*Brave and the Bold* n. 28, março de 1960), da DC Comics, seguida pelo Quarteto Fantástico (*Fantastic Four* n. 1, novembro de 1961), da Marvel Comics. Entretanto, a superequipe mais famosa da Casa das Ideias surgiu em setembro de 1963, reunindo os “heróis mais poderosos da Terra” e formando Os Vingadores.



Figura 12: Capa da primeira edição de Os Vingadores de 1963. Fonte: FANDOM. Marvel Database: Avengers Vol 1 #1. Disponível em: <https://marvel.fandom.com/wiki/Avengers_Vol_1_1>. Acesso em: 17 abr. 2019.

A equipe tornou-se emblemática dentro da editora não só por ter sido a primeira a reunir heróis de diferentes origens e sem nenhuma ligação prévia entre si (como acontecia com o Quarteto Fantástico, conhecido como “a primeira família da Marvel”), mas por ter sido a revista escolhida para trazer de volta o Capitão América, em sua quarta edição, quando os Vingadores o encontram congelado no Ártico e o resgatam. Desde então, o personagem, na maioria das vezes na posição de líder, tem sido uma constante na equipe cuja principal característica é a rotatividade de membros. Assim, a partir dessa quarta edição, Marvel formava sua principal trindade de heróis, conhecidos como *The Big Three* [Os Três Grandes] dentro de seu universo (CRONIN, 2019), além de seu contraponto à Trindade da DC Comics (Superman, Batman e Mulher-Maravilha), com Capitão América, o super-soldado, Thor, o deus do trovão, e o Homem de Ferro, o humano futurista.

Apesar de Thor e Homem de Ferro serem membros dos Vingadores desde sua primeira formação, o deus asgardiano alterna suas aventuras entre a Terra e seu planeta natal, Asgard, deixando a liderança e manutenção da equipe para os dois outros integrantes do trio. Dessa forma, a presença constante do Capitão América e do Homem de Ferro em uma equipe conhecida por não manter uma formação inalterada e pela qual quase todo o Universo Marvel

já passou, diz muito a respeito do que ambos representam para esse universo do qual fazem parte. Os dois são vistos e reconhecidos como os pilares do grupo, aqueles para os quais os outros se voltam em busca de orientação e liderança. O Capitão América por si só é conhecido como a Bússola Moral do Universo Marvel (STEVENS, 2018, p. 3), a personificação da seriedade, dos valores éticos mais elevados, aquele que coloca o dever acima de tudo, e enxerga o melhor nas pessoas e nos fatos, procurando sempre a diplomacia antes da violência. Mas, no Homem de Ferro temos a outra metade, o industrial que enriqueceu produzindo armas cada vez mais destrutivas, playboy inconsequente, sarcástico e sedutor, do qual todos querem se aproximar.

Seria possível imaginar que todas essas características seriam naturalmente excludentes e impediriam qualquer aproximação amistosa entre os dois. Entretanto, apesar de alguns atritos ao longo dos anos, o que temos entre o Capitão América e Homem de Ferro é uma das amizades mais duradouras, respeitadas e que afeta, direta ou indiretamente, todo o Universo Marvel e, talvez por isso, quando realmente houve uma divergência, as consequências tenham sido tão destrutivas, resultando não em uma separação, mas em uma guerra civil da comunidade super-heróica.

Como mencionado no capítulo anterior, o governo americano criou a Lei de Registro dos Super-Humanos após o incidente na cidade de Stamford entre o grupo Novos Guerreiros contra alguns vilões, e um deles, Nitro, explodiu próximo a uma escola, matando centenas de pessoas, incluindo crianças. A criação da Lei mobilizou toda a comunidade super-heróica, que se dividiu entre aqueles que apoiavam o registro e aqueles contrários a ele.

Assim, Tony Stark, o Homem de Ferro, tradicionalmente conhecido por ser um industrial capitalista e independente dos interesses governamentais, no que o próprio chama de “momento de clareza” (MILLAR; MCNIVEN, 2014, p. 19), defende o registro, pois entende que isso fará “as pessoas dormirem mais tranquilas” (MILLAR; MCNIVEN, 2014, p. 19), e toma para si a responsabilidade de representar a comunidade super-heróica pró-registro. Steve Rogers, o Capitão América, por sua vez, vê na Lei uma violação dos direitos básicos de cada um à liberdade de decidir a respeito de suas próprias vidas e de seu ir e vir, além de enxergar na proposta pura politicagem, porque percebe que logo o Estado passará a dizer quem são os super-vilões e que nada poderá ser feito para contrariar esse tipo de decisão, ou a prisão será o próximo passo.

Contrariando todas as expectativas, a divergência ideológica e moral transformou os antigos aliados e amigos em inimigos defendendo e tentando provar, a todo custo, que sua opinião era a melhor e a mais correta. No fim, nenhum dos lados realmente venceu: Steve

Rogers foi preso e morto a caminho do julgamento e Tony Stark perdeu o melhor amigo e a confiança de todos os antigos colegas que estavam contra o registro.



Figura 13: painel final do tie-in de Guerra Civil, *A Confissão*, no qual Tony Stark admite ao corpo do amigo, que morreu em decorrência da guerra, que “não valeu a pena”. Fonte: BENDIS, Brian Michael; MALEEV, Alex. *The Confession*. Nova York: Marvel Comics, 2007.

Como no conflito entre Capitão América e Homem de Ferro e sua falta de consenso a respeito dos benefícios e malefícios da Lei de Registro, também não existe unanimidade quando se trata de adaptações de histórias em quadrinhos para o cinema.

Adaptações são, geralmente, recebidas com pré-julgamentos a respeito de sua qualidade e validade como produto, sofrem com a expectativa daqueles que tiveram contato com o texto adaptado e esperam encontrar nela a famigerada fidelidade, e recebem críticas antes mesmo de serem consumidas pelo público, afinal “qualquer um que já tenha experimentado uma adaptação (e quem nunca?) tem uma teoria da adaptação, consciente ou não” (HUTCHEON, 2006, p. 11)¹⁰.

Entretanto, os críticos de adaptações de quadrinhos parecem se esquecer – ou simplesmente ignorar – que histórias em quadrinhos e cinema são dois meios completamente diferentes, cada um com suas próprias regras e características e que modificações serão necessárias para o funcionamento de um meio no outro. Além disso, não se pode deixar de mencionar a existência, inicialmente, como bem evidenciou Pascal Lefèvre (2007, p. 3), de

¹⁰ “Anyone who has ever experienced an adaptation (and who hasn’t?) has a theory of adaptation, conscious or not.”

quatro principais problemas na adaptação de uma história em quadrinhos para um filme e, desses quatro, três estão relacionados às características dos quadrinhos como meio: a disposição dos quadros na página, os quadros são constituídos por desenhos estáticos e uma história em quadrinhos não produz nenhum tipo de som. O problema restante diz respeito à adição ou subtração decorrentes do processo de adaptação. Em um filme, temos o oposto dos três primeiros problemas: existe uma única tela, as imagens se movem e produzem som.

É evidente que quadrinhos e cinema compartilham de similaridades: ambos são feitos para consumo em massa e utilizam-se de imagens para narrar suas histórias. Porém, as principais diferenças, e delas surgem todos os problemas no momento da adaptação, são a forma com que essas imagens são apresentadas e a maneira como elas são recebidas e consumidas pelo público. Ler uma revista em quadrinhos é uma experiência solitária, na qual o ritmo de leitura é determinado pelo próprio leitor, e que demanda um grande investimento imaginativo por parte dele, que precisa, por meio de sua imaginação, dar movimento e voz às imagens estáticas e silenciosas (MCCLOUD, 2005, p. 69). Assistir a um filme, por sua vez, é, geralmente, uma experiência coletiva, pois várias pessoas se sentam juntas em uma sala escura para assistir ao mesmo filme, que tem sua própria velocidade de reprodução, o que obriga o espectador a seguir o ritmo imposto pela película. Mesmo aqueles que assistem aos filmes por meio das plataformas de transmissão de conteúdo digital, as chamadas plataformas de *streaming*, como a Netflix, que transformaram a experiência de se consumir cinema tão solitária, pessoal e móvel (é possível assistir a filmes em qualquer lugar, pela tela de um celular, pausar a transmissão quando necessário e retomar quando for possível) quanto a leitura de uma revista em quadrinhos, estão sujeitos aos caprichos da película, que ainda estabelece seu próprio ritmo quando o espectador aperta o play. Entretanto, ao assistir a um filme, não é necessário imaginar os movimentos, nem a voz e nem mesmo o som do ambiente, afinal, tudo isso é provido pelo vídeo.

Portanto, analisar o resultado da combinação de duas mídias tão diferentes requer parâmetros próprios. Entretanto, vista como uma subordinada da Literatura, por ter nesta uma de suas primeiras fontes de material adaptado, a Adaptação é quase sempre analisada dentro do contexto literário, como se os Estudos da Adaptação, ao estarem inseridos nesse meio, procurassem a legitimação dada à Literatura (LEITCH, 2007, p. 9). O que se vê, então, é a existência de uma hierarquia. Em um cenário em que se discuta uma adaptação de um texto literário para a tela, haverá o favorecimento da Literatura como superior, tanto por ser o texto adaptado quanto por ter sido definido como um campo esteticamente irretocável. Se a essa

discussão fossem acrescentados outros textos, como quadrinhos ou vídeo games, o vencedor seria o mesmo (LEITCH, 2008, p. 64).

Por toda essa questão hierárquica existir, e porque muitos ainda a consideram verdadeira, a Adaptação ainda é “[...] assombrada pela ideia de que adaptações deveriam ser fieis aos seus ostensivos textos-fonte” (LEITCH, 2008, p. 64)¹¹. Fidelidade é um dos problemas herdados da Literatura, por ser um critério inconstante, porque, como todo critério, é um parâmetro muito particular de avaliação. Portanto, fidelidade é uma utopia pelo simples fato de ser um modo de julgamento subjetivo, que dificilmente será aceito ou alcançado em sua totalidade. Faria sentido usar esse critério se houvesse a certeza absoluta de que o texto adaptado é realmente melhor que a adaptação, mas quem decide qual dos dois é melhor?

Para Liam Burke (2015, p. 18), o estudo das adaptações de histórias em quadrinhos permite que o debate a respeito da fidelidade seja reaberto, porém não com a abordagem reducionista tradicionalmente usada, mas como um meio de tratar, de maneira produtiva, como os fãs lidam com esses novos textos.

O que acontece, então, é uma tentativa das companhias produtoras de encontrar um meio-termo entre a fidelidade esperada pelos fãs do texto adaptado e uma garantia de que o espectadores serão protegidos da surpresa de não encontrar na tela exatamente aquilo que encontraram em seus textos preferidos, e ainda agradar àqueles que nunca tiveram contato com aquela narrativa.

O dilema dos estúdios é como adaptar personagens cujas narrativas são publicadas, quase ininterruptamente, desde o final dos anos 1930. Com tantos anos de existência, personagens como Superman e Batman, por exemplo, já são reconhecidos por inúmeras pessoas, sejam elas componentes do público-alvo original desses personagens ou não. Essa reaparição constante faz desses personagens arquétipos culturais e os eleva ao status de “mito”. Além disso, sua longevidade inevitavelmente os fez passar por inúmeros roteiristas, momentos históricos distintos, com cada uma dessas mudanças acarretando em uma alteração na mitologia do personagem e, consequentemente, no tom das histórias. Com uma gama de opções tão vasta, uma questão mais pertinente seria *o que* adaptar. Por esse motivo, utilizando-se da categorização feita por Dudley Andrew em seu livro *Concepts in Film Theory* (1984) para as adaptações (a saber: empréstimo, interseção e fidelidade de transformação)¹², Burke (2015, p. 13) classifica a maioria das adaptações de história em quadrinhos produzidas atualmente como

¹¹ “[...] haunted by the notion that adaptations ought to be faithful to their ostensible sourcetexts.”

¹² *Borrowing, intersection and fidelity of transformation.*

“empréstimos”, porque, para ele, quando se trata de narrativas de longa duração como as de super-herói nos quadrinhos, “[...] a escolha de emprestar apenas os personagens e sua configuração, e não uma história em particular, permite uma adaptação mais abrangente [...]” (BURKE, 2015, p. 13)¹³.

Entretanto, Burke deixa claro que, com o início da “Era de Ouro do Cinema de Quadrinhos” com a adaptação *X-Men* (2000), o número de adaptações que podem ser classificadas em mais de uma dessas categorias aumentou. Entende-se “interseção” como aqueles filmes que dialogam com o texto adaptado, permitindo quebra de convenções, como diálogos intertexto, como acontece em *Deadpool* (2016) com o protagonista frequentemente fazendo referências a eventos do mundo real como se os tivesse vivido, e quebrando a quarta-parede, ou seja, olhando para a câmera para interagir diretamente com o público que o assiste. Na categoria “transformações” estão filmes que modificam o menor número possível de elementos do texto adaptado, para “[...] reproduzir no cinema algo essencial ao texto original” (ANDREW, 1984 apud BURKE, 2015)¹⁴. Com o avanço das tecnologias utilizadas nas filmagens e na pós-produção, atingir certo grau de fidelidade com relação ao texto adaptado, recriando cenários, personagens e até a estética própria de algumas narrativas se tornou possível, como se vê em *Sin City* (2005). Dessa forma, filmes como as adaptações do Marvel Studios, que poderiam ser classificados como empréstimos, também poderiam estar incluídos na esfera da interseção, pois todos eles contam com uma participação de Stan Lee, o cocriador do Universo Marvel dos quadrinhos.

A tentativa de encontrar um equilíbrio no momento de produzir uma adaptação de quadrinhos influencia diretamente na recepção desses filmes pelo público. Esses filmes exigem que os espectadores os percebam como adaptações, produtos que trabalham com similaridades e diferenças, mas que não dependem do conhecimento de versões anteriores, além de demandar a suspensão da descrença, ou seja, o público precisa aceitar como verdadeiros todos os acontecimentos fantasiosos e impossíveis apresentados durante aquela narrativa. Dessa forma, assistir a um filme de quadrinhos cria dois tipos diferentes de espectador, cada um trazendo sua própria textualidade prévia: os leitores de quadrinhos e os não-leitores, dois grupos que, embora estejam assistindo ao mesmo filme, esperam dele coisas diferentes, bem como o experimentam de maneiras completamente diferentes.

¹³ “[...] the choice to borrow only the characters and setup, and not a particular story, allows for a more all-encompassing adaptation [...]”

¹⁴ “[...] the reproduction in cinema of something essential about an original text.”

3.1 A recepção das adaptações: a importância do *fandom*

Para compreender como esses dois grupos apreendem a adaptação de quadrinhos, eles foram subdivididos em quatro categorias: leitores de quadrinhos amadores, leitores de quadrinhos presentes na imprensa especializada, não-leitores de quadrinhos e não-leitores de quadrinhos presentes na imprensa especializada.

Os leitores de quadrinhos são, geralmente, os fãs mais ortodoxos e aqueles com as opiniões mais radicais a respeito de como a adaptação deveria ou não deveria ser, do que deveria ou não adaptar, isso tudo antes mesmo de assisti-la, porque esses leitores são ligados emocionalmente a esses textos, quase como a um amigo ou a um familiar. Entretanto, essa mesma ligação os torna mais tolerantes, fazendo-os ir ao cinema e assistir à adaptação de seu texto preferido.

Apesar de mais condescendentes, os leitores de quadrinhos chegam ao cinema munidos de todo o seu conhecimento prévio a respeito daquele universo no qual a adaptação se insere, porque, para esse grupo, a adaptação é mais um capítulo de uma história que, para eles, já era seriada. Resta saber se ela será vista como uma adição relevante à mitologia do texto adaptado e inserida ao cânone, ou se será considerada um trabalho que não fez jus ao texto adaptado e ignorada, por meio de juízos de valor dos próprios leitores, que "[...] costumam discutir as ações tomadas pelos criadores, e tanto individual quanto coletivamente decidirão sobre várias hierarquias de 'autenticidade' [...]"¹⁵ (RAE e GRAY, 2007, p. 89). Pascal Lefèvre (2007, p. 2) chama esse juízo de valor de “problema da primazia”, afirmando que as pessoas geralmente preferem a primeira versão de uma história com a qual têm contato. A partir dessa primeira versão, uma imagem mental completamente subjetiva do mundo fictício é criada, mesmo quando se trata de uma história em quadrinhos, da qual a imagem, em geral, é cinética. Inevitavelmente, toda adaptação dessas histórias terá que lidar com essas primeiras impressões, que são extremamente difíceis ignorar.

Para os não-leitores, a experiência de assistir a um filme de quadrinhos já começa diferente do grupo anterior porque eles não veem o filme como mais um número em uma série de determinada história, mas como uma narrativa única, sem nenhum tipo de antecedente que a contextualize. Justamente por terem essa visão da adaptação, os não-leitores não exigem fidelidade com relação ao texto adaptado, porque nunca tiveram contato com ele. O que se tem,

¹⁵ “[...] often dispute moves by creators, and both individually and communally will decide upon various hierarchies of ‘authenticity’ [...]”

no entanto, é um esforço dos estúdios e produtores de tornarem a experiência de assistir às adaptações de quadrinhos o mais autêntica e verossímil possível, por meio de tecnologias cada vez mais avançadas como o CGI (*Computer-Generated Image*), o 3D (imagens em três dimensões) e técnicas de uso de lentes e dublês, tornando fácil a tarefa dos não-leitores de suspenderem sua descrença com relação àquele mundo com o qual não costumam se relacionar.

Entre o grupo dos leitores de quadrinhos e os não-leitores existe a imprensa especializada em cinema, que tanto pode contar com críticos que pertencem ao primeiro grupo quanto ao segundo grupo. Quando voltamos nossa atenção às críticas feitas por especialistas leitores de quadrinhos tem-se uma tentativa de amenizar os ânimos dos fãs ortodoxos e atrair os não-leitores com um texto que tenta apresentar a narrativa do texto adaptado, em um breve resumo contendo quando começou, personagens principais e arcos mais relevantes, até chegar à adaptação, apontando, sim, as diferenças entre os dois textos, mas vendo-as não como demérito, mas como possibilidades narrativas para futuras adaptações dentro daquele universo que se inicia – ou continua – com aquele filme em questão.

O foco da crítica especializada porém não-leitora, no entanto, não é encontrar um consenso, nem apresentar as diferenças entre os textos, mas analisar as questões técnicas do processo de adaptação, que refletem, direta ou indiretamente, em sua produção e em seu desempenho, como atuação do elenco, uso e convencimento dos efeitos visuais e especiais, roteiro, direção, questões sociais e raciais, como o *whitewashing* (escalação de atores brancos em papéis que deveriam ser interpretados por atores de outras etnias ou a decisão de o herói da trama ser sempre um personagem branco) e *yellowface* (escalação de atores brancos para interpretar papéis originalmente escritos para asiáticos ou a reescrita do roteiro para que tal escalação possa acontecer) (FANG, 2018), como tudo isso pode influenciar na arrecadação da bilheteria e, conseqüentemente, em futuras sequências.

A partir de 2008, com o lançamento de *Homem de Ferro*, e de sua cena pós-créditos (algo que viria a se tornar marca registrada desses filmes), iniciava-se a construção de um universo cinematográfico compartilhado, nunca antes visto, composto de vários filmes independentes entre si, porém cada um deles contendo elementos essenciais para a formação de um único mundo, do qual todos esses filmes fazem parte. A partir de *Homem de Ferro*, seguiram-se outros filmes autônomos: *O Incrível Hulk* (2008), *Homem de Ferro 2* (2010), *Thor* (2011) e *Capitão América: O Primeiro Vingador* (2011), que gradualmente construíram as respectivas mitologias e mundos de seus personagens individuais. Esse universo compartilhado, ficou conhecido como Universo Cinematográfico Marvel (MCU, na sigla em inglês), obra do Marvel Studios.

Além dos filmes individuais, os chamados *easter eggs*, referências sutis ao universo mais amplo, reconhecendo os eventos de outros filmes por meio de pistas escondidas na narrativa dos filmes, ampliaram o universo compartilhado dos filmes de MCU e recompensaram o engajamento contínuo do público. Esses filmes autônomos culminaram no *crossover* de *Os Vingadores* [*Marvel's The Avengers*] (2012), de Joss Whedon, a conclusão triunfante dos filmes da chamada “Fase Um” da Marvel em seu universo cinematográfico. Este filme, além de alcançar sucesso tanto comercial (tornando-se o terceiro maior filme de bilheteria de todos os tempos, no momento de seu lançamento) quanto crítico, conseguiu realizar um feito até então inédito: unir personagens de várias franquias separadas, em um filme único.

Com o êxito da “Fase Um”, o Marvel Studios se mostrou capaz de replicar nos cinemas a fórmula de sucesso do Universo Marvel dos quadrinhos: todas as histórias se passando em um único lugar, com cada personagem tendo suas próprias aventuras podendo, ocasionalmente, se juntar a outros personagens, criando *crossovers* e novas histórias.

O sucesso da Marvel e, por extensão, o gênero de super-heróis, pode ser atribuído em grande parte ao papel do *fandom* (grupo de fãs de algo ou alguém, especialmente aqueles mais entusiasmados e engajados) na promoção desses filmes e seus derivados. Os fãs das histórias em quadrinhos em que os filmes são baseados acompanharam avidamente o desenvolvimento do gênero, particularmente através de sua recente dominação do *blockbuster* de Hollywood, e desempenharam um papel fundamental na introdução de super-heróis de quadrinhos ao público *mainstream*, garantindo a viabilidade deste último como material de franquia (HUTCHEON, 2006, p. 88). Para uma franquia transmídia (JENKINS, 2006, p. 95) como o MCU, a relação entre estúdio e fã, entre o produto e os consumidores, pode influenciar o efeito desejado da sinergia narrativa.

De acordo com Henry Jenkins (2006, p. 95), uma franquia transmídia é aquela cuja história “se desdobra através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto fazendo uma contribuição distinta e valiosa para o todo”¹⁶, sustentando o envolvimento do público com o texto adaptado através de vários meios de comunicação, afinal, “cada novo texto” é, na verdade, uma adaptação de um texto adaptado (no caso do MCU, os quadrinhos), e o público está ciente de que está consumindo adaptações, portanto, elas são vistas, valorizadas e consumidas *como e por serem* adaptações. Ao dar às adaptações essa importância, o público “opera num contexto que inclui o seu conhecimento e a sua própria interpretação do trabalho

¹⁶ “[...] unfolds across multiple media platforms, with each new text making a distinctive and valuable contribution to the whole.”

adaptado” (HUTCHEON, 2006, p. 111).¹⁷ Esse engajamento dos fãs com a adaptação os torna mais propensos a acompanhar a narrativa apresentada pela franquia, bem como prestar atenção ao marketing e comprar produtos relacionados a ela (JENKINS, 2006, p. 63). Esse papel criativo e de consumo envolve os fãs de tal maneira que os faz dedicarem-se ostensivamente à adaptação que consomem, criando seus próprios trabalhos derivados (*fan fictions*, por exemplo) e reunindo o máximo de conhecimento possível sobre as propriedades (histórias, equipes técnicas, elenco – no caso de filmes e seriados etc.) envolvidas no processo de adaptação (HUTCHEON, 2006, p. 111), para especular e comentar sobre seu desenvolvimento.

Empresas, como a Marvel (e a Disney, hoje dona da Marvel Comics e do Marvel Studios), valorizam esse novo público ativo: a audiência ativa por parte do *fandom* gera afetividade e envolvimento, que são refletidos nas atividades realizadas e criadas pelos fãs em torno dessas propriedades, estabelecendo fidelidade à marca. Portanto, o envolvimento dos estúdios de cinema com as comunidades de fãs é vital para o sucesso do gênero e das franquias de super-heróis, como o MCU, devido à maneira como a paixão dos fãs pode servir como meio de promoção, tanto entre o próprio *fandom* quanto para o público não-leitor de quadrinhos.

Com o surgimento do MCU surgiu, também, um novo grupo de espectadores, mudando a forma como as adaptações são recebidas: os não-leitores de quadrinhos que acompanham a sequência de filmes lançados pelo estúdio, público introduzido a esse universo por meio das adaptações dos quadrinhos que nunca leram, e, assim como os leitores de quadrinhos, se apegaram aos personagens e enredos aos quais foram apresentados por meio de todos os filmes aos quais assistiram e que constituem o universo compartilhado. E, justamente porque esses *neo-leitores*, indivíduos que recebem e internalizam de uma maneira nova as informações do texto adaptado porque só as recebem através das adaptações, têm apego pela mitologia compartilhada, existe expectativa com relação ao que virá na sequência, ao que a próxima adaptação apresentará e como e no que essas novas informações influenciarão o futuro.

Para entender melhor como essas divisões recebem as adaptações, foi escolhida a adaptação *Capitão América: Guerra Civil*, as críticas a respeito do filme dos jornais *The New Yorker*, escrita por Richard Brody, e *The New York Times*, por A. O. Scott, ambos críticos não-leitores; críticas dos sites especializados em cultura *pop* *Omelete*, escrita por Natália Bridi, e *CBR*, por Kristy Puchko; além de comentários sobre a adaptação escolhida feitos por leitores, não-leitores e *neo-leitores*, cujos sobrenomes foram omitidos para preservar a identidade dos envolvidos, na caixa de comentários da crítica do site *Omelete*. De maneira alguma essa

¹⁷ “[...] operate in a context that includes their knowledge and their own interpretation of the adapted work.”

amostragem poderia ser considerada unanimemente representativa, mas o objetivo desses exemplos não é encontrar um consenso ou esgotar as possibilidades de análise, mas compreender como esses grupos falam de adaptações.

Todas as críticas e comentários foram publicados on-line, evidenciando a importância da internet na veiculação de informações a respeito das adaptações de quadrinhos, nas campanhas de marketing e na erosão das fronteiras entre estúdios, produtores, atores e público. Ser um fã participativo não é uma novidade para os membros da comunidade leitora de quadrinhos, que desde os anos 1960 têm suas opiniões publicadas nas chamadas “*lettercols*”, geralmente as últimas páginas das revistas em quadrinhos, dedicadas à publicação de cartas enviadas pelos fãs à redação da editora, e às quais os roteiristas e desenhistas respondiam. Uma das mais famosas e duradouras foi a seção *Bullpen Bulletins*, da Marvel, na qual Stan Lee respondia, de maneira irreverente e bem-humorada, às correspondências dos leitores (TUCKER, 2018, p. 44). Porém, com o advento das comunidades on-line nos anos 1990, as *lettercols* se transformaram em blogs, sites e páginas em redes sociais, revolucionando a maneira como a comunidade leitora de quadrinhos interage entre si e com os criadores de suas histórias preferidas, bem como a maneira de medir o alcance e a recepção das adaptações dessas histórias.

Ao se envolver com franquias de super-heróis, há muito debate entre o *fandom* quanto ao uso e/ou adesão ao material de origem. Como era esperado, conhecimento prévio do texto adaptado significa altas expectativas, misturadas ao medo de ver seu texto favorito sendo adulterado e violado com roteiros mal escritos, adição ou corte desnecessário de personagens e tramas sem sentido. A noção de autenticidade e fidelidade ao adaptar os quadrinhos é essencial para atrair os fãs dos quadrinhos, e as várias interpretações e releituras dessas propriedades ao longo dos anos podem resultar no questionamento de sua primazia. Isso normalmente acontece porque “alguns fãs tendem a consagrar o trabalho original e a examinar minuciosamente uma adaptação procurando por erros ou interpretações erradas. Quase toda tentativa de adaptação se torna, aos olhos deles, uma forma de traição” (LEFÈVRE, 2007, p. 5).¹⁸ O leitor Bruno resumiu bem esse sentimento em sua declaração na caixa de comentários do site *Omelete*: “Para quem acompanha pelos quadrinhos, tem de sempre ir ao cinema preparado para saber que não será seguido a risca [...] [sic]” Sobre *Capitão América: Guerra Civil*, outro leitor, Leo, declarou: “Filme horrível, decepcionante. Pra quem é fã e lê a tempos os quadrinhos, foi terrível [sic]”.

¹⁸ “Some comics fans tend to consecrate the original work and scrutinize a filmic adaptation for so called errors or misinterpretations. Almost every attempt of adaptation becomes in their eyes some kind of betrayal.”

Os fãs não estão necessariamente preocupados com uma adaptação que traduza com precisão o significado do texto adaptado. Em vez disso, eles julgam uma adaptação baseada em sua “fidelidade” às suas origens. Para eles, o que é relevante para as adaptações de histórias em quadrinhos é um discurso que remete à fidelidade e, não necessariamente, a fidelidade “ao pé da letra”; é o que os fãs dizem uns aos outros e a um público mais amplo com relação à “fidelidade” percebida que importa, e não às conexões intertextuais reais. Em relação às adaptações de histórias em quadrinhos, portanto, a autenticidade é, na melhor das hipóteses, ambígua, mas continua sendo uma parte fundamental da recepção dos fãs a esses filmes. Anunciar uma adaptação como autêntica com relação ao texto adaptado garante maior aceitação do público, principalmente do leitor de quadrinhos, do que afirmar que a obra é “fiel” ao texto que aquele leitor tanto conhece.

Como um estúdio, a Marvel é única dentro do gênero, pois eles conseguiram oferecer o discurso de autenticidade buscado pelo *fandom*. O ex-CEO da Marvel, Avi Arad, estabeleceu a posição da empresa sobre as expectativas dos cineastas envolvidos em suas propriedades, afirmando em 2006: “A menos que você compre a forma do que a Marvel é e entenda os personagens e metáforas e os trate como pessoas vivas, não estamos interessados. Este é um material que resistiu ao teste do tempo, e o diretor e o escritor têm um senso de responsabilidade com relação a ele” (STORK, 2014, p. 87).¹⁹

Com esse discurso, era imperativo para a Marvel que eles garantissem que os leitores dos quadrinhos também fossem fãs de suas adaptações cinematográficas. Economicamente, porém, apenas uma pequena parte do público é formada por leitores. Para um estúdio que investe em filmes *blockbuster*, portanto, a audiência do grande público não-leitor de quadrinhos é de extrema importância. As adaptações precisam ser atrativas para o público o mais amplo possível; dessa forma, o estúdio atende aos fãs para facilitar a discussão positiva de seus filmes entre aqueles de fora do *fandom*. Assim, os fãs contemporâneos de histórias em quadrinhos fazem parte do marketing desses filmes para públicos mais comuns por meio do processo de amplificação, que, de acordo com Randy Duncan e Matthew J. Smith (2009, p. 13), geralmente

ocorre entre duas ou mais pessoas que leram a mesma história em quadrinhos, mas também é possível para um leitor relatar partes da mensagem dos quadrinhos a alguém que não a leu antes. A importância dessa amplificação é que o significado final que

¹⁹ [...] Unless you buy into the gestalt of what Marvel is and understand the characters and metaphors and treat them as living people, we are not interested. This is material that has withstood the test of history, and the director and writer have a sense of responsibility.

reside em um receptor pode ser tanto o produto da leitura em si quanto da discussão que se seguiu, ou, no caso de receptores em segunda mão, poderia ser o produto apenas da discussão.²⁰

Liam Burke (2015, p. 139) reconhece que são esses “receptores em segunda mão” - o público não-leitor de quadrinhos - que dão poder ao discurso dos fãs, já que “sem familiaridade com a fonte, eles propagam a opinião dos fãs, muitas vezes considerada especialista, dando aos receptores em primeira mão influência mais ampla”²¹, já que são os fãs leitores que normalmente oferecem a reação on-line mais proeminente ao material promocional. Isso posiciona o *fandom* como uma minoria influente dentro do público *mainstream*.

Como observado nos comentários de leitores publicados na caixa de comentários da crítica ao filme *Capitão América: Guerra Civil* do site *Omelete*, ser um leitor do texto adaptado, nesse caso os quadrinhos – uma mídia de massa que tem como algumas de suas características, como afirmado anteriormente, a serialidade e a longevidade de suas narrativas – o legitima como crítico e como porta-voz de todos os outros leitores, passando a ideia de que esse é um grupo homogêneo e harmonioso. Porém, da mesma maneira que a internet facilitou a interação entre os leitores e fãs com os criadores, essa nova ferramenta evidenciou que um antigo ressentimento ainda persiste: ler histórias em quadrinhos de super-heróis é “coisa de criança”. As adaptações dessas histórias, seriam, então, “[...] uma oportunidade única para mostrar seu alto conhecimento sobre uma determinada série de quadrinhos de super-heróis. [Já que] Aos olhos do grande público e em particular da elite cultural, os fãs dos super-heróis não têm um status elevado [...]” (LEFÈVRE, 2007, p. 5).²² Portanto, reiterar constantemente seu conhecimento a respeito do texto adaptado, algo que o público geral não possui, poderia ser entendido como uma maneira de autoafirmação.

O leitor Mark vai ainda mais longe que o mero juízo de valor ao comentar: “Chato, efeitos patéticos, mudança total dos quadrinhos, sem liberdade pros diretores e erros crassos no roteiro. [sic]” e confirma a declaração de Burke (2015, p. 157): “Os conglomerados podem ter

²⁰ “[...] occurs among two or more people who have read the same comic book, but it is also possible for a reader to relate portions of the comic book message to someone who has not encountered it firsthand. The significance of this amplification is that the final meaning that resides with a receiver might be the product of both the reading itself and the discussion that followed, or, in the case of secondhand receivers, it could be the product solely of the discussion.

²¹ “[...] with no familiarity with the source, they will propagate fan opinion, often considered expert, thereby giving the firsthand receivers wider influence.”

²² “[...] a unique opportunity to show off their almost autistic-savant knowledge of a particular superhero comic book series. In the eyes of the large public and in particular of the cultural elite those superheroes fans do not have a high status [...]”

fornecido playgrounds policiados, mas os fãs de quadrinhos costumam ser os valentões, usando seu novo poder para perseguir qualquer um com a temeridade de brincar com seus brinquedos e renunciar ao material original”.²³

Outro fenômeno com o qual os filmes do MCU ajudaram o público a se familiarizar foram os efeitos visuais e especiais. Seu uso se fez e faz necessário para a construção dos mundos fantasiosos, dos personagens não-humanos e das habilidades fantásticas, de modo que tudo isso se torne tão convincente que pareça natural e real. A cada filme o uso dessas técnicas foi sendo aprimorado, mais usado, mais notado e aguardado pela audiência, tanto leiga quanto especializada, como parte essencial do texto cinematográfico do gênero, entretanto, basta uma imperfeição no seu desenvolvimento e, conseqüentemente, em sua tarefa de se fundir à realidade, e todo o restante falha, também, em um processo de generalização em cadeia. A respeito dos efeitos, Bruno foi mais comedido em seu comentário, evidenciando a heterogeneidade do grupo leitor ao lidar com os efeitos especiais e visuais: “Independente de algumas cenas do aeroporto ter excesso de efeitos especiais, as cenas de batalha ficaram ótimas. Este é o cinema e a produção que temos hoje, realmente parablenizo todas as cenas de ação do filme [sic]”.



Figura 14: Cena do filme *Capitão América: Guerra Civil* na qual, da esquerda para a direita, Falcão, Homem-Formiga, Gavião-Arqueiro, Capitão América, Feiticeira Escarlata e Soldado Invernal se preparam para enfrentar o Homem de Ferro. Fonte: POLOWY, Kevin. *Behind the Scenes of That Epic Airport Battle in 'Captain America: Civil War' (Plus an Exclusive Blu-ray Clip)*. 2016. Disponível em: <<https://www.yahoo.com/entertainment/behind-the-scenes-of-that-epic-airport-battle-in-192033678.html>>. Acesso em: 20 abr. 2019.

²³ “Conglomerates may have provided the policed playgrounds, but comic book fans often play the bullies, using their new found power to harass anyone with the temerity to play with their toys and waiver from the source material.”

A “cena do aeroporto” também não é unanimidade tanto entre os críticos leitores quanto não-leitores especializados. Maior cena de batalha do filme, na qual todos os heróis – e antigos aliados – das duas equipes enfrentam-se de fato, é um momento que envolve muita emoção e mexe com o apego do público que vê, pela primeira vez, seus personagens preferidos lutando um contra o outro violentamente em vez de se provocarem amistosamente como era o costumeiro. Para o *The New York Times*, em sua crítica sobre o filme, na batalha do aeroporto “[...] existe uma fisicalidade sólida e satisfatória para os efeitos. Isso também é verdade para o clímax mano a mano, embora o clima seja mais sombrio e a sensação de mágoa pessoal seja mais intensa” (SCOTT, 2016).²⁴ Para o site de cultura *pop Omelete*, no entanto, a cena do aeroporto

[...] só perde o impacto pelo excesso de efeitos visuais, facilmente detectáveis em momentos que poderiam ter sido melhor finalizados. O alto nível da ação prática, incluindo a forma quase dolorosa com que os personagens despencam de prédios (adornada por uma ótima edição de som), aumenta ainda mais o contraste com esse visual artificial (BRIDI, 2016).

No meio do caminho entre essas duas críticas, temos a crítica do site *CBR*, que é conhecido por seu conteúdo voltado ao público tanto leitor quanto não-leitor. A respeito do uso dos efeitos visuais e especiais e da cena em questão lê-se na crítica:

Ao longo do filme, cenas de perseguição e confrontos farão o público vibrar. Sequências de dublês são, às vezes, atrapalhadas por modelos de CGI que parecem muito emborrachados para parecerem reais, mas na maior parte do tempo, a ação é tão cinética e inventiva que é difícil se importar. [...] no entanto: O grande confronto de super-heróis promovido em todos os anúncios e pôsteres não pode ser superestimado. Ele é longo. É insano. É glorioso (PUCHKO, 2016).²⁵

Para o *The New Yorker*, a única parte digna de nota de toda essa cena “[...] pertence ao Homem-Formiga, quando ele revela seus poderes de autotransformação, precisamente porque ele é essencialmente um personagem cômico [...]” (BRODY, 2016)²⁶

Uma reclamação comum dos leitores de quadrinhos diz respeito às mudanças feitas entre o texto adaptado e a adaptação. Para os fãs da *graphic novel Guerra Civil* um dos pontos

²⁴ “[...] there is a solid, satisfying physicality to the effects. That’s true of the climactic mano a mano as well, though the mood is grimmer and the sense of personal grievance more intense.”

²⁵ “Throughout the film, chase scenes and showdowns will have audiences cheering. Stunt sequences are sometimes marred by CGI figures that are just a twinge too rubbery to read as real, but for the most part, the action is so kinetic and inventive it’s hard to care. [...] however: The big, superhero-stacked showdown promoted in every ad and poster cannot be overhyped. It is long. It is bonkers. It is glorious.”

²⁶ “[...] belongs to Ant-Man, when he reveals his powers of self-transformation, precisely because he’s essentially a comical character [...]”

mais caros é a divergência, explícita e onipresente, de ideias entre Capitão América e Homem de Ferro, e o peso da Lei de Registro da comunidade super-heróica, mas para Orlando, na adaptação “[...] não há um confronto sério de ideais entre os heróis e um conflito que pesava sobre direitos civis e liberdade, que era o registro ou não [...], passou a ser apoiar ou não Bucky, tem pouquíssimas menções sobre o controle governamental do Vingadores [...] [sic]”. Bruno completa essa noção de insatisfação:

O impasse foi gerado em apenas uma cena (conversa na sala de vidro), onde mesmo assim fica muito vago o porquê da posição de cada um. É basicamente “Eu apoio” e “Eu não apoio”. Há muito mais envolvido nisto, muitos mais motivos para o Capitão quanto para o Tony, e o espectador merecia mais dessa ênfase, afinal é o título do filme. [...] acaba ficando uma simples briga entre gangues, com diversas incógnitas e final mal resolvido. [sic]

É nesse momento da discussão que surgem os *neo-leitores* e sua experiência e conhecimentos a respeito desse universo forjados não pelo texto adaptado – a *graphic novel* –, mas por todos os filmes que antecederam *Capitão América: Guerra Civil* e construíram a narrativa até ali. Em resposta ao comentário acima, Jacqueline sintetiza toda essa noção: “[...] eu acho que pra quem assistiu todos os outros filmes da Marvel, é muito fácil entender as motivações de cada personagem para ser pró ou contra os Acordos”. Spidey encerra a discussão: “Exato. É preestabelecida a construção dos personagens nos outros filmes”.

Como Burke (2015, p. 133) aponta,

[...] as muitas adaptações dos últimos anos podem ter aumentado a visibilidade desses personagens, mas elas também parecem ter suplantado o papel dos quadrinhos originais, com os fãs não precisando mais retornar ao ‘original’ para entender o que está acontecendo.²⁷

A fórmula do Universo Marvel dos quadrinhos, estabelecida por Stan Lee nos anos 1960, ditava que todas as aventuras dos super-heróis da editora se passavam em um lugar do mundo real, ou seja, Nova York, e, justamente por isso, os personagens se conheciam, interagem, e por vezes se ajudavam no combate ao crime, mesmo que protagonizassem publicações independentes umas das outras. Ocasionalmente um grande evento abalava todo o Universo e obrigava os personagens a se unirem em uma grande equipe, em um *crossover* de

²⁷ “[...] the many adaptations of recent years may have increased the visibility of these characters, but they also seem to have supplanted the role of the original comics, with fans no longer needing to return to ‘the fold’ to get their regular fix.”

grandes proporções. No caso de *Guerra Civil*, não houve a formação de uma única equipe, mas a divisão de uma comunidade em dois grupos notáveis defendendo ideias divergentes, que, muito mais do que definir claramente o lado certo do errado, apresentam os prós e os contras do conflito, fazendo ora o leitor se identificar com o lado liderado pelo Homem de Ferro, ora com o lado liderado pelo Capitão América, mas nunca fique exatamente satisfeito.

O Universo Cinematográfico Marvel tem como premissa adaptar para o cinema essa fórmula, substituindo as histórias em quadrinhos pelas películas, com o desafio de agradar aos fãs leitores e aos espectadores não-leitores. Para Matthias Stork (2014, p. 91), é importante notar que o relacionamento da Marvel com os fãs não foi “projetado apenas para chamar a atenção; foi concebido para chamar a atenção e ser vendido como um mito que ganha vida, pronto para ser experimentado como um bem de consumo.”²⁸ Com a serialidade de seus filmes, o MCU quebrou a convenção do gênero de super-heróis, que costumava ser apresentado em filmes únicos, sem nenhuma abertura para sequências. Ao adaptar para o cinema o modelo de narrativa dos quadrinhos, a Marvel capitalizou o comportamento de fãs, criando a sensação de que aquelas adaptações teriam maior “autenticidade”, aumentando o consumo da franquia, além de oferecer ao público não-leitor um ponto de entrada “autêntico” para histórias em quadrinhos. Como forma de conectar os filmes com suas origens, o MCU foi dividido em três “fases”, que podem ser entendidas como os arcos que encerram as histórias individuais que o compõem.

A “Fase Um” (2008-2012), que começa com *Homem de Ferro* (2008), apresenta ao público os personagens principais desse universo compartilhado e estabelece que tudo começou com Tony Stark (interpretado por Robert Downey Jr.) sendo sequestrado por um grupo terrorista que o mantém em cativeiro obrigando-o a construir um míssil. Entretanto, Stark não constrói o míssil, mas a primeira armadura do que viria a ser seu alter-ego, o Homem de Ferro, consegue escapar e se torna um herói. Contatado pelo diretor da SHIELD, organização secreta de espionagem, Nick Fury, descobrimos que o Homem de Ferro não é o único super-herói, e mais do que isso, descobrimos que Fury tem planos de formar uma superequipe com Tony e os outros heróis. A partir daí, conhecemos o Dr. Bruce Banner (inicialmente Edward Norton, que depois foi substituído por Mark Ruffalo) e seu alter-ego enfurecido Hulk; Natasha Romanoff, a Viúva Negra (interpretada por Scarlett Johansson); Thor, o deus asgardiano do trovão (interpretado por Chris Hemsworth); Clint Barton, o Gavião Arqueiro (interpretado por Jeremy Renner); e Steve Rogers, o Capitão América (interpretado por Chris Evans), criado para ser o

²⁸ “[...] merely designed to appeal; it was designed to appeal and to be sold, as a myth come to life, ready to be experienced as a consumer good.”

primeiro Super-Soldado, com a ajuda do pai de Tony Stark, Howard, e que ficou congelado em animação suspensa por mais de setenta anos.

Com os personagens principais apresentados em suas aventuras solo, o *crossover* aconteceu em *Os Vingadores* (2012), quando os seis super-heróis superaram suas diferenças iniciais e se reuniram para deter uma ameaça que nenhum herói conseguiria enfrentar sozinho: o meio-irmão de Thor, Loki, de posse de um artefato poderoso conhecido como Cubo Cósmico, e um exército alienígena de destruírem Nova York. Ao final da batalha, cada um dos heróis segue caminhos separados, evidenciando ainda mais a relação com o Universo Marvel dos quadrinhos, no qual, após o fim de um grande evento, os heróis voltavam para suas aventuras individuais, sempre com a promessa de montar a equipe novamente em caso de necessidade.

Dessa forma, começa a “Fase Dois” (2013-2015), com a tarefa de expandir a mitologia dos membros-fundadores d’Os Vingadores, aumentar o panteão de heróis e também os núcleos de aventuras, saindo da Terra e indo ao espaço com os novatos *Guardiões da Galáxia* (2014) e ao Reino Quântico em *Homem-Formiga* (2015).

Mais uma vez, o novo “arco” de histórias começa com Tony Stark lidando com os efeitos de tudo o que viu e aprendeu com a reunião da superequipe. Descobrimos, com Thor, sobre as Joias do Infinito, além de uma sub-trama muito maior do que imaginávamos envolvendo o Titã Louco Thanos. Testemunhamos a SHIELD ruir, em *Capitão América: O Soldado Invernal* [*Captain America: The Winter Soldier*], ao se revelar dominada pela Hidra, uma organização terrorista fundada na Alemanha Nazista e que acreditava-se ter sido derrotada pelo Capitão América antes de seu congelamento. Entretanto, não apenas descobrimos que a organização comanda a maior agência de espionagem do mundo, como recrutaram o melhor amigo de Steve Rogers, Bucky Barnes, dado como morto depois de uma missão, e o transformaram em um soldado letal, responsável por alguns dos assassinatos mais importantes do século XX, comandado por uma lavagem cerebral que o fez esquecer de quem era. Sem conseguir ajudar o melhor amigo, antigo aliado e sua única ligação com o passado que ele acreditava não existir mais, Steve Rogers se une a Sam Wilson, o Falcão, e, após destruir o quartel-general da SHIELD em Washington D.C., toma para si a tarefa de encontrar e fazer com que Bucky recupere a memória.

Ainda abalado com os a Batalha de Nova York, Tony Stark, na tentativa de criar uma rede de proteção e vigilância mundial para que outra ameaça como aquela não se repita, cria a inteligência artificial Ultron, em *Vingadores: Era de Ultron* [*Avengers: Age of Ultron*]. Vingadores se reúnem novamente quando Ultron se rebela e promete dizimar a humanidade criando um dispositivo no país fictício Sokovia que o faz flutuar, com a intenção de lançá-lo de

volta ao chão e destruir o planeta. Com três novos aliados Visão, Feiticeira Escarlata e Mercúrio, os Vingadores conseguem deter a ameaça de Ultron, mas Sokovia fica destruído e com dezenas de mortos e feridos. E é a partir desse ponto que os problemas que definirão o futuro do MCU começam, e a razão por trás da maioria – senão de todos – deles é Tony Stark.

3.1.1 A Era de Tony “Downey Jr” Stark

Apesar do enorme sucesso financeiro de *Vingadores: Era de Ultron*, houve uma reação crítica em relação ao filme que havia sido a culminação do arco construído durante a “Fase Dois.” Essas críticas ecoaram periodicamente ao longo da Fase Dois, dirigidas a antagonistas brandos como Aldrich Killian (*Homem de Ferro 3*), Malekith (*Thor: o Mundo Sombrio*) e Darren Cross (*Homem-Formiga*), a recusa do MCU em matar qualquer um de seus principais personagens, a aparente falta de interesse em perseguir as ramificações das numerosas operações dos Vingadores ao redor do mundo e a destruição resultante que muitas vezes seguiu em seu rastro.

Depois de doze filmes estabelecendo as bases de todo esse universo, com muito humor (uma das marcas registradas do MCU) e suavidade, fazendo o público criar laços afetivos com todos aqueles personagens, ansiando pelo próximo filme, criando teorias sobre para onde os eventos até aquele momento os levariam, como lidariam com seus problemas e como as amizades entre eles se fortaleceriam, foi *Capitão América: Guerra Civil* (2016) o filme inaugural da “Fase Três” (2016-2019), mostrando que aquele arco que se iniciava deixaria para trás a leveza para dar lugar ao amargor.

Robert Weiner (2015, p. 1), no prefácio de um estudo acadêmico da série intitulado *Marvel Comics’ Civil War and the Age of Terror: Critical Essays on the Comic Saga*, escreveu que, “há aqueles eventos na história dos quadrinhos que são significativos e então existem aqueles eventos que são *realmente importantes*.”²⁹ No mesmo volume, Kevin Michael Scott (2015, p. 4) descreveu toda a extensão da alegorização tentada pela ambiciosa narrativa que, segundo ele, continha referências à “Baía de Guantánamo, o medo dos cidadãos americanos, o uso de criminosos ruins para capturar criminosos ainda piores, a criação de uma nova força policial nacional com poderes indefinidos, a redefinição da cidadania, julgamentos sem júri [e]

²⁹ “[...] There are those events in the history of comics that are significant and then there are those comic events that are really important” (grifo do autor).

encarceramento sem acusação.”³⁰ Nem todos esses elementos são centrais para a versão cinematográfica em 2016, dirigida por Joe e Anthony Russo, os irmãos que haviam sido responsáveis pelo imensamente bem-sucedido *Capitão América: O Soldado Invernal*, afinal, o modo de fazer cinema, bem como a cultura americana haviam mudado quase exatamente dez anos depois, mas muitos deles ainda são representados de forma convincente dentro da película.

Inicialmente, quando o Marvel Studios anunciou que adaptaria a *graphic novel* *Guerra Civil* no MCU, a primeira preocupação dos leitores e da imprensa leitora especializada foi a quantidade de personagens envolvidos e como se daria a Lei de Registro dos Super-Humanos, já que no MCU as identidades de todos os heróis são conhecidas do grande público (FARACI, 2014). Porém, com o lançamento do filme, outras diferenças surgiram, não só pelas exigências da adaptação de uma mídia para outra, mas principalmente de modo a acomodar a narrativa de *Capitão América: Guerra Civil* ao contexto maior no qual ele estava inserido. A maioria dessas mudanças foi alvo das reclamações mais acaloradas dos leitores de quadrinhos que assistiram ao filme e, aparentemente, se esqueceram de analisar o restante do contexto, como bem notaram os *neo-leitores*.

Depois de um breve prólogo em 16 de dezembro de 1991, no qual o Soldado Invernal, ex-amigo do Capitão América, Bucky Barnes, submetido a uma lavagem cerebral por soldados da Hidra, completa uma missão misteriosa, que envolve o assassinato de indivíduos desconhecidos e a recuperação do que parece ser o soro do Super-Soldado, o filme dá um salto temporal até os dias atuais, como se fosse ser possível diferenciar facilmente entre o passado e o presente. Entretanto, a narrativa subsequente, que está profundamente enraizada no trauma e na perda, deixará muito claro que tal justaposição não é tão fácil enquanto o passado se entrelaça ao presente de múltiplos personagens.

No filme, o efeito cumulativo da destruição está ligado às ações dos super-heróis em Nova York (*Os Vingadores*), Washington, D.C. (*Capitão América: O Soldado Invernal*), Sokovia (*Vingadores: Era de Ultron*), com Lagos (*Guerra Civil*) sendo a gota d'água, levando à elaboração dos Acordos de Sokovia, tratado assinado por 117 países, exigindo a regulamentação dos super-heróis por um órgão externo pela primeira vez no MCU. No noticiário, ouvimos a pergunta: “Que autoridade legal um indivíduo aprimorado como Wanda Maximoff tem para operar na Nigéria?”, levantando uma questão que, até aquele momento, tinha sido uma espécie de tabu dentro do MCU. Nos quadrinhos, o principal evento

³⁰ “[...] Guantanamo Bay, the fearfulness of American citizenry, the use of bad criminals to catch worse criminals, the creation of a new national police force with undefined powers, the redefinition of citizenship, trials without juries [and] incarceration without charges.”

desencadeador veio do resultado catastrófico do embate entre a equipe Novos Guerreiros e o vilão Nitro.



Figura 15: À esquerda, o momento da explosão do vilão Nitro em Stamford, estopim para criação da Lei na HQ. À direita, a explosão mal controlada por Wanda, em Lagos, estopim do MCU. Fonte: A Autora.

Tanto na *graphic novel* quanto no filme é a morte de civis o que desencadeia a criação tanto da Lei de Registro de Super-Humanos quanto dos Acordos de Sokovia. Mas, ao contrário dos atos irresponsáveis dos Novos Guerreiros, a equipe de Vingadores atuando em Lagos fez todo o possível para evitar a morte de civis. Porém, os acontecimentos viram a opinião pública contra a comunidade dos super-heróis. Os Vingadores são, então, convocados para uma reunião com Thaddeus Ross, visto pela última vez tentando prender Bruce Banner em *O Incrível Hulk*, oito anos antes. Ele agora deixou o exército e se tornou Secretário de Defesa. Trazer Ross de volta ao MCU é uma das inúmeras maneiras pelas quais o filme é capaz de evidenciar como os eventos dos doze filmes anteriores estão interligados. Além disso, depois de tantos filmes, a narrativa de *Capitão América: Guerra Civil* considera que o público já passou muito tempo com aqueles personagens e os conhecem bem, poupando o enredo de perder tempo com apresentações desnecessárias.

Ross começa agradecendo aos Vingadores pelo seu serviço (“O mundo tem com Vingadores uma dívida imensurável. Vocês lutaram por nós, nos protegeram, se arriscaram [...]”) (CAPTAIN... 2016) antes que ele chegue ao ponto central de seu argumento (“[...] mas enquanto muitas pessoas os veem como heróis, existem aqueles que preferem o termo

vigilantes.”) (CAPTAIN... 2016) Aqui, Ross confronta explicitamente a ideia de que os Vingadores (e por extensão todos os super-heróis do MCU) operaram sem supervisão, jurisprudência ou mesmo legalidade, permitindo que eles fizessem, de fato, o que quisessem, como se estivessem, de alguma forma, acima da lei. Ross pergunta aos heróis presentes: “Como chamaria um grupo aprimorados residentes americanos que rotineiramente ignoram as fronteiras internacionais e forçam sua vontade onde quer que vão e que, francamente, parecem despreocupados com o que deixam para trás?” (CAPTAIN... 2016) Com apenas uma pergunta, o Secretário de Defesa coloca em xeque dois dos princípios essenciais do gênero dos super-heróis: categoriza os Vingadores como americanos e aponta o fato de que ignoram fronteiras soberanas desde 2008.

Nesse momento da narrativa ocorre a fratura que divide os Vingadores ao meio, com um lado liderado pelo homem do passado e o outro liderado pelo autoproclamado futurista. Tanto Stark quanto Rogers são figuras patriarcais dentro dos Vingadores, que entraram em confronto com suas metodologias e ideologias antes, mas que pareciam ter resolvido suas diferenças e reconhecido o valor da contribuição de cada um para a equipe, no final da Era de Ultron. Na discussão subsequente à reunião com Ross cada um dos Vingadores expõe sua opinião pró ou contra os Acordos, com o androide Visão apresentando uma das opiniões mais contundentes e que ajuda a entender como os eventos do MCU resultaram em *Capitão América: Guerra Civil*:

Nos oito anos desde que o Sr. Stark se anunciou como Homem de Ferro, o número de pessoas aprimoradas conhecidas cresceu exponencialmente e durante o mesmo período o número de eventos com potencial fim do mundo subiu em uma taxa notável [...] Estou dizendo que pode ser uma consequência, a nossa força convida para o desafio, o desafio incita o conflito, e o conflito gera catástrofe (CAPTAIN... 2016).

Se isso é verdade ou não, é discutível. Steve Rogers se recusa a reconhecer a possibilidade de outra coisa senão o fato de que os Vingadores, sem dúvida, salvaram centenas e milhares, se não milhões de vidas, mas muitos dos incidentes dos quais participaram foram, sem dúvida, causados diretamente, se não por suas ações, pela presença deles. Entretanto, não se pode negar o fato de que Tony Stark esteja no centro (ou no início) de tudo isso. Sem o Homem de Ferro, não teria havido o Monge de Ferro (em *Homem de Ferro*); é o ódio por Tony Stark que leva Ivan Vanko e Justin Hammer a replicar a tecnologia usada na armadura para destruir o bilionário (em *Homem de Ferro 2*) e Aldrich Killian a contratar um ator para se passar

por terrorista internacional para encobrir seus planos de tentar matar Stark (em *Homem de Ferro 3*). Além disso, o desastre de Sokovia nunca teria acontecido se ele não tivesse conduzido experimentos no cetro de Loki e criado Ultron.

Como dito anteriormente, é Tony Stark quem lidera o lado pró-Acordos (e o lado pró-Registro, nos quadrinhos). E, assim como ver o personagem, nos quadrinhos, assumindo essa posição, no MCU a surpresa foi a mesma, pois estávamos diante do mesmo Tony Stark que, anos antes, disse diante de um Comitê das Forças Armadas do Senado americano, que tentava obter a tecnologia do Homem de Ferro, “eu privatizei a paz mundial!” (IRON MAN... 2010). Estaria ele de fato disposto a se deixar controlar e ser o Homem de Ferro apenas quando lhe permitissem? Desde o início do MCU, Stark rejeitou todas as formas de interferência externa, fossem os pedidos do Comitê das Forças Armadas ou até mesmo se recusar a ouvir os outros membros Vingadores antes do que acabaria tornando-se a criação de Ultron, algo sobre o que ele se recusou a pedir desculpas durante os filmes subsequentes. Como alguém como Tony Stark, que até então tinha recusado assumir qualquer responsabilidade, estava advogando a favor de supervisão? A resposta está nos roteiros e em Robert Downey Jr.

Cada uma das escolhas eticamente duvidosas de Stark foi derrubada pelas narrativas dos filmes. Desde 2008 o Marvel Studios, graças à maneira como Robert Downey Jr. atuou, conseguiu transformar Tony Stark, um personagem que, dentro do Universo Marvel dos quadrinhos nunca foi unanimemente querido pelos amigos, nem mesmo pelos leitores, em alguém extraordinário, apaixonante, carismático e complexo, com camadas nunca antes vistas no personagem. O MCU conseguiu adaptar para seus filmes o desafio proposto a Stan Lee quando foi criar o Homem de Ferro nos anos 1960: fazer um personagem que, normalmente, seria detestado por todos, ser amado por todos.

O Stark de *Capitão América: Guerra Civil*, a crédito dos irmãos Russo, dos roteiristas e da atuação de Robert Downey Jr. está radicalmente mudado, devido à culpa a respeito dos eventos mostrados em *Era de Ultron*, sobretudo depois de testemunhar uma visão, incitada por Wanda Maximoff (antes de ela ser recrutada pelos Vingadores). Na visão, Tony vê seus amigos Vingadores mortos, enquanto o exército Chitauri que invadiu Nova York, avança sobre a Terra novamente, mas, dessa vez, os Vingadores não estão lá para protegê-la. Tony aproxima-se de Steve, que se levanta de repente e, em um último suspiro diz “você poderia ter nos salvado. Por que você não fez mais?” A visão narcisista de Stark, na qual, assim como em cada um dos seus filmes individuais anteriores, ele mais uma vez é a única pessoa que pode salvar a humanidade, o fará sentir-se na obrigação de realizar seus próprios experimentos eticamente duvidosos com o cetro de Loki, e por fim criar o antagonista do filme, o malicioso e avançado robô consciente

conhecido como Ultron, ações sobre as quais ele se recusará a pedir desculpas por todo o filme. Mesmo depois de saber que a Feiticeira Escarlata estava envolvida e que ela deu a seus companheiros Vingadores visões igualmente distorcidas, ele ainda afirma que, “eu não fui enganado, eu vi, não foi um pesadelo, foi meu legado” em um retorno ao tema que tinha desempenhado um papel tão importante na trilogia do Homem de Ferro. Quando a cena em *Era de Ultron* termina, os gêmeos Maximoff são mostrados atrás de Stark e poderiam facilmente tê-lo impedido de pegar o cetro, mas em vez disso a Feiticeira Escarlata apenas sorri, porque ela sabe Stark tem dentro de si a capacidade de destruir não apenas a si mesmo, mas o resto dos Vingadores, também. E não demorará muito para que os reflexos de todos esses eventos apareçam.

No início de *Capitão América: Guerra Civil*, depois de uma apresentação no MIT, Tony é confrontado, enquanto espera o elevador sozinho, por Miriam (Alfre Woodard), mãe de um garoto americano, Charlie, que morreu em Sokovia enquanto fazia trabalhos voluntários. Apontando diretamente para Stark, ela o culpa. Porém, essa culpa é apresentada de forma ambígua: seria pelo fato de Tony ter podido salvar Charlie, mas não o fez? Ou, talvez, como Visão sugeriu, seria porque a mera existência dos super-heróis aumentou a incidência de eventos catastróficos? Ou seria ainda pelo fato de Tony ter criado Ultron, apesar de não ficar claro se esse fato é de conhecimento do público geral dentro do MCU. Miriam nunca mais aparece durante o filme. Nos quadrinhos, no entanto, Miriam Sharpe, a mãe de uma das vítimas da explosão de Nitro, torna-se o rosto do clamor público, convencendo Tony Stark a acreditar que os super-heróis precisam de algum tipo de regulamentação. Seu primeiro confronto com Tony Stark se dá na saída da missa fúnebre em homenagem às vítimas de Stamford e é testemunhado por uma multidão. Além disso, ela é retratada como branca e seu filho era uma criança.



Figura 16: À esquerda, na HQ, Miriam Sharpe confronta Tony Stark na saída da missa fúnebre de seu filho e o culpa na frente de uma multidão. À direita, no filme, Miriam Sharpe confronta Tony Stark ao final de uma apresentação dele no MIT, sem testemunhas. Fonte: A Autora.

Ainda que durante seus três filmes individuais e nos dois filmes dos Vingadores Tony Stark tenha se recusado a aceitar limitações, chegando, em alguns momentos, bem perto de ser o vilão, ele sempre foi salvo no último instante pelo roteiro, afinal, apesar de seu comportamento frequentemente irresponsável, o MCU sempre endossou o tipo de heroísmo individualista e revolucionário de Stark, além de não arriscar macular a imagem de seu ator mais valioso e popular. Por isso, quando chegou o momento de decidir entre assinar ou não os Acordos, Stark foi pragmático, percebendo que aquela era uma situação inevitável e que o melhor a fazer era participar para ter algum tipo de controle.

Na tela, os Acordos de Sokovia, elaborados pelas Nações Unidas na sequência da catástrofe da batalha contra Ultron, exigem que todos os “indivíduos aprimorados” se registrem no organismo internacional e sirvam efetivamente como uma força policial sob o controle de um painel da ONU. Nos quadrinhos, a divisão entre Homem de Ferro e Capitão América se dá a respeito da Lei de Registro de Super-Humanos. O governo dos EUA quer que todos os heróis assinem e se declarem como armas de destruição em massa, abandonem suas identidades secretas e tornem-se agentes federais. O Homem de Ferro vê nessa atitude uma maneira de agradar a opinião pública, desconfiada dos vigilantes mascarados. Mas o Capitão América

enxerga se registrar ou não como uma questão de liberdade civil e não quer comprometer seus valores.



Figura 17: Os modelos, em cada um dos textos, da proposta de registro: à esquerda os Acordos de Sokovia e à direita a carteira de identificação dos super-humanos após se registrarem junto ao governo. Fonte: A Autora.

Por fim, e provavelmente o alvo das maiores críticas antes do lançamento do filme, as equipes. O “Time Capitão América” do filme conta com Falcão (Anthony Mackie), Soldado Invernal (Sebastian Stan), Gavião Arqueiro, Feiticeira Escarlata (Elizabeth Olsen) e Homem-Formiga (Paul Rudd). O “Time Homem de Ferro” inclui a Viúva Negra, o Máquina de Combate (Don Cheadle), o Visão (Paul Bettany), o Pantera Negra (Chadwick Boseman) e o Homem-Aranha (Tom Holland). Nos quadrinhos, o Homem de Ferro é acompanhado pelo Homem-Aranha, Hank Pym (o Homem-Formiga original, agora sob a alcunha de Jaqueta-Amarela), Reed “Sr. Fantástico” Richards (líder do Quarteto Fantástico) e seu amigo, o Coisa, a Ms. Marvel e a Viúva Negra, bem como os Thunderbolts, uma equipe de supervilões que inclui o Venom. O Máquina de Combate não aparece. A equipe principal do Capitão nos quadrinhos ficou conhecida como “Vingadores Secretos” e incluía Falcão, Demolidor, Hércules, os irmãos Mulher Invisível e Tocha Humana, do Quarteto Fantástico, Golias, Luke Cage, Mulher-Aranha e o Justiceiro. Enquanto Gavião Arqueiro e a Feiticeira Escarlata estavam ausentes dos quadrinhos, Visão aliou-se ao Capitão América, ajudando, inclusive, a desabilitar a armadura do Homem de Ferro.

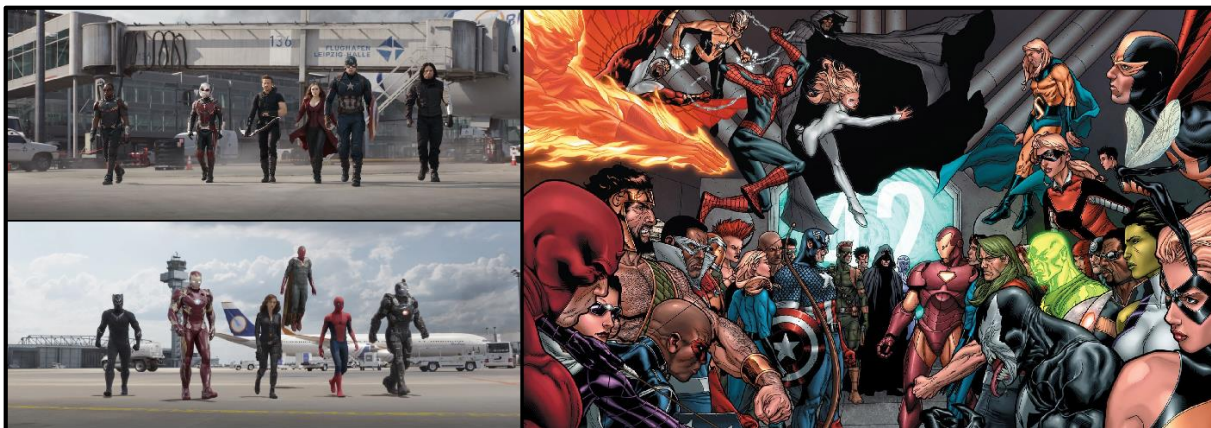


Figura 18: À esquerda acima, o Capitão América e seus aliados na adaptação, e abaixo, o Homem de Ferro e sua equipe, também na adaptação. À direita, os lados do conflito na HQ, à esquerda o anti-registro e à direita o pró-registro. Enquanto nos quadrinhos quase todos os personagens ativos da Marvel participaram ou se envolveram de alguma forma com o conflito, nem mesmo contando com adições de peso como o Homem-Aranha e o Pantera Negra os números foram expressivos na adaptação. Fonte: A Autora.

Tanto na HQ quanto no filme, alguns dos heróis mais poderosos não estão presentes para evitar desequilibrar a luta, embora por motivos diferentes. Hulk e Thor estão ausentes na HQ porque o Hulk foi exilado e o Thor está, naquele momento, dado como morto (embora um clone do deus do trovão faça uma breve e calamitosa aparição na HQ, possibilitando o surgimento de questões sobre ética e os limites da clonagem), e a maioria dos X-Men está em prisão domiciliar na Escola Xavier para Jovens Superdotados. No filme, os X-Men nem mesmo são mencionados por questão de direitos de uso que, até o lançamento da adaptação, estavam com o estúdio FOX, impedindo que a Marvel os utilizasse, bem como ao Quarteto Fantástico. Outra grande diferença entre o filme e o texto adaptado é a neutralidade inicial do Pantera Negra nos quadrinhos. Porém, ele e sua esposa, a mutante Tempestade, eventualmente se aliam ao Capitão América, depois da morte do Golias. No filme, o Pantera Negra não só não é casado com uma mutante, como já começa a luta aliado ao Homem de Ferro.

A morte do Golias na HQ também é o que faz Peter Parker, o Homem-Aranha, maior elemento da propaganda pró-registro feita por Tony Stark, mudar de lado e questionar tanto suas próprias decisões, como revelar sua identidade, uma das mais bem protegidas, a pedido de Tony, em frente às câmeras, (como recompensa, ganhou do bilionário um novo traje ultra tecnológico, conhecido como Aranha de Ferro), quanto as decisões do próprio Stark e tudo o que ele estava disposto a fazer para provar seu ponto e ganhar a guerra.

É para Peter que Steve Rogers faz um de seus discursos mais emblemáticos, quando o jovem pergunta ao Sentinela da Liberdade o que alguém como ele, “alguém que é o país”, faz quando o país inteiro está contra ele (STRACZYNSKI; GARNEY, 2007, p. 15). O discurso é tão poderoso que foi reproduzido integralmente na adaptação; porém, quem o proferiu foi

Sharon Carter, no velório de sua tia e primeiro amor de Steve, Peggy Carter, ajudando a convencer o Capitão a não assinar os Acordos.

Na adaptação, o Homem-Aranha é recrutado em casa, no Queens, por Tony Stark, recebe dele um novo traje inteligente com tecnologia similar à da armadura do Homem de Ferro, e se junta à luta do aeroporto. Entretanto, se analisada de perto, essa aliança contradiz todo enredo e a posição assumida por Stark. O bilionário apoia os Acordos de Sokovia e tenta fazer de tudo para que os Vingadores aceitem a nova agenda de submissão ao escrutínio das Nações Unidas. A lógica, portanto, é que, com a supervisão, os super-humanos seriam incapazes de agir sem autoridade soberana e, portanto, nunca colocariam inocentes em perigo. Mas, tomar a iniciativa de ir até a casa de um adolescente de quinze anos e recrutá-lo para uma batalha que acabou por destruir um aeroporto não é exatamente o tipo de ação que os Acordos de Sokovia estão tentando corrigir? Assim, preocupando-se apenas com o *fan service*³¹, o Homem-Aranha foi acrescentado à narrativa (que funcionaria normalmente sem ele) e Tony Stark quebra todo o conceito do filme. Depois de provar sua coragem, Tony envia o jovem Homem-Aranha de volta para casa, e não ouvimos nenhuma outra menção a seu respeito.

Apesar de controversa, a participação do Homem-Aranha não recebeu críticas por diferir de sua contraparte dos quadrinhos. O personagem fez sua estreia no MCU em *Capitão América: Guerra Civil*, depois de um acordo entre o Marvel Studios e a Sony Pictures para dividirem a tutela do personagem, cujos direitos cinematográficos tinham sido comprados pela Sony no fim dos anos 1990, quando a Marvel Comics tentava se salvar da falência. As críticas ao personagem se deram por comparações a versões de adaptações anteriores consideradas “melhores” pelos fãs, como a trilogia de 2002, do diretor Sam Raimi (MATADEEN, 2019).

³¹ “[...] consiste na adição de elementos, cenas ou situações em narrativas audiovisuais, como na TV e no cinema, a fim agradar ao público que as acompanha” (VICK, 2019).



Figura 19: As duas versões do Homem-Aranha, antiga reivindicação dos fãs para integrar o MCU e que, finalmente, fez sua estreia em *Capitão América: Guerra Civil*, com uma participação bem menos expressiva que sua contraparte nos quadrinhos, mas não menos impactante. À esquerda, o Aranha de Ferro em capa variante de *Civil War* #3 (2006). À direita, primeira aparição do Homem-Aranha no MCU, tomando o escudo do Capitão América, minutos antes da batalha do aeroporto começar. Fonte: A Autora.

Como mencionado acima, o Pantera Negra acaba unindo-se ao Capitão América nos quadrinhos. Assim como o Homem-Aranha, o personagem fez sua estreia no MCU em *Capitão América: Guerra Civil* e era aguardado com extrema euforia pelos fãs leitores de quadrinhos e curiosidade pelos não-leitores, principalmente por conta de sua proveniência. Nos quadrinhos, décadas antes do arco da *Guerra Civil*, o príncipe T'Challa se torna o Pantera Negra depois que seu pai, o Rei T'Chaka, é morto pelo mercenário Ulysses Klaw, que está buscando o raro metal vibranium em sua nação Wakanda, no coração do continente africano. No filme, T'Challa e T'Chaka fazem parte da delegação das Nações Unidas responsável pelos Acordos de Sokovia, que acaba sendo bombardeada. T'Chaka é morto na explosão e T'Challa se revela como o Pantera Negra enquanto busca vingança contra o suposto autor do crime, o Soldado Invernal.

Alvo das maiores críticas dos leitores, de alguns críticos e até mesmo de alguns *neo-leitores*, dizer que o papel do Soldado Invernal na adaptação é controverso é um eufemismo. Para muitos, o soldado e amigo do Capitão América roubou o protagonismo que deveria ter sido dos Acordos e da discussão a respeito deles. Para outros, o destaque de Bucky Barnes como peça-chave no conflito deu mais dinamismo e profundidade ao enredo. A única coisa que a participação do personagem não trouxe foi um consenso entre nenhuma das partes.

Apesar das discussões, é fato que, no filme, Bucky Barnes, o Soldado Invernal que conhecemos como um inimigo na aventura anterior do Capitão América, desempenha um papel fundamental. Sua luta para superar sua lavagem cerebral e ir além de seu passado como um

assassino da Hidra é central para a trama, mostrando-o como um personagem cheio de remorso pelos seus atos passados, mesmo sabendo que tudo foi em função da manipulação da Hidra. Ele é erroneamente culpado pelo bombardeio à delegação das Nações Unidas responsável por definir os Acordos de Sokovia, do qual uma das vítimas é o pai do Pantera Negra. O ataque ajuda a colocar o conflito do filme em movimento e faz de Bucky um alvo do Pantera Negra. Steve Rogers acredita na inocência de seu velho amigo – e única ligação com a vida e o mundo que ele acreditava passar de uma lembrança dolorosa de tudo o que ele perdeu enquanto ficou congelado –, e fica ao lado dele. Mas Tony Stark desconfia de Bucky, e as coisas simplesmente degradingam quando o inimigo por trás de tudo, Helmut Zemo, revela imagens que mostram que o Soldado Invernal foi o responsável pela morte, até então misteriosa, dos pais de Tony, Howard e Maria Stark, e que Steve sabia da informação, mas nunca a revelou.

O Soldado Invernal tem um papel muito menos crítico nos quadrinhos da *Guerra Civil*. Apesar de lutar ao lado do Capitão América, ele não é tão central para o enredo quanto é no filme, sendo relegado a uma série de *tie-in* tangencial ao arco principal. No entanto, após o fim do conflito, Bucky assume o escudo e se torna o novo Capitão América, sendo alçado ao protagonismo. Quanto às mortes dos Stark nos quadrinhos, o Soldado Invernal não foi o responsável e seus desaparecimentos não faziam parte da história da *Guerra Civil*, nem no arco principal nem nas histórias paralelas. Entretanto, é canônico que os Stark morreram em um acidente de carro suspeito, que pode ter sido causado por qualquer um dos muitos inimigos de Howard, mas o mistério nunca foi solucionado.

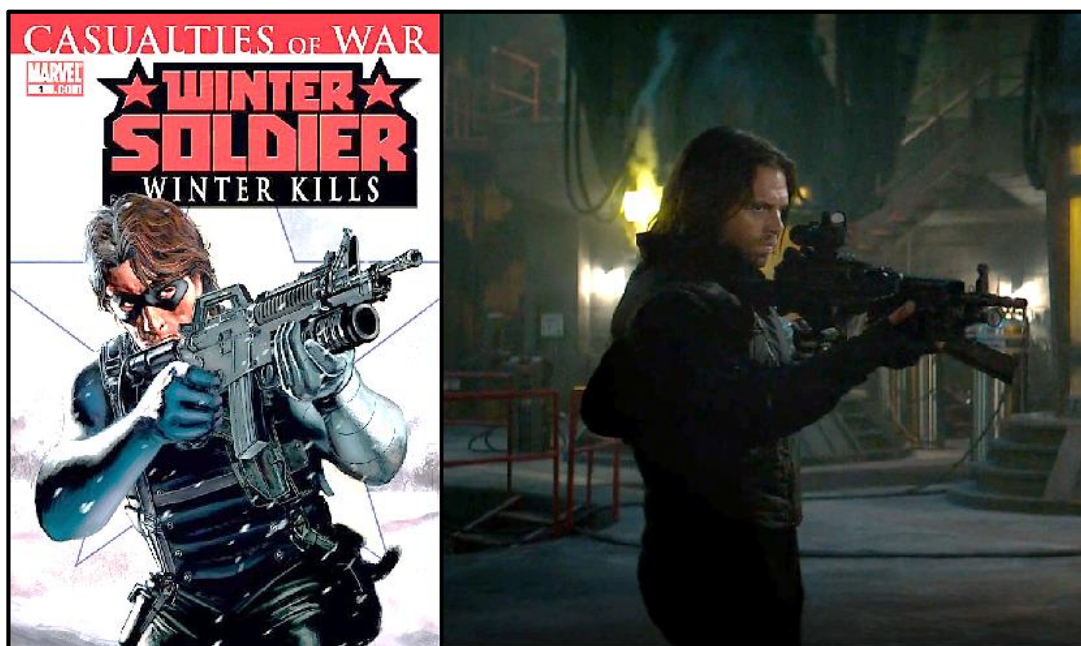


Figura 20: Alvo das maiores e mais incisivas críticas dos fãs leitores, o Soldado Invernal ganhou protagonismo e papel central no desenrolar dos conflitos da adaptação, enquanto teve uma participação quase obscura nos eventos da HQ. À esquerda, capa do tie-in de Guerra Civil, *Winter Kills* (2006), protagonizado pelo Soldado Invernal. À direita, Bucky Barnes em cena da adaptação de Guerra Civil. Fonte: A Autora.

É relevante observar que as decisões tanto de Steve Rogers quanto de Tony Stark são tomadas não apenas por razões éticas e políticas, mas também por razões muito pessoais. Indiscutivelmente, é essa dimensão, em grande parte ausente da versão em quadrinhos, que dá ao filme uma ressonância maior e, curiosamente, aumenta a tensão de uma forma que poucos filmes da MCU conseguiram fazer. Isso não é feito aumentando os níveis de destruição do ambiente ao redor, mas tornando o drama mais pessoal. Por essa razão a “batalha do aeroporto” causa tanto impacto. Não se trata apenas de seu espetáculo e fisicalidade, mas pelo fato de que as razões pelas quais os indivíduos estão lutando foram tão firmemente estabelecidas e a audiência já conviveu durante muito tempo com aqueles os personagens, criando laços afetivos e empatia com suas histórias. Mas fica claro, durante essa luta, que os golpes são dados com relutância. A intenção não é matar, mas atingir um objetivo: para o lado liderado pelo Homem de Ferro, prender aqueles que não assinaram os Acordos. Para o lado liderado pelo Capitão América, fugir para a Sibéria e impedir o verdadeiro vilão do filme: Helmut Zemo.

Interpretado por Daniel Brühl, o personagem poderia ter causado muito mais polêmica, mas foi ofuscado pelo protagonismo de Bucky. Na adaptação encontra sua motivação por ser um coronel das forças armadas de Sokovia que perdeu tudo, inclusive a família, durante os eventos que levaram à destruição do país por Ultron. Por vingança, para fazer aqueles que ele considera responsáveis por sua perda paguem por seu sofrimento, Zemo manipula os super-heróis até o final, porque, segundo ele mesmo, outros mais fortes do que ele já haviam tentado

destruir os Vingadores e não conseguiram, porque só se destrói um império por dentro. Dessa forma, Zemo descobre que foi o Soldado Invernal o responsável pela trágica morte dos pais de Tony Stark e, depois de estudar minuciosamente cada um dos membros da equipe, sabe que Steve Rogers defenderá o velho amigo até as últimas consequências. Com um vislumbre da gravação do momento em que as mortes acontecem, o império dos Vingadores estremece, mas é com a confirmação de Steve, ao ser perguntado por Tony se ele tinha conhecimento de tudo aquilo, que tudo realmente desmorona, e Zemo consegue sua vingança.

Nos quadrinhos, entretanto, não existe apenas um Zemo, mas dois, pai e filho, membros da realeza. O Barão Zemo original era um alemão nazista, adversário do Capitão América da época da Segunda Guerra Mundial, e foi o responsável pela sabotagem na aeronave em que o Capitão América e Bucky estavam quando foram lançados no mar Ártico e considerados mortos, mas foi derrotado pelo Super-Soldado já depois de seu ressurgimento. Seu filho surgiu na década de 1970 como o próximo Barão Zemo e assumiu o comando da equipe de supervilões Thunderbolts. Ao contrário da adaptação, ele luta ao lado do Homem de Ferro na HQ por ser o líder dos Thunderbolts e aceitar o registro.

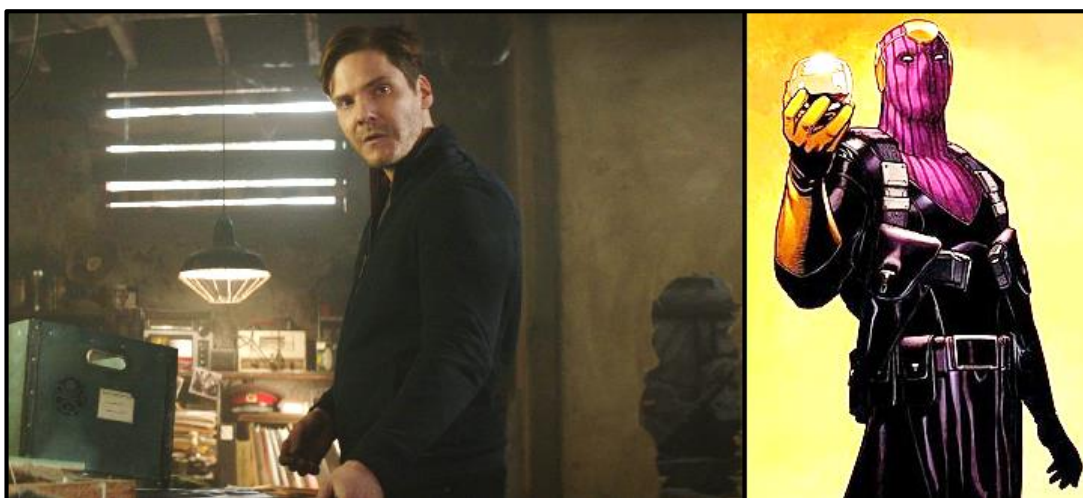


Figura 21: À esquerda Helmut Zemo, o coronel do exército sokoviano em busca de vingança, na adaptação. À direita, o Barão Zemo dos quadrinhos: líder nazista e mascarado. Fonte: A Autora.

Tanto nos quadrinhos quanto na adaptação, a Guerra Civil serve ao propósito de dividir a comunidade super-heróica, enfraquecendo as amizades e alianças e, consequentemente, deixando a Terra desprotegida, à mercê do ataque de inimigos, para a emergência de grandes eventos cataclísmicos e que obrigariam a reconciliação desses personagens. Os finais, entretanto, são bem diferentes, justamente porque servem a propósitos narrativos distintos. Na HQ, na última batalha, enquanto suas forças estão prestes a marcar a vitória decisiva, o Capitão

para de lutar quando é impedido por civis de desferir o golpe de misericórdia no Homem de Ferro, e percebe que eles estão “lutando por lutar” e ordena que seus companheiros de equipe baixem as armas. Ele então retira a máscara, rende-se aos policiais que estão ali perto, e diz: “Eles não vão prender o Capitão América, eles vão prender Steve Rogers. É uma coisa completamente diferente” (MILLAR e McNIVEN, 2006, p. 174).



Figura 22: o momento em que o Capitão América percebe que a luta já não acontece mais por um motivo, ela acontece pelo simples ato de machucar uns aos outros, e se rende, dando a vitória da Guerra Civil ao lado pró-registro. Fonte: MILLAR, Mark; MCNIVEN, Steve. *Civil War*. New York: Marvel Comics, 2007. 208 p.

Esse movimento altruísta, para restaurar a fé pública nos heróis e começar a curar a comunidade super-heróica, acaba com Steve sendo levado a julgamento. Quando ele se aproxima dos degraus do tribunal, no entanto, tiros são disparados e ele morre. Acredita-se que os tiros tenham sido disparados pelo vilão Ossos Cruzados, nos quadrinhos intimamente aliado com o Caveira Vermelha, arqui-inimigo do Capitão América. Acontece, no entanto, que Sharon “Agente 13” Carter, mentalmente controlada, foi a responsável.

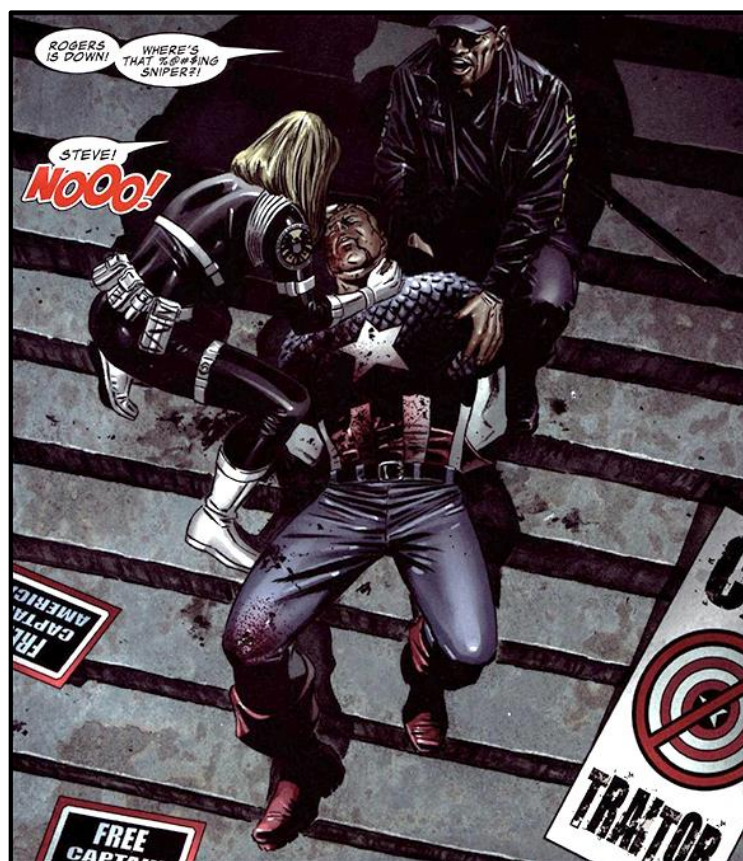


Figura 23: a morte de Steve Rogers na escadaria do Capitólio, antes de seu julgamento por traição pelos eventos da Guerra Civil, um evento que foi, inclusive, noticiado fora dos veículos especializados, tamanha a sua repercussão. Fonte: BRUBAKER, Ed; EPTING, Steve. *The Death of Captain America*. Nova York: Marvel Comics, 2007. (Civil War (Event)).

No filme, o vilão Ossos Cruzados, interpretado por Frank Grillo, aparece durante a sequência em Lagos, luta com o Capitão, e é o responsável pela explosão mal contida pela Feiticeira Escarlata. E Bucky é o único a sofrer uma lavagem cerebral na tela, deixando a Agente 13, papel de Emily VanCamp, para servir como um interesse romântico de Steve Rogers e distanciar ainda mais o filme dos quadrinhos.

Outra razão muito importante pela qual a morte do Capitão América não aconteceu é porque outros filmes estavam por vir na sequência do MCU, nos quais a presença do Capitão era de suma importância. Esse é um dos motivos, também, porque *Capitão América: Guerra*

Civil pode passar a sensação de não ter uma conclusão definitiva a quem o assiste fora do contexto maior do MCU, ou para quem acompanha essas narrativas ocasionalmente. Para os *neo-leitores* fica muito claro o caráter episódico da película, evidenciando que sua presença na linha temporal e sequencial do Universo Cinematográfico Marvel era servir como ponto de ruptura para algo maior que ainda estava por vir, mas que demandava a separação dos Vingadores, o enfraquecimento das relações e a abertura de brechas que permitissem que os heróis que permanecessem lutando, fossem derrotados. *Capitão América: Guerra Civil* foi a porta de entrada que permitiu a chegada e a vitória do Titã Louco Thanos, em *Vingadores: Guerra Infinita* (2018) (cujas presença no MCU já tinha sido anunciada ao final de *Os Vingadores*, quatro anos antes) e o revide dos heróis remanescentes em *Vingadores: Ultimato* (2019).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As adaptações de histórias em quadrinhos, principalmente as de super-heróis do Universo Cinematográfico Marvel, criaram uma nova forma de consumir essas narrativas, com seus *neo*-leitores nascidos junto com seu primeiro lançamento, que não têm de ir procurar nos textos adaptados novas informações, porque tudo de que precisam é provido pela sequência de narrativas na qual o filme assistido no momento está inserido. Contudo, não ter necessidade não significa não querer saber mais a respeito de onde vieram aqueles personagens e mundos fantásticos, e as editoras estão atentas nesse interesse. Em maio de 2016, mês seguinte ao lançamento de *Capitão América: Guerra Civil* nos cinemas, a Marvel Comics lançou *Civil War II* n. 0, um novo conflito, nos mesmos moldes da primeira *Guerra Civil*, porém com uma premissa diferente causando a discórdia. A publicação estreou em segundo lugar no ranking das cem revistas em quadrinhos mais vendidas do mercado americano daquele mês, segundo a *Diamond Comic Distributors*. Em junho, *Civil War II* n. 1 já estava em primeiro lugar, com mais de 130.000 cópias vendidas.

Além de incentivar a procura pelos textos adaptados, o MCU, ao inovar em sua maneira de construir seu universo, adaptando a serialidade dos quadrinhos, também mudou a maneira como os fãs lidam com as adaptações *depois* de assisti-las. Textos episódicos, como já evidenciado há muito tempo pelas histórias em quadrinhos, encorajam o engajamento do público com eles no espaço de tempo entre um episódio e outro, entre um filme e outro. Nesse ponto, existe uma convergência de leitores e *neo*-leitores com a intenção de manter a narrativa viva, discutindo sobre as possibilidades, ações dos personagens, consequências e em como tudo isso pode afetar o futuro desse universo que ambos os grupos já tomam como seus, criando teorias, fóruns de discussão, *fanfics*, canais de vídeo para expor suas opiniões, e até páginas em redes sociais. Essas últimas um canal poderoso utilizado como termômetro pelos estúdios, diretores e atores para medir a recepção do público e uma forma de comunicação do *fandom* com aqueles responsáveis por levar à tela seus personagens preferidos, seja em uma adaptação de uma HQ acompanhada há anos ou a continuação das aventuras de um personagem que passou a ser acompanhado dentro de um universo cinematográfico.

Um fato inegável é que nenhuma adaptação é recebida com cem por cento de aprovação ou reprovação. Há sempre aquela parcela da audiência que vai contra a opinião da maioria, não importa qual ela seja. Nenhum filme do MCU escapou à essa regra, nem mesmo *Capitão*

América: Guerra Civil, que trazia no nome o peso de um arco importante e aclamado da história recente dos quadrinhos.

Toda a narrativa de *Capitão América: Guerra Civil* está imersa em traumas: das trágicas perdas de Zemo e Miriam durante a Batalha de Sokovia, ao estresse pós-traumático de Bucky depois de livrar-se do controle mental da Hydra, até a perda de Tony Stark. O que ninguém parece se lembrar, no entanto, é que esse ainda era um filme do *Capitão América*. Entretanto, seus próprios traumas foram sumariamente ignorados. Em um filme que deveria encerrar a trilogia do personagem, há uma cena inteira dedicada à despedida que Tony Stark gostaria de ter tido com os pais, no dia em que eles morreram, apresentada na demonstração de uma tecnologia de realidade aumentada no MIT, aprofundando ainda mais a empatia do público com os dramas que viriam a seguir para o personagem. Pouco se conhece do passado de Steve Rogers antes do soro do Super-Soldado, e a maioria do que se sabe dele no futuro é fruto de idealizações e histórias contadas a seu respeito durante os anos em que ele foi dado como morto. Não há muita história que faça com que o público sinta tanta empatia pelo arco narrativo de Steve como eles têm pelo Tony. Em um filme que leva o nome do Capitão América, o privilegiado pelo roteiro, mais uma vez, foi o Homem de Ferro.

Em meio às críticas a respeito de mais ou menos fidelidade com relação ao material escrito por Mark Millar e desenhado por Stephen McNiven, o filme com roteiro de Christopher Markus e Stephen McFeely foca na temática da responsabilidade trazida pela *graphic novel*. Qual o papel de um super-herói no mundo? Os danos colaterais de suas ações para salvar o mundo são culpa sua? São questionamentos trazidos aos heróis do MCU quando o erro de um dos heróis durante uma missão inicia a discussão. Com os Acordos de Sokovia proposto e assinado por várias nações, os Vingadores separam-se espontaneamente em um momento pós-*Era de Ultron* e seus eventos catastróficos para o país fictício de Sokovia, de forma que fique claro porque cada um escolhe determinado lado, não focando na questão certo e errado, porque não existe uma resposta precisa. Assim, com Tony Stark tomado pela culpa de ações passadas (principalmente por ser o responsável pela criação da Inteligência Artificial Ultron, culpado pelo desastre em Sokovia) e Steve Rogers preocupado em proteger seus amigos de equipe, além do antigo amigo Bucky Barnes, o agora letal Soldado Invernal, a antiga rixa entre Homem de Ferro e Capitão América, apresentada no MCU desde o primeiro encontro dos dois, estava de volta, misturada à amizade que ambos construíram ao longo dos anos. Estava formado o campo de batalha da Guerra Civil do Universo Cinematográfico Marvel, servindo unicamente aos seus propósitos narrativos, muito mais do que agradar aos leitores ou ser “fiel” ao texto da *graphic novel*.

Acostumado a ser visto como aquele que sempre se sacrifica pelo bem maior, o Capitão América foi, e ainda é, muitas vezes considerado egoísta e ingênuo quando analisado à luz dos acontecimentos da adaptação, principalmente pelos leitores de quadrinhos. Porém, as escolhas feitas pelo personagem são condizentes com sua trajetória ao longo do MCU. Tomemos a última cena dele em *Capitão América: Guerra Civil*, em um bunker na Sibéria. Depois que Zemo revela que foi o Soldado Invernal o responsável pela morte dos pais de Tony Stark e que Steve Rogers sabia de tudo, uma luta brutal começa entre o Homem de Ferro, cego de ódio e luto, Bucky, livre do controle mental e amargurado por suas ações, e o Capitão América tentando proteger o velho amigo da fúria do outro. O embate termina com o Capitão sobre o Homem de Ferro, inutilizando sua armadura. Pouco antes de sair do bunker com Bucky, ao ouvir de um Tony Stark caído “você não merece esse escudo. Meu pai fez esse escudo!”, o Capitão América deixa não só a arma para trás, o símbolo de tudo o que ele representa, mas também mostra que ele estava escolhendo a si mesmo pela primeira vez. Ele estava escolhendo ser Steve Rogers, numa alusão ao final da Guerra Civil dos quadrinhos, porém enquanto lá Steve Rogers se desvencilhava do manto de herói para ser preso, na adaptação ele se afasta para se libertar. Nos anos seguintes, Steve deixará de atender por Capitão América e assumirá a identidade de Nômade, da mesma maneira que sua contraparte nos quadrinhos fez nos anos 1970, após o escândalo de Watergate, e só voltará a assumir o manto e o escudo do herói patriota anos depois, para lutar contra Thanos.

O escudo foi criado, sim, exclusivamente para o Capitão América, para simbolizar toda a honra, a responsabilidade, o peso do manto do herói que carrega consigo os valores do Sonho Americano e os defende porque acredita neles. Um peso que Steve sempre esteve à altura para carregar e que sempre esteve em consonância com quem ele próprio era. Mas quando esse título, esse escudo, se torna a representação de ideais que não mais representam os do próprio Steve, a única decisão possível é largá-lo.

Deixar o escudo no bunker na Sibéria, bem como deixar Tony Stark para trás, significa, para o personagem, deixar muito mais coisas: seu papel de líder em uma equipe que não mais o acolhia, a identidade criada para ele há mais de setenta anos e que não mais abarcava quem ele tinha se tornado depois que saiu da animação suspensa, bem como as expectativas que essa identidade criavam nas pessoas ao redor, e a necessidade de acreditar e obedecer às ordens de instituições nas quais, pouco a pouco, ele foi perdendo a confiança, desde o momento em que o Conselho Mundial de Segurança ordenou o lançamento de uma arma nuclear para deter o ataque à Nova York (nos eventos vistos em *Os Vingadores*), culminando na quebra total de sua

confiança ao descobrir que a SHIELD, organização para a qual trabalhava era, na verdade, comandada pela Hidra (como visto em *Capitão América: O Soldado Invernal*).

Ao deixar para trás o maior símbolo de quem é o Capitão América, ele escolhe ser Steve Rogers e ser livre para, finalmente, acreditar nas pessoas, nos indivíduos, e não mais nas instituições que só o enganaram. Ele escolhe ser livre para defender o que ele acredita sem precisar de aprovação. Ele escolhe poder não ser perfeito, como sempre precisou ser, porque é impossível ser perfeito neste século no qual ele acordou. Muito mais do que sair daquele bunker apoiando um Bucky machucado, e fazendo a visão dos críticos se reduzir a dizer que o filme todo significou que Steve fez tudo o que fez em detrimento do velho amigo e único elo com seu passado, *Capitão América: Guerra Civil* é, além de toda a narrativa episódica necessária dentro do MCU, a jornada do próprio Capitão América (não à toa a *Guerra Civil* foi escolhida para ser adaptada dentro de um dos filmes do personagem), renunciando ao título e escolhendo abraçar o Steve Rogers moldado pela sociedade moderna. Essa adaptação é a emergência da consciência demoníaca do personagem, inserindo-o permanentemente no novo e imperfeito mundo.

Anos depois, a força de vontade de Steve é mais uma vez colocada à prova, em *Vingadores: Guerra Infinita* (2018) quando o Titã Louco Thanos consegue coletar todas as seis Joias do Infinito (artefatos de imenso poder capazes de alterar, mas não apenas, espaço, tempo e realidade) e dizimar metade de todos os seres vivos do universo, com a justificativa de que com um universo menos populoso haveria recursos suficientes para a sobrevivência de todos. Steve e Tony são dois dos sobreviventes e, cinco anos depois da dizimação, já em *Vingadores: Ultimato*, a culminação dos vinte e dois filmes anteriores (que ficariam conhecidos como “A Saga do Infinito” depois do lançamento de *Homem-Aranha: Longe de Casa* (2019), três meses depois de *Ultimato*), eles se reencontram, se reconciliam e Tony devolve o escudo ao amigo, que volta a ser o Capitão América. Os dois, juntamente com os Vingadores sobreviventes, voltam no tempo para conseguir coletar as Joias novamente e desfazer os danos causados por Thanos. Os heróis conseguem trazer as Joias de volta, mas Thanos também retorna ao presente com seu exército (o Thanos de 2018 tinha sido morto pelo Thor) e, durante a batalha final contra o exército do Titã, que clama ser “inevitável”, a fim de impedir que ele usasse as Joias mais uma vez e tivesse êxito em destruir o universo, Tony Stark as incorpora em sua própria armadura. E no momento derradeiro, provando que sempre foi o personagem-símbolo das três primeiras fases do MCU e que tudo nesse Universo Cinematográfico está conectado, ele estala os dedos ao responder a Thanos “e eu... sou... o Homem de Ferro”, remetendo à famosa última cena de *Homem de Ferro* em 2008. Thanos e seu exército são derrotados, mas o sacrifício de Tony Stark se prova fatal e ele morre, deixando uma filha que ele e Pepper Potts tiveram juntos

nos anos seguintes à dizimação causada por Thanos, e jogando por terra a afirmação de que as mortes no MCU não são permanentes.

Perder o melhor amigo, com o qual tinha acabado de se reconciliar, foi o golpe final da modernidade contra Steve Rogers. Ao se voluntariar para devolver as Joias do Infinito aos seus devidos lugares no passado, ele não apenas as devolve, como volta aos anos 1950 e se casa com Peggy Carter, seu grande amor, com a qual nunca pode ficar, já que, desde o início, tudo o que Steve sempre fez foi se sacrificar e sacrificar aquilo que queria para que os outros pudessem ter algo, fosse o Governo, fosse a SHIELD, fossem os Vingadores. Com a morte de Tony, Steve se permitiu escolher sua própria vida em vez do sacrifício. Para Christopher Markus, um dos roteiristas de *Ultimato* Tony “tem sido o espelho do Steve esse tempo todo. Steve está se encaminhando para um caminho mais aut centrado, enquanto Tony está se encaminhando para o altruísmo. Ambos chegaram ao seu ponto final” (ITZKOFF, 2019)³². Steve e Peggy vivem uma vida longa e feliz, e ele retorna ao presente já idoso, apenas para passar o escudo – e o manto de Capitão América – para Sam Wilson, o Falcão, acenando diretamente para os quadrinhos recentes, nos quais Sam assumiu o título do amigo, e abrindo uma nova fase para o MCU, muito mais diversa.

Capitão América: Guerra Civil também abriu caminho para a chegada do Pantera Negra de Chadwick Boseman que, em 2018, estreou seu próprio filme interpretando o personagem. *Pantera Negra* foi revolucionário dentro de Hollywood: o elenco e a equipe são predominantemente negros, o personagem principal é o primeiro super-herói de ascendência africana e tivemos a introdução da personagem que, agora, é considerada a mais inteligente de todo o MCU, a irmã do herói, Shuri, quebrando paradigmas de que mulheres sempre devem ser resgatadas e nunca pensar por conta própria. Foi um blockbuster que mostrou a diversidade e isso é algo muito necessário para a sociedade em que vivemos. *Pantera Negra* foi dirigido pelo diretor afro-americano Ryan Coogler, que fez questão de que o filme fosse considerado um exemplo positivo para grupos minoritários, especialmente a geração mais jovem. Além de ter alcançado a casa do bilhão de dólares em bilheteria, *Pantera Negra* fez história na cerimônia do Oscar em 2019, ao receber três prêmios: melhor trilha sonora original, melhor direção de arte (Hannah Beachler foi a primeira mulher e também a primeira mulher negra a ser indicada ao prêmio) e melhor figurino (Ruth Carter foi a primeira mulher negra a ganhar nessa categoria), tornando-se o primeiro filme do Marvel Studios a ser premiado com uma estatueta. Além de

³² “[...] has been the mirror of Steve Rogers the entire time. Steve is moving toward some sort of enlightened self-interest, and Tony’s moving to selflessness. They both get to their endpoints.”

todas essas conquistas, o longa-metragem conseguiu um feito inédito: foi o primeiro filme de super-herói a ser indicado ao Oscar na categoria de melhor filme, provando que os filmes de super-herói começaram a ser vistos além da superfície (PATCHES, 2019), mostrando que o gênero nada mais é que um mundo como o nosso, cheio de problemas e maneiras de solucioná-los, com a diferença que naqueles mundos, existem seres incríveis, dotados de super-poderes.

O sucesso de *Pantera Negra* ajudou a trazer para o MCU a primeira super-heroína a estrelar seu próprio filme. *Capitã Marvel* estreou em 2019, com Brie Larson no papel principal e como a “heroína mais poderosa do MCU” (OUTLAW, 2019), e trouxe uma narrativa cheia de empoderamento feminino, sororidade e amizade, tudo temperado com a magia dos super-poderes. Assim como *Pantera Negra*, *Capitã Marvel* passou o bilhão de dólares em arrecadação de bilheteria ao redor do mundo, garantindo que a presença da heroína fosse essencial no blockbuster *Vingadores: Ultimato* e um papel proeminente nos filmes futuros do estúdio.

Talvez não seja coincidência o êxito dessas adaptações, afinal. O sucesso da “fórmula Marvel” criada por Stan Lee nos anos 1960 se deu não somente por concentrar todos os personagens em um só núcleo e inseri-los na realidade, como se fosse possível estar andando pelas ruas de Nova York e vislumbrar o Homem-Aranha balançando por entre os prédios, mas principalmente por ter feito esses heróis conflituosos consigo mesmos, passando por dilemas humanos, que qualquer pessoa comum poderia passar: o primeiro amor, contas para pagar, conciliar trabalho com os estudos, ter um chefe intragável, que vestido usar no dia do casamento. Humanizar esses heróis com habilidades inimagináveis a meros mortais, revitalizou os quadrinhos em uma época em que as únicas opções do gênero eram faroestes, histórias de amor e super-heróis endeusados, extremamente distantes do cotidiano dos leitores. O Universo Cinematográfico Marvel conseguiu levar esse mesmo sentimento de proximidade e identificação para suas adaptações, criando laços de afeto e empatia com personagens que nem mesmo existem de verdade, mas que representam sentimentos reais. Exemplo maior desse engajamento é ter *Vingadores: Ultimato* como o primeiro filme da lista dos mais bem-sucedidos em bilheteria de todos os tempos, tendo destronado *Avatar* (2009), de James Cameron (que se mantinha em primeiro lugar desde janeiro de 2010), com seus US\$ 2,793 bilhões de arrecadação (BOX OFFICE MOJO, 2019).

A partir de toda essa análise é possível dizer, então que, enquanto para Lukács (2000) o romance é a expressão do herói moderno, explicitando seus conflitos, suas dúvidas e sua presença na sociedade moderna, os quadrinhos são a expressão do *super-herói*, que encontrou nesse gênero o lugar ideal para existir com suas habilidades sobre-humanas e, ainda assim, questionar-se a respeito de qual é seu papel na sociedade na qual vive e à qual jurou proteger.

O cinema surge para ajudar a dar vida e a democratizar ainda mais o acesso a essa narrativa, que com o tempo passou a ser exclusividade de um grupo fechado em si mesmo, que desejava ser reconhecido, mas não sabia como. Dessa forma, as adaptações não só ajudaram a criar um novo tipo de leitor, com sua forma sequencial de fazer filmes, como permitiu que o grupo leitor de quadrinhos também se expandisse e se tornasse aceito pela sociedade que antes os ignorava.

Nessa simbiose entre quadrinhos e cinema, o resultado é uma demanda cada vez maior pela continuação da narrativa começada entre aqueles dois vetores, frutificando em adaptações cada vez mais frequentes em outros nichos: novelizações, videogames, parques temáticos, jogos de tabuleiro, animações e até mesmo quadrinizações das adaptações, fechando o ciclo, ou expandindo-o ainda mais, dependendo de como esses textos forem lidos. As possibilidades são quase infinitas, basta saber escutar as demandas dos leitores, não-leitores e, agora também graças ao MCU, *neo*-leitores. Nunca será uma tarefa fácil agradar a todos, e nem deve ser esse o objetivo de uma adaptação. Pelo contrário, ela deve funcionar por si e ser reconhecida como tal, senão, seria necessário apenas comprar o texto adaptado e lê-lo. A adaptação precisa ser recebida como uma adaptação para dar certo. Do contrário, adaptações como *Capitão América: Guerra Civil* nunca teriam sido possíveis, dadas as enormes diferenças entre os meios em que os textos utilizados se apresentam. Diferenças tão grandes quanto as ideias defendidas pelo Homem de Ferro e pelo Capitão América.

De que lado você ficaria?

REFERÊNCIAS

ANJOS, Anna. **A tapeçaria Bayeux.** Disponível em: <http://lounge.obviousmag.org/anna_anjos/2013/08/a-tapeçaria-bayeux.html>. Acesso em: 13 jan. 2019.

ARANHA, Gláucio; MOREIRA, Mariana; ARAÚJO, Paula. Adaptações cinematográficas e literatura de entretenimento: um olhar sobre as aventuras de super-heróis. **Intexto**, Porto Alegre, v. 1, n. 20, p.84-101, jan. 2009.

AVENGERS: **Age of Ultron**. Direção de Joss Whedon. Produção de Kevin Feige. Intérpretes: Robert Downey Jr., Chris Evans, Chris Hemsworth, Mark Ruffalo, Scarlett Johansson, Jeremy Renner, Elizabeth Olsen, James Spader, Aaron Taylor-Johnson, Paul Bettany, Samuel L. Jackson. Roteiro: Joss Whedon. Marvel Studios, 2015. (141 min.), son., color. Legendado.

AVENGERS: **Endgame**. Direção de Joe Russo e Anthony Russo. Produção de Kevin Feige. Intérpretes: Robert Downey Jr., Chris Evans, Chris Hemsworth, Scarlett Johansson, Mark Ruffalo, Jeremy Renner, Paul Rudd, Brie Larson, Josh Brolin, Don Cheadle, Benedict Cumberbatch, Karen Gillan, Chadwick Boseman. Roteiro: Christopher Markus e Stephen Mcfeely. Música: Alan Silvestri. S.i.: Marvel Studios, 2019. (181 min.), son., color. Legendado.

AVENGERS: **Infinity War**. Direção de Joe Russo, Anthony Russo. Produção de Kevin Feige. Intérpretes: Robert Downey Jr., Chris Evans, Chris Hemsworth, Mark Ruffalo, Scarlett Johansson, Chadwick Boseman, Josh Brolin, Tom Holland, Benedict Cumberbatch, Elizabeth Olsen. Roteiro: Christopher Markus, Stephen McFeely. Música: Alan Silvestri. Marvel Studios, 2018. (149 min.), son., color. Legendado.

BARRETO, Pedro Henrique. História - Bretton Woods. **Desafios do Desenvolvimento**: A revista de informações e debates do Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada, Brasília, v. 6, n. 50, maio 2009. Disponível em: <http://desafios.ipea.gov.br/index.php?option=com_content&view=article&id=2247:catid=28&Itemid=23>. Acesso em: 23 jul. 2019.

BENDIS, Brian Michael; MALEEV, Alex. **A Confissão**. São Paulo: Panini, 2008. (Guerra Civil Especial). Tradução Rodrigo Barros.

BENDIS, Brian Michael; MALEEV, Alex. **The Confession**. New York: Marvel Comics, 2007. (Civil War).

BENTLY, L.; KRETSCHMER, M. (Ed.). **Engravers' Copyright Act, London (1735)**. 2008. Primary Sources on Copyright (1450-1900). Disponível em: <http://www.copyrighthistory.org/cam/tools/request/showRecord.php?id=record_uk_1735>. Acesso em: 17 jul. 2019.

BLUESTONE, G. **Novels into Film: The Metamorphosis of Fiction into Cinema**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1957.

BORDA, Sandra. **Estados Unidos o el último Estado hegemónico. El poder en la era del ascenso y la consolidación del resto del mundo**. 2013. Disponível em: <<https://nuso.org/articulo/estados-unidos-o-el-ultimo-estado-hegemonico-el-poder-en-la-era-del-ascenso-y-la-consolidacion-del-resto-del-mundo/#footnote-16>>. Acesso em: 24 jul. 2019.

BOX OFFICE MOJO. **Avengers: Endgame**. 2019. Worldwide Box Office. Disponível em: <<https://www.boxofficemojo.com/movies/?id=marvel2019.htm>>. Acesso em: 31 jul. 2019.

BRIDI, Natália. **Capitão América: Guerra Civil | Crítica: Batalha épica entre os heróis da Marvel é apenas o caminho para algo maior**. 2016. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/filmes/criticas/capitao-america-guerra-civil-critica>>. Acesso em: 18 abr. 2019.

BRODY, Richard. **The Stifling Decency of “Captain America: Civil War”**. 2016. Disponível em: <<https://www.newyorker.com/culture/richard-brody/the-stifling-decency-of-captain-america-civil-war>>. Acesso em: 19 abr. 2019.

BRUBAKER, Ed; EPTING, Steve. **The Death of Captain America**. Nova York: Marvel Comics, 2007. (Civil War (Event)).

BRUBAKER, Ed; WEEKS, Lee. **Winter Soldier: Winter Kills**. Nova York: Marvel Comics, 2006. (Casualties of War). Disponível em: <https://www.marvel.com/comics/issue/5731/winter_soldier_winter_kills_2006_1>. Acesso em: 21 abr. 2019.

BURKE, Liam. **The Comic Book Film Adaptation: Exploring modern Hollywood’s leading genre**. Jackson: University Press of Mississippi, 2015. 372 p.

BUSH, GEORGE W. **President Delivers State of the Union Address**. 2002. Text of the Speech. Disponível em: <<https://georgewbush-whitehouse.archives.gov/news/releases/2002/01/20020129-11.html>>. Acesso em: 21 jul. 2019.

CAGNIN, Antonio Luiz. **Os quadrinhos: linguagem e semiótica: Um estudo abrangente da arte sequencial**. São Paulo: Criativo, 2014.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Cultrix/pensamento, 1989. 211 p. Tradução Adail Ubirajara Sobral.

CANIFF, Milton. **Terry and the Pirates**. 1946. Última página de domingo de Milton Caniff, de 29 de dezembro de 1946. Disponível em: <<http://loac.idwpublishing.com/terry-and-the-pirates-1946/>>. Acesso em: 29 jan. 2019.

CAPTAIN AMERICA: Civil War. Direção de Anthony Russo e Joe Russo. Produção de Kevin Feige. Intérpretes: Chris Evans, Robert Downey Jr., Scarlett Johansson, Sebastian Stan, Anthony Mackie, Emily Vancamp, Don Cheadle, Jeremy Renner, Chadwick Boseman, Paul Bettany, Elizabeth Olsen, Paul Rudd, Tom Holland, Frank Grillo, Daniel Brühl e William Hurt. Roteiro: Christopher Markus e Stephen Mcfeely. Música: Henry Jackman. Atlanta, Porto Rico, Pinewood Atlanta Studios, Potsdamer Platz, Leipzig/halle Airport, Brasil e Islândia: Marvel Studios, 2016. (147 min.), son., color.

CAPTAIN AMERICA: The Winter Soldier. Direção de Joe Russo, Anthony Russo. Produção de Kevin Feige. Intérpretes: Chris Evans, Scarlett Johansson, Anthony Mackie, Samuel L. Jackson, Sebastian Stan, Cobie Smulders, Emily Vancamp, Robert Redford, Frank Grillo. Roteiro: Christopher Markus, Stephen Mcfeely. Música: Henry Jackman. [s.i.]: Marvel Studios, 2014. (136 min.), son., color. Legendado.

CARTMELL, Deborah (Ed.). **A Companion to Literature, Film, and Adaptation.** Chichester: Wiley-Blackwell, 2012. 433 p. (Blackwell Companions to Literature and Culture)

CHOMSKY, Noam. A nova guerra contra o terror. **Estudos Avançados**, São Paulo, v. 16, n. 44, p. 5-33, abr. 2002. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/eav/article/view/9846/11418>>. Acesso em: 21 jul. 2019.

CHOMSKY, Noam. **Poder e Terrorismo.** Rio de Janeiro: Record, 2005. 203 p. Tradução Vera Ribeiro.

CLIPART ETC. **Biblia Pauperum.** Disponível em: <https://etc.usf.edu/clipart/52100/52181/52181_biblia_paupe.htm>. Acesso em: 13 jan. 2019.
CNN. **September 11 Terror Attacks Fast Facts.** 2019. CNN Library. Disponível em: <<https://edition.cnn.com/2013/07/27/us/september-11-anniversary-fast-facts/index.html>>. Acesso em: 21 jul. 2019.

CONSTANDINIDES, Costas. Bullet-time, Blood Spraying Time, and the Adaptation of the *Graphic novel*. In: CONSTANDINIDES, Costas. **From Film Adaptation to Post-Celluloid Adaptation: Rethinking the Transition of Popular Narratives and Characters across Old and New Media.** Nova York: Bloombury, 2010. Cap. 5. p. 75-90.

COOGAN, Peter. The Hero Defines the Genre, the Genre Defines the Hero. In: ROSENBERG, Robin S.; COOGAN, Peter (Ed.). **What is a Superhero?** New York: Oxford University Press, 2013. Cap. 1. p. 3-10.

COSTA, Priscila Borba da. O Destino Manifesto do Povo Estadunidense: Uma Análise dos Elementos Delineadores do Sentimento Religioso Voltado à Expansão Territorial. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE HISTÓRIA, 5. 2011, Maringá. **ANAIS DO V**

CONGRESSO INTERNACIONAL DE HISTÓRIA. 2011. p. 2267 - 2276. Disponível em: <<http://www.cih.uem.br/anais/2011/trabalhos/224.pdf>>. Acesso em: 25 jul. 2019.

COTRIM, Ana. Reflexos da guinada marxista de Georg Lukács na sua Teoria do Romance. **Projeto História:** revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em História e do Departamento de História da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, v. 43, n. 1, p.569-593, jul. 2011. Disponível em: <<http://revistas.pucsp.br/revph/article/view/8335/6717>>. Acesso em: 22 jul. 2019.

CRONIN, Brian. **Scales of Justice: The History of Captain America's Scale Mail Costume.** 2018. Disponível em: <<https://www.cbr.com/captain-america-scale-mail-costume-history/>>. Acesso em: 20 out. 2018.

CRONIN, Brian. **When Were Cap, Iron Man And Thor First Referred To As The "Big Three"?** 2019. Disponível em: <<https://www.cbr.com/avengers-captain-america-iron-man-thor-big-three-first-time/amp/>>. Acesso em: 17 out. 2019.

DEADPOOL. Direção de Tim Miller. Intérpretes: Ryan Reynolds, Morena Baccarin, T.J. Miller, Karan Soni, Brianna Hildebrand. Roteiro: Rhett Reese, Paul Wernick. 2016. (108 min.), son., color. Legendado.

DEDMAN, Stephen. **May the Armed Forces Be with You: The Relationship Between Science Fiction and the United States Military.** Jefferson: Mcfarland, 2016.

DISTRIBUTORS, Diamond Comic. **Top 100 Comics: June 2016.** 2016. Disponível em: <<https://www.diamondcomics.com/Home/1/1/3/237?articleID=181132>>. Acesso em: 23 abr. 2019.

DISTRIBUTORS, Diamond Comic. **Top 100 Comics: May 2016.** 2016. Disponível em: <<https://www.diamondcomics.com/Home/1/1/3/237?articleID=179997>>. Acesso em: 23 abr. 2019.

DITTMER, Jason. Captain America's Empire: Reflections on Identity, Popular Culture, and Post-9/11 Geopolitics. **Annals Of The Association Of American Geographers**, Malden, v. 95, n. 3, p.626-643, set. 2005. On behalf of the Association of American Geographers. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/3693960?origin=JSTOR-pdf&seq=1#page_scan_tab_contents>. Acesso em: 23 jul. 2019.

DITTMER, Jason. Retconning America: Captain America in the Wake of World War II and the McCarthy Hearings. In: WANDTKE, Terrence R. **Essays on the Revision of Characters in Comics Books, Film, and Television.** Jefferson, NC: McFarland, 2007. p. 33-51.

DITTMER, Jason. The Tyranny of the Serial: Popular Geopolitics, the Nation, and Comic Book Discourse. **Antipode**, [s.l.], v. 39, n. 2, p.247-268, mar. 2007. Wiley. <http://dx.doi.org/10.1111/j.1467-8330.2007.00520.x>.

DUNCAN, Randy; SMITH, Matthew J. **The Power of Comics: History, Form, and Culture**. Nova York: Continuum, 2009.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. 7. ed. São Paulo: Perspectiva, 2015. (Debates). Tradução Pérola de Carvalho.

EISNER, W. **Quadrinhos e arte sequencial**. Trad. Luis Carlos Borges e Alexandre Boide. 4. ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

ENGLEHART, Steve; BUSCEMA, Sal. **Captain America and the Falcon: Secret Empire**. 176. ed. Nova York: Marvel Comics, 1974.

ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA. THE UNITED STATES DEPARTMENT OF JUSTICE. **. The USA PATRIOT Act: Preserving Life and Liberty: Uniting and Strengthening America by Providing Appropriate Tools Required to Intercept and Obstruct Terrorism**. 2001. Highlights of the USA PATRIOT Act. Disponível em: <<https://www.justice.gov/archive/ll/highlights.htm>>. Acesso em: 21 jul. 2019.

FANG, Jenn. **Yellowface, Whitewashing, and the History of White People Playing Asian Characters**. 2018. Artigo publicado no site da revista Teen Vogue. Disponível em: <<https://www.teenvogue.com/story/yellowface-whitewashing-history>>. Acesso em: 23 jul. 2019.

FARACI, Devin. **Robert Downey Jr Bringing CIVIL WAR to CAPTAIN AMERICA 3**. 2014. Disponível em: <<https://birthmoviesdeath.com/2014/10/13/robert-downey-jr-bringing-civil-war-to-captain-america-3>>. Acesso em: 23 jul. 2019.

FINGER, Bill; KANE, Bob. **Detective Comics #38**. 1939. Disponível em: <https://dc.fandom.com/wiki/Detective_Comics_Vol_1_38>. Acesso em: 16 abr. 2019.

FOX, Gardner; SEKOWSKI, Mike. **The Brave and the Bold #28**. 1960. Disponível em: <https://dc.fandom.com/wiki/The_Brave_and_the_Bold_Vol_1_28>. Acesso em: 17 abr. 2019.

FRUTIGER, Adrian. **Signs and Symbols: Their Design and Meaning**. Nova York: van Nostrand Reinhold, 1989.

GAGE, Christos N.; HAUN, Jeremy. **Rubcão**. Barueri: Panini, 2008. (Guerra Civil Especial). Tradução de Rodrigo Barros e Fernando Lopes.

GARCÍA, Santiago. **A novela gráfica**. São Paulo: Martins Fontes, 2012. 344 p. Tradução Magda Lopes.

GORDON, I.; JANCOVICH, M.; MCALLISTER, M. P. (Ed.) **Film and Comic Books**. Jackson: University Press of Mississippi, 2007.

GROENSTEEN, Thierry. **Comics and Narration**. Jackson: University Press of Mississippi, 2013. 2015 p. Translated by Ann Miller.

GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Nova Iguaçu: Marsupial, 2015. 184 p. Tradução Érico Assis.

HARVEY, R.C. **Outcault, Goddard, the Comics, and the Yellow Kid**. 2016. Disponível em: <<http://www.tcj.com/outcault-goddard-the-comics-and-the-yellow-kid/>>. Acesso em: 10 jan. 2019.

HATTNER, A. L. **Literatura, cinema e outras arquiteturas textuais**: algumas observações sobre teorias da adaptação. *Itinerários*, Araraquara, n. 36, p. 35-44, 2013.

HATTNER, A. L. **Quem mexeu no meu texto?** Observações sobre literatura e sua adaptação para outros suportes textuais. *Revista Brasileira de Literatura Comparada*, n. 16, p. 145-155, 2010.

HECK, Marcus. **Dicionário básico para leitores de quadrinhos mainstream**. 2018. Disponível em: <<http://jamesons.com.br/dicionario-basico-para-leitores-de-quadrinhos-mainstream/>>. Acesso em: 20 jul. 2019.

HEER, Jeet; WORCESTER, Kent (Ed.). **A Comics Studies Reader**. Jackson: University Press of Mississippi, 2009. 380 p.

HOGARTH, William. **A Harlot's Progress**. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/A_Harlot%27s_Progress>. Acesso em: 15 jan. 2019.

HOWE, Sean. **Marvel Comics: a história secreta**. São Paulo: Leya, 2013. Tradução de Érico Assis.

HUTCHEON, Linda. **A Theory of Adaptation**. New York: Routledge, 2006. 232 p.

IKENBERRY, G. John. **Soft Power**: The Means to Success in World Politics. 2004. Publicado na revista *Foreign Affairs*. Disponível em: <<https://www.foreignaffairs.com/reviews/capsule-review/2004-05-01/soft-power-means-success-world-politics>>. Acesso em: 24 jul. 2019.

IRON MAN 2. Direção de Jon Favreau. Produção de Kevin Feige. Intérpretes: Robert Downey Jr, Gwyneth Paltrow, Scarlett Johansson, Don Cheadle, Mickey Rourke, Sam Rockwell,

Samuel L. Jackson, Clark Gregg. Roteiro: Justin Theroux. Música: John Debney. [s.i.]: Marvel Studios, 2010. (124 min.), son., color. Legendado.

IRON MAN. Direção de Jon Favreau. Produção de Avi Arad e Kevin Feige. Intérpretes: Robert Downey Jr., Gwyneth Paltrow, Jeff Bridges, Terrence Howard, Paul Bettany, Clark Gregg. Roteiro: Mark Fergus, Hawk Ostby, Art Marcum, Matt Holloway. [s.i]: Marvel Studios, 2008. (126 min.), son., color. Legendado.

ITZKOFF, Dave. **‘Avengers: Endgame’**: The Screenwriters Answer Every Question You Might Have. 2019. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2019/04/29/movies/avengers-endgame-questions-and-answers.html>>. Acesso em: 31 jul. 2019.

JENKINS, Henry. **Convergence Culture**: Where Old and New Media Collide. Nova York: New York University Press, 2006.

JUNG, Werner. Time — The Corrupting Principle: A Short Apology for Georg Lukács’ Poetics of the Novel. In: THOMPSON, Michael J. (Ed.). **Georg Lukács Reconsidered**: Critical Essays in Politics, Philosophy and Aestheticss. Londres: Continuum, 2011. Cap. 6. p. 99-109.

KOTHE, Flávio R. **O herói**. São Paulo: Ática, 1987. 94 p. (Série Princípios).

KUNZLE, David. **Father of the Comic Strip: Rodolphe Töpffer**. Jackson: University Press of Mississippi, 2007.

KUNZLE, David. **The History of the Comic Strip. The Nineteenth Century**. Berkeley: University Of California Press, 1990.

LANIER, Chris. Rodolphe Töpffer: The Complete Comic Strips. Father of the Comics Strip: Rodolphe Töpffer. **The Comics Journal**, Seattle, n. 294, p.116-123, dez. 2008. Disponível em: <<http://www.tcj.com/the-comics-journal-294-dec-2008/>>. Acesso em: 10 jan. 2019.

LEE, Stan; COLAN, Gene. **Captain America Vol. 1 #117**. Nova York: Marvel Comics, 1969. Primeira aparição do super-herói Falcão.

LEE, Stan; KIRBY, Jack. Avengers #4. In: LEE, Stan. **Marvel Origins**: A década de 1960. São Paulo: Salvat, 2015. p. 152-179. (A Coleção Oficial de *Graphic novels* Marvel). Tradução de Eduardo Sales Filho.

LEE, Stan; KIRBY, Jack. **The Avengers #4**. 1964. Disponível em: <http://marvel.com/comics/issue/7285/avengers_1963_4>. Acesso em: 07 ago. 2017.

LEE, Stan; KIRBY, Jack. **Avengers #1**. 1963. Disponível em: <https://marvel.fandom.com/wiki/Avengers_Vol_1_1>. Acesso em: 17 abr. 2019.

LEE, Stan; KIRBY, Jack. **Avengers 1**. São Paulo: Salvat, 2015. (A coleção oficial de *graphic novels* Marvel). Tradução Eduardo Sales Filho.

LEE, Stan; KIRBY, Jack. **Fantastic Four #1**. 1961. Disponível em: <https://marvel.fandom.com/wiki/Fantastic_Four_Vol_1_1>. Acesso em: 16 abr. 2019.

LEE, Stan; KIRBY, Jack. **Tales of Suspense Vol. 1 #75**. Nova York: Marvel Comics, 1966. Primeira aparição da personagem Sharon Carter.

LEFÈVRE, Pascal. Incompatible Visual Ontologies?: The problematic adaptation of drawn images. In: GORDON, Ian; JANCOVICH, Mark; MCALLISTER, Matthew P. (Ed.). **Film and Comic Books**. Mississipi: University Press of Mississipi, 2007. Cap. 1. p. 1-12.

LEITCH, T. Adaptation Studies at a Crossroads. **Adaptation**, [s.l.], v. 1, n. 1, p.63-77, 1 mar. 2008. Oxford University Press (OUP). <http://dx.doi.org/10.1093/adaptation/apm005>.

LEITCH, T. **Film Adaptation and Its Discontents**: From *Gone with the Wind* to *The Passion of the Christ*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2007.

LUKÁCS, G. **A teoria do romance**. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2000. Trad. José Marcos Mariani de Macedo.

LUKÁCS, Georg. **Writer and Critic**: and Other Essays. Nova York: Grosset & Dunlap, 1971. (The Universal Library). Translated by Arthur D. Kahn, Ph.D.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Cambridge: Mit Press, 2002. (Leonardo).

MARANGONI, Adriano et al. **Os dois lados da Guerra Civil**: Análise histórica e filosófica do maior conflito entre super-heróis. São Paulo: Criativo, 2016.

MARVEL DATABASE. **Civil War (Event)**. Disponível em: <[http://marvel.wikia.com/wiki/Civil_War_\(Event\)](http://marvel.wikia.com/wiki/Civil_War_(Event))>. Acesso em: 07 ago. 2017.

MATADEEN, Renaldo. **Sorry, MCU Fans, But Sam Raimi's Spider-Man Is Still the Gold Standard**. 2019. Disponível em: <<https://www.cbr.com/sam-raimi-spider-man-movies-still-best/>>. Acesso em: 23 jul. 2019.

MAYER, Jane. **Outsourcing Torture**: The secret history of America's "extraordinary rendition" program. 2005. Publicado originalmente na edição impressa do jornal The New Yorker em 14 de Fevereiro de 2005. Disponível em: <<https://www.newyorker.com/magazine/2005/02/14/outsourcing-torture>>. Acesso em: 22 fev. 2019.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2005. 218 p. Tradução de Hécio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro.

MILLAR, Mark; MCNIVEN, Steve. **Civil War**. New York: Marvel Comics, 2007. 208 p.

MILLAR, Mark; MCNIVEN, Steve. **Guerra Civil**. São Paulo: Salvat, 2014. 216 p. (A coleção oficial de *graphic novels* Marvel). Tradução Jotapê Martins e Fernando Lopes.

MOORE, Stuart. **Guerra Civil: Uma história do universo Marvel**. Barueri: Novo Século, 2014. 400 p. Tradução Michele Gerhardt MacCulloch e adaptado dos quadrinhos de Mark Millar e Steve McNiven.

MOYA, Álvaro de. **A história da história em quadrinhos**. 2. ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1993.

MULLANEY, Dean. **Terry and the Pirates 1946**. 2014. Disponível em: <<http://loac.idwpublishing.com/terry-and-the-pirates-1946/>>. Acesso em: 17 jan. 2019.

NAVAL HISTORY AND HERITAGE COMMAND. **Overview of The Pearl Harbor Attack, 7 December 1941: Disaster in the Pacific December 1941**. 2017. Disponível em: <<https://www.history.navy.mil/content/history/nhhc/research/library/online-reading-room/title-list-alphabetically/p/the-pearl-harbor-attack-7-december-1941.html>>. Acesso em: 21 jul. 2019.

NOTRE DAME DE PARIS. **Les vitraux du cloître**. Disponível em: <<http://www.notredamedeparis.fr/la-cathedrale/linterieur/vitraux/les-vitraux-du-cloitre/>>. Acesso em: 12 jan. 2019.

NYBERG, Amy Kiste. **Seal of Approval**. The History of the Comics Code. Jackson: University Press of Mississippi, 1998.

OLINTO, Antonio. **Lukacs e o romance**. 2002. Disponível em: <<http://www.academia.org.br/artigos/lukacs-e-o-romance>>. Acesso em: 16 abr. 2019.

OUTLAW, Kofi. **Marvel's Kevin Feige Confirms Captain Marvel Will Be the Strongest Hero in the MCU**. 2019. Disponível em: <<https://comicbook.com/marvel/2019/03/15/captain-marvel-strongest-mcu-superheroes-kevin-feige/>>. Acesso em: 31 jul. 2019.

PANZNER, Christopher. **The Ninth Art: A look at the emergence of *graphic novels***. 2008. Disponível em: <<http://artseditor.com/site/the-ninth-art/>>. Acesso em: 15 jan. 2019.

PATCHES, Matt. **Black Panther becomes Marvel Studios' first Oscar winner**. 2019. Disponível em: <<https://www.polygon.com/2019/2/24/18238867/oscars-2019-winner-black-panther-best-costume-design>>. Acesso em: 31 jul. 2019.

POLOWY, Kevin. **Behind the Scenes of That Epic Airport Battle in 'Captain America: Civil War' (Plus an Exclusive Blu-ray Clip)**. 2016. Disponível em: <<https://www.yahoo.com/entertainment/behind-the-scenes-of-that-epic-airport-battle-in-192033678.html>>. Acesso em: 20 abr. 2019.

PUCHKO, Kristy. **REVIEW: "Captain America: Civil War" is Everything We Want in a Superhero Movie (and More)**. 2016. Disponível em: <<https://www.cbr.com/review-captain-america-civil-war-is-everything-we-want-in-a-superhero-movie-and-more/#leave-comment>>. Acesso em: 18 abr. 2019.

PUNCH MAGAZINE (Londres). **The origin of the term "Cartoon"**. Disponível em: <<https://www.punch.co.uk/about>>. Acesso em: 19 jul. 2019.

RAE, Neil; GRAY, Jonathan. When Gen-X met the X-Men: Retextualizing Comic Book Film Reception. In: GORDON, Ian; JANCovich, Marc; MCALLISTER, Matthew P. (Ed.). **Film and Comic Books**. Jackson: University Press of Mississippi, 2007. p. 86-100.

RESOURCE, Art. **Harold pays homage to William at Bayeux Castle**. Disponível em: <https://www.artres.com/CS.aspx?VP3=ViewBox_VPage&VBID=2UN94SQME273&IT=ZoomImageTemplate01_VForm&IID=2UNTWAGMBR3E&PN=15&CT=Search&SF=0>. Acesso em: 12 jan. 2019.

REYNOLDS, Richard. **Super Heroes: A Modern Mythology**. Jackson: University Of Mississippi Press, 1992.

RIEBER, John Ney; CASSADAY, John. **Captain America (2002) #2**. 2002. Disponível em: <http://marvel.com/comics/issue/12828/captain_america_2002_2>. Acesso em: 07 ago. 2017.

RIEBER, John Ney; CASSADAY, John. **Capitão América: O Novo Pacto**. São Paulo: Salvat, 2015. (Coleção Oficial de *Graphic novels* Marvel). Tradução de Joe Prado e Fernando Lopes.

SARTORI, Giovanni. Democracia. **Revista Ciencia Política**, Santiago, v. 13, n. 1-2, p.117-151, 1991. Disponível em: <<http://www.revistacienciapolitica.cl/index.php/rcp/article/view/1075>>. Acesso em: 25 jul. 2019.

SCOTT, A. O. **Review: In 'Captain America: Civil War,' Super-Bro Against Super-Bro**. 2016. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2016/05/06/movies/captain-america-civil-war-review-chris-evans.html?action=click&module=RelatedCoverage&pgtype=Article@ion=Footer>>. Acesso em: 19 abr. 2019.

SCOTT, Kevin Michael (Ed.). **Marvel Comics' Civil War and the Age of Terror: Critical Essays on the Comic Saga**. Jefferson: Mcfarland & Company, 2015.

SETTLES, Burr. **On “Geek” Versus “Nerd”**. 2013. Disponível em: <<https://slackprop.wordpress.com/2013/06/03/on-geek-versus-nerd/>>. Acesso em: 23 jul. 2019.

SIEGEL, Jerry; SHUSTER, Joe. **Action Comics #1**. 1938. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Action_Comics_1#/media/File:Action_Comics_1.jpg>. Acesso em: 17 jan. 2019.

SIMON, Joe; KIRBY, Jack. **Captain America Comics #1**. 1941. Disponível em: <http://marvel.com/comics/issue/7849/captain_america_comics_1941_1>. Acesso em: 07 ago. 2017.

SIN CITY. Direção de Frank Miller, Robert Rodriguez. Produção de Elizabeth Avellán. Intérpretes: Jessica Alba, Rosario Dawson, Mickey Rourke, Clive Owen, Bruce Willis. Roteiro: Frank Miller. 2005. (124 min.), son., color. Legendado.

SMALL, Caroline. **Best American Comics Criticism Roundtable: Won't the Real Lit-Comics Critics Please Stand Up?** 2010. Disponível em: <<http://classic.tcj.com/review/best-american-comics-criticism-roundtable-%EF%BB%BFwont-the-real-lit-comics-critics-please-stand-up/>>. Acesso em: 10 jan. 2019.

SMOLDEREN, Thierry. Of Labels, Loops, and Bubbles. Solving the Historical Puzzle of the Speech Balloon. **Comic Art**, 2006, n. 8, p. 90-112.

STAM, Robert. Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade. **Ilha do Desterro**, Florianópolis, v. 51, p.19-53, jul. 2006.

STAM, Robert; RAENGO, Alessandra (Ed.). **A Companion to Literature and Film**. Padstow: Blackwell Publishing, 2006. 447 p.

STEVENS, J. Richard. **Captain America, masculinity, and violence**: The evolution of a national icon. New York: Syracuse University Press, 2015. 386 p. (Television and Popular Culture).

STIGLITZ, Joseph E. **Globalization and its discontents**. Nova York: W.W. Norton & Company, 2002.

STORK, Matthias; GILMORE, James N. (Ed.). **Superhero Synergies**: Comic Book Characters Go Digital. Nova York: Rowman & Littlefield, 2014.

STRACZYNSKI, J. Michael; GARNEY, Ron. **Amazing Spider-Man Vol 1 #537**: The War at Home: Part 6 of 7. Nova York: Marvel Comics, 2007. (Civil War Event). Part of the "The War at Home" story arc.

SUPERHEROES: A Never-Ending Battle. Direção de Michael Kantor. S.i.: Pbs, 2013. (180 min.), son, color. Legendado.

THE AVENGERS. Direção de Joss Whedon. Produção de Kevin Feige. Intérpretes: Robert Downey Jr., Chris Evans, Scarlett Johansson, Chris Hemsworth, Mark Ruffalo, Jeremy Renner, Samuel L. Jackson, Cobie Smulders, Tom Hiddleston, Clark Gregg. Roteiro: Joss Whedon. Música: Alan Silvestri. [s.i.]: Marvel Studios, 2012. (143 min.), son., color. Legendado.

THE BRITISH MUSEUM. West frieze VII, VIII and IX from the Parthenon and west frieze IV, V and VI from the Parthenon. Disponível em: <https://www.britishmuseum.org/research/collection_online/collection_object_details/collection_image_gallery.aspx?assetId=965184001&objectId=1454398&partId=1>. Acesso em: 15 jan. 2019.

THE INCREDIBLE HULK. Direção de Louis Leterrier. Intérpretes: Edward Norton, Liv Tyler, Tim Roth, William Hurt. Roteiro: Zak Penn. [s.i.]: Universal Pictures, Marvel Studios, 2008. (112 min.), son., color. Legendado.

THOR. Direção de Kenneth Branagh. Produção de Kevin Feige. Intérpretes: Chris Hemsworth, Natalie Portman, Tom Hiddleston, Anthony Hopkins, Stellan Skarsgård, Kat Dennings, Clark Gregg, Idris Elba. Roteiro: Ashley Miller, Zack Stentz. [s.i.]: Marvel Studios, 2011. (115 min.), son., color. Legendado.

TÖPFFER, Rodolphe. **The Complete Comic Strips:** Histoire de Monsieur Jabot. 2007. Traduzido para o inglês por David Kunzle. Disponível em: <<http://classic.tcj.com/review/best-american-comics-criticism-roundtable-%EF%BB%BFwont-the-real-lit-comic>>

TUCKER, Reed. **Pancadaria:** Por dentro do épico conflito Marvel vs. DC. Rio de Janeiro: Fábrica231, 2018. Tradução de Guilherme Kroll.

TYE, Larry. **Superman: The High-Flying History of America's Most Enduring Hero.** Nova York: Random House, 2013.

U.S. DEPARTMENT OF STATE. **The U.S. Economy: A Brief History.** Sd. Disponível em: <<https://usa.usembassy.de/etexts/oecon/chap3.htm>>. Acesso em: 25 jul. 2019.

UNESCO. **Culture, trade and globalization:** questions and answers. Si: Unesco Publishing, 2000. Disponível em: <<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000121360>>. Acesso em: 23 jul. 2019.

UNITED STATES HOLOCAUST MEMORIAL MUSEUM. **Documenting Numbers of Victims of the Holocaust and Nazi Persecution.** 2019. Holocaust Encyclopedia. Disponível em: <<https://encyclopedia.ushmm.org/content/en/article/documenting-numbers-of-victims-of-the-holocaust-and-nazi-persecution>>. Acesso em: 21 jul. 2019.

VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos (Org.). **A linguagem dos quadrinhos**: Estudos de estética, linguística e semiótica. São Paulo: Criativo, 2015.

VICK, Mariana. **O que é fan service. E como ele aparece em 'Game of Thrones'**. 2019. Disponível em: <<https://www.nexojornal.com.br/expresso/2019/04/30/O-que-%C3%A9-fan-service.-E-como-ele-aparece-em-%E2%80%98Game-of-Thrones%E2%80%99>>. Acesso em: 23 jul. 2019.

WALDMAN, Peter; POPE, Hugh. **'Crusade' Reference Reinforces Fears War on Terrorism Is Against Muslims**. 2001. Matéria publicada no The Wall Street Journal. Disponível em: <<https://www.wsj.com/articles/SB1001020294332922160>>. Acesso em: 21 jul. 2019.

WARHOL, Andy. **I never read**. 1968. Disponível em: <https://www.kingandmcgaw.com/prints/andy-warhol/i-never-read-436772#436772::frame:880610_glass:770006_media:0>. Acesso em: 14 jan. 2019.

WEINER, Robert G. (Ed.). **Captain America and the Struggle of the Superhero**: Critical Essays. Jefferson: Mcfarland & Company, 2009. 255 p.

WEINER, Robert G. Foreword. In: SCOTT, Kevin Michael (Ed.). **Marvel Comics' Civil War and the Age of Terror**: Critical Essays on the Comic Saga. Jefferson: Mcfarland And Company, 2015. p. 1.

WHITE, Mark D. (Ed.). **Iron Man and Philosophy**: Facing the Stark Reality. Hoboken: Wiley, 2010. 280 p. (The Blackwell Philosophy and Pop Culture Series).

WHITE, Mark D. **The Virtues of Captain America**: Modern-Day Lessons on Character from a World War II Superhero. Chichester: Wiley-blackwell, 2014. 234 p.

X-MEN. Direção de Bryan Singer. Produção de Avi Arad. Intérpretes: Patrick Stewart, Hugh Jackman, Ian Mckellen, Halle Berry, Famke Janssen, James Marsden. Roteiro: David Hayter. 2000. (104 min.), son, color. Legendado.

ZALBEN, Alex. **Interview: Joe Simon, the man who created Captain America, talks his 'Life in Comics'**. 2011. Disponível em: <<http://www.mtv.com/news/2622246/interview-joe-simon-the-man-who-created-captain-america-talks-his-life-in-comics/>>. Acesso em: 24 jul. 2019.