

Este artigo foi recebido em março de 2022 e submetido a uma avaliação cega por pares, conforme política editorial, sendo aprovado para publicação em dezembro de 2022.

A ADAPTAÇÃO DAS HQS DA MARVEL COMICS PARA A MCU E SUAS REPERCUSSÕES JUNTO AOS FÃS

THE ADAPTATION OF MARVEL COMICS INTO THE MCU AND ITS IMPACT ON FANS

Maria Valeria Espinos Guerra Martins

Doutoranda do PPGCOM da Universidade Anhembi Morumbi ,
São Paulo, SP , Brasil.

E-MAIL: valeria@valeriaguerra.com.br

Resumo

O presente trabalho tem como objetivo compreender como a adaptação dos multiversos produzidos pelo Marvel Studios deu início ao conhecido Marvel Cinematic Universe (MCU). Este estudo busca verificar se houve, de fato, um rompimento do acordo tácito com os fãs ou se a adaptação da lógica dos quadrinhos abriu novas séries, ampliando liberdades criativas e rompendo fronteiras. A metodologia usada foi um levantamento bibliográfico inicial, destinado a subsidiar a discussão sobre as narrativas de heróis, e uma pesquisa sobre o tema principal, abordando suas características, sua história, sua contextualização e evolução em termos de apropriação das adaptações apresentadas na série.

Palavras-chaves: Marvel, Fãs, Adaptação, Super-heróis, MCU

Abstract

The present work aims to understand how the adaptation of the multiverses produced by Marvel Studios led to the creation of the well-known Marvel Cinematic Universe (MCU). This study seeks to determine whether there was, in fact, a rupture of the tacit agreement with the fans, or if the adaptation of comic book logic led to the development of new series that expand creative freedoms and break boundaries. The methodology employed involved an initial bibliographic survey to support the discussion on hero narratives and research on the main theme, addressing its characteristics, history, contextualization, and evolution in terms of the appropriation of adaptations presented in the series.

Keywords: Marvel. Fans. Text Adaptation. Superheroes. MCU

Introdução

Este artigo surge a partir da inquietação sobre a repercussão na mídia especializada e entre alguns fãs em relação às publicações de lançamentos de histórias em quadrinhos, personagens ou até mesmo equipes criativas com perfis mais diversos (seja um autor gay, um desenhista negro ou uma nova heroína). Na internet, surgem comentários como: “Stan Lee se revira no caixão” ou “foi só o Stan Lee morrer que a Marvel virou baderna”.¹

Como seria possível que Stan Lee estivesse incomodado com tais personagens se ele os criou? Assim como o cinema e a música, os quadrinhos são expressões artísticas e, portanto, refletem o pensamento e os movimentos sociais de sua época. Durante a Segunda Guerra Mundial, Superman apareceu em várias histórias enfrentando ameaças do Japão

¹ JAMESON'S. **Estão estragando a Marvel:** o que Stan Lee pensava sobre a diversidade nas HQs. Disponível em: <https://jamesons.com.br/estao-estragando-a-marvel-o-que-stan-lee-pensava-sobre-a-diversidade-nas-hqs/>. Acesso em: 09 jan. 2022.

após o ataque a *Pearl Harbor*. O Pantera Negra foi criado na era da perseguição racial na sociedade americana, identificando-se com o público negro. E os próprios X-Men abordaram diversos temas sobre discriminação, conforme podemos verificar na Figura 1:

Figura 1 - O preconceito sempre foi plano de fundo nas histórias dos X-men



Fonte: Marvel

A década de 1960 nos Estados Unidos entrou para a história como uma época extremamente movimentada e marcada por acontecimentos históricos importantes, como o assassinato de Martin Luther King e de Robert Kennedy, a Guerra do Vietnã, além de inúmeras manifestações, sobretudo estudantis, contra a Guerra do Vietnã, a Guerra Fria e os

regimes autoritários vigentes em diversos países, especialmente na América Latina e no Leste Europeu. Nas histórias em quadrinhos, Lee e Romita passaram a se concentrar tanto nos acontecimentos da vida social e universitária de seus personagens quanto nas aventuras do Homem-Aranha. Cada vez mais, as histórias em quadrinhos da Marvel dialogavam com o público, tornando-se mais atuais ao abordar questões como a Guerra do Vietnã, eleições e movimentos estudantis.

Na HQ *Fantastic Four*, Lee e Kirby produziram muitas histórias bem recebidas pelo público em geral, além de desenvolverem personagens que se tornaram centrais para a Marvel, incluindo os Inumanos e o Pantera Negra, o primeiro super-herói negro dos quadrinhos *mainstream*. Neste mesmo ano, Lee e Kirby lançaram a trilogia *Galactus Trilogy*, que começou em *Fantastic Four* #48 em março de 1966, narrando a chegada de Galactus, um gigante cósmico que queria devorar o planeta, e seu arauto, o Surfista Prateado. Para o historiador de quadrinhos Les Daniels, esses elementos místicos e metafísicos da narrativa dialogaram bem com os jovens leitores dos anos 1960.

A partir da repercussão dessas HQs, Lee passou a se aproximar cada vez mais dos campi universitários. Nessa época, Stan Lee utilizou as histórias em quadrinhos para fornecer comentários sociais sobre o mundo real, geralmente envolvendo racismo e intolerância, usando para isso sua coluna "Stan's Soapbox", que abordava temas como discriminação, intolerância e preconceito: "ninguém vive num mundo a vácuo, e os acontecimentos moldam nossas histórias assim como moldam nossas vidas". Stan Lee acrescenta que "uma história sem mensagem, ainda que subliminar, é como um homem sem alma" (Lee, 1968).

Em um vídeo publicado em seu perfil @therealstanlee no Twitter em 5 de outubro de 2017, Lee reforçou sua posição com relação à intolerância ao dizer:

A Marvel foi e sempre será um reflexo do nosso mundo. Ela pode mudar e evoluir, mas algo que nunca mudará é como contamos nossas histórias de heroísmo. Essas histórias têm espaço para todos, independentemente de seu gênero, cor de pele e religião. As únicas coisas para que não temos espaço são o ódio, a intolerância e o preconceito. Aquele homem ao seu lado é seu irmão. Aquela mulher, sua irmã. E aquela criança passando, quem sabe, pode até ter a força proporcional de uma aranha. Somos parte de uma só grande família, a família humana, e todos nos reunimos nas obras da Marvel (LEE, 2017)

Este artigo se dedica a analisar inquietações mais gerais sobre o objeto de estudo da tese de doutorado – Stan Lee. O objetivo é refletir sobre a forma como as histórias da Marvel são adaptadas e como a inserção destas no Universo Marvel dos cinemas repercute junto aos fãs.

Na primeira parte deste artigo, será analisado o Universo Cinematográfico da Marvel (MCU). Em seguida, abordaremos a importância das adaptações, tentando responder às seguintes inquietações: a adaptação possui alguma função em nossa cultura? As adaptações do MCU podem ser entendidas como um gesto político ou de identidade de gênero? Que tipo de esforço é demandado dos fãs para compreender uma adaptação? A análise da adaptação pode nos ajudar a compreender aspectos da sociedade em que vivemos? A adaptação serve como um elemento de apagamento da memória?

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 O Universo Cinematográfico da Marvel - MCU

O Universo Cinematográfico da Marvel, produzido nos Estados Unidos, é um dos grandes agentes exportadores de valores estadunidenses no cinema atual, que encontrou na cultura pop uma nova fonte de renda. Entre os valores presentes nos filmes estão a crença na identidade, na raça e a ideia de um herói que possui valores absolutos de liberdade e justiça.

Por um lado, podemos observar que quanto melhor elaborado é um filme – com um roteiro mais desenvolvido, elenco famoso e boa propaganda – maior é seu engajamento com o público e mais atraente ele se torna, o que aumenta sua capacidade de influenciar quem o assiste. Pensando no MCU, encontramos uma franquia gigantesca com alto potencial para influenciar pessoas em todo o globo.

Por outro lado, ao vender seus filmes em dezenas de países, ocorre a exportação dos valores da cultura estadunidense para outras populações. Através de instrumentos inerentes ao cinema, como fotografia, figurino, paleta de cores e trilha sonora, essas populações são inconscientemente influenciadas a aceitar a hegemonia estadunidense e suas ocasionais intervenções. Observa-se também que a grande maioria dos personagens são de nacionalidade estadunidense e possuem um forte nacionalismo, senso de justiça e de ação, necessidade de propagar a liberdade e outras ideologias pertencentes à cultura americana.

2.2 A Adaptação dos HQs no Cinema

André Bazin (2000), Umberto Eco (2013) e Linda Hutcheon (2006) mostram que a adaptação é um fenômeno que pode democratizar, atualizar, propagar e multiplicar personagens e enredos que, de outro modo, permaneceriam restritos às suas “partituras” originais, tempos e públicos específicos. A adaptação pode ser entendida como uma condição fundamental na cultura da mídia. Segundo Linda Hutcheon (2006), 85% dos filmes vencedores do Oscar são adaptados a partir de obras literárias, e esse número também é expressivo quando pensamos em dramas e filmes para TV. Embora a pesquisa de adaptação se desenvolva principalmente na relação entre romances literários e filmes, esse fenômeno envolve o diálogo entre diferentes mídias, como jogos, histórias em quadrinhos, desenhos animados, dramas, músicas e até atrações de parques de diversão, assim como a criação de filmes e séries que permeiam o Universo Cinematográfico da Marvel.

Bazin (2000) destaca o problema da adaptação da criação para a audiência – ou seja, da produção para a circulação cultural na sociedade, ou para a mediação. O autor aponta duas funções da adaptação. A primeira é de ordem pedagógica, similar à função da condensação literária de clássicos para estudantes de séries iniciais: servir como introdução a uma obra. A segunda é a de consolidação de uma mitologia cultural, na medida em que alguns personagens e eventos de romances “vivem” para além do texto, no imaginário coletivo.

Marcio Serelle (2017) argumenta que a adaptação apresenta irregularidades no que diz respeito à crítica cultural de seus processos, sendo frequentemente estudada sob um viés formalista, dedicado a compreender as diferenças de linguagem na passagem entre mídias. A

crítica cinematográfica, ao se referir a um filme adaptado, geralmente faz breves referências ao aspecto genealógico, indicando que ele foi “baseado em...” ou “inspirado em...”, termos comumente usados em textos e peças publicitárias de uma obra literária ou outro tipo de narrativa.

Embora algumas histórias, especialmente a narrativa de origem dos personagens, pareçam ter um lugar de destaque na adaptação das séries do MCU, esses filmes não estão vinculados a nenhuma estrutura específica deles, exceto ao seu cerne: o próprio super-herói. Mais do que as histórias de um determinado super-herói ou super-heroína, o objeto de adaptação transcende o foco nos personagens e se concentra no que há entre eles. O MCU busca nas telas a fórmula de sucesso dos quadrinhos: o cruzamento de histórias de diferentes títulos em um único universo narrativo onde todos os personagens habitam e interagem entre si e eventualmente se encontram em aventuras coletivas integradas a décadas de continuidade ininterrupta.

Muitos personagens de ficção se descolam da “partitura”, termo com o qual Eco (2013) se refere aos romances-fonte, e se tornam indivíduos “flutuantes”, fazendo com que esses personagens e histórias circulem entre nós, tornando-se modelos para nossas vidas e para o modo como interpretamos o comportamento dos outros no cotidiano. Para Eco (1993), os super-heróis se desenvolvem de forma cíclica, retornando ao status quo inicial após cada aventura, com o objetivo de construir uma narrativa contínua e sem muitas mudanças na configuração original que os tornou conhecidos.

Nesse sentido, se Stan Lee tinha a intenção de que o Universo Marvel fosse transmitido às gerações futuras, realmente foi o que aconteceu. Possivelmente mais como

franquias do que como lendas mitológicas, mas aconteceu: gerações e gerações reconhecem esses super-heróis, pois o que os faz sobreviver no imaginário da cultura pop é a sua constante atualização.

Assim, ao ver um filme como o Homem de Ferro, por exemplo, nos acostumamos a esperar que a ameaça seja derrotada por ele e que ele retorne em uma nova aventura na edição seguinte. Segundo Eco (1993), os super-heróis se valem de uma espécie de fronteira para se manterem vivos e atraentes ao público, mesmo com o passar dos anos. Essa posição traz como consequência uma maneira de lidar com a continuidade e com a temporalidade, uma vez que as narrativas perseguem uma serialização contínua, muitas vezes referenciando fatos históricos contemporâneos à sua publicação.

A Marvel Comics se utilizou da criação de universos alternativos para resolver o problema das narrativas cíclicas sem desconsiderar a versão clássica dos personagens; ou seja, sem perder a essência inicial, que pode ser retomada a qualquer momento, é possível alcançar novas camadas de protagonismo e de significados com os personagens, acompanhando a própria evolução histórica da sociedade.

Serelle (2017) argumenta que as adaptações cinematográficas atuam fortemente na composição desse imaginário coletivo. Eco (2013, p. 87) formulou uma questão semelhante no ensaio "Alguns Comentários sobre os Personagens de Ficção": "Quantas pessoas que conhecem o destino de Anna Kariênina leram o livro de Tolstói? E quantas ouviram falar dela, em vez disso, por meio de filmes (sobretudo dois com Greta Garbo) e seriados de TV?"

Hutcheon (2006) adota uma dupla definição de adaptação: como produto, produzido por evolução óbvia; e como processo, significando intertextualidade, interpretação e crítica. Para ela, a adaptação também é um fenômeno cultural, pois está inscrita no código narrativo. Essas histórias são constantemente recontadas: "Como os genes, eles se adaptam a esses novos ambientes por meio de mutações em seus 'descendentes' ou adaptações. E os mais bem adaptados mais do que sobrevivem, florescem" (Hutcheon, 2006, p. 32).

Bazin (2000) nos apresenta uma proposta mais positiva para a adaptação, mesmo quando relacionada à noção de "digestivo". Se, por um lado, ele cita Sartre e a noção pejorativa de que um digestivo/resumo é uma literatura facilitada, previamente preparada (um "quilo literário"), por outro lado, afirma que:

[...] podemos também entender o fenômeno onde a literatura se tornou mais acessível por meio da adaptação cinematográfica, não tanto por causa de uma simplificação excessiva [...], mas pelo próprio modo de expressão mais bem tolerada pela mente do consumidor. Até onde sei, a dificuldade de assimilação não é um critério a priori de valor cultural. (BAZIN, 2000, p. 26, tradução Serelle)

Bazin (2000) conclui seu ensaio afirmando que, já nos meados do século XX, estávamos nos dirigindo para um "reinado da adaptação", onde a "obra" seria uma abstração, um ponto ideal na cultura em que diferentes sistemas poderiam se encontrar. Uma narrativa poderia ser lida no romance e assistida no teatro ou cinema, entre outras formas. "A precedência cronológica de uma parte sobre a outra seria um critério estético tão frágil quanto a precedência cronológica de um irmão gêmeo sobre o outro é um critério

genealógico” (Bazin, 2000, p. 26). O crítico deveria, portanto, ser interartes e superar a especialização disciplinar em literatura, cinema, teatro, pintura, etc. (Serelle, 2017).

Conforme Allred (2011), a expansão das histórias e personagens dentro dos diversos universos foi possível devido à fidelidade dos leitores, que conseguiam acompanhar a grande carga de informações adicionadas aos títulos com novas linhas temporais e seus inúmeros cruzamentos. Este fato também contribuiu para a construção do estereótipo do fã de quadrinhos como nerd, segundo Bjørkan (2013).

Apesar da dificuldade de manter um universo coeso em tantos títulos produzidos por pessoas diferentes ao longo de tanto tempo, Stan Lee, enquanto esteve à frente da Marvel Comics, se agarrou ao conceito de universo compartilhado e contínuo, negando-se por décadas a realizar reboots radicais, a fim de manter a sua orgulhosa cronologia ininterrupta.

No cinema, a MCU foi planejada para buscar a continuidade de uma única realidade compartilhada pelas suas franquias. A abstração dos multiversos e sua particular concepção cosmológica ainda não possuem representações cinematográficas até este momento; analisando a trajetória dos super-heróis nas HQs e nos filmes, é possível esperar que em breve essa convenção também seja representada no cinema. Esta é, inclusive, uma das grandes expectativas dos fãs.

O Universo Marvel, desenhado por Stan Lee, Jack Kirby, Steve Ditko e outros, não apenas formou a mitologia diegética dos super-heróis, mas também construiu um imaginário sobre os quadrinistas, suas personalidades e sua rotina de trabalho no descrito como o

fantástico escritório da Casa das Ideias. Sean Howe (2013) explica que esse imaginário foi construído pelo discurso adotado por Stan Lee nos recordatórios de abertura das histórias e na criação da seção de Cartas do Leitor nas revistas, que se desdobrou na organização de fã-clubes e posteriores encontros e eventos de fãs de quadrinhos. Assim, confirmava-se que o público de quadrinhos da Marvel Comics se organizava como uma rede fiel de colecionadores, fato que possibilitou que a editora transformasse o universo que criara quase despreziosamente em cruzamentos cada vez mais complexos entre seus títulos, originando uma estratégia de vendas bem-sucedida ao brindar o leitor de longa data com uma continuidade extensa (Bjørkan, 2013). O pacto estava selado entre a Marvel e seus fãs, que eram motivados pelos “amigos de sempre”, Lee, Kirby, e investiram partes de suas finanças em qualquer coisa que a Marvel publicasse na época (Hatfield, 2011, p. 127-128).

Ferreira (2019) ressalta que a internet foi usada para substituir a seção de cartas como encontro virtual dos fãs do Universo Marvel na versão cinematográfica. Sem a necessidade de centralizar todas as mensagens nas poucas páginas finais de uma HQ e pelo fato de agora se referirem a produtos de comunicação com alcance muito maior do que as revistas, os fãs do MCU se espalham pelas redes sociais e fóruns *online*, compartilhando teorias e comentando sobre cada novo passo dado pela continuidade dos filmes.

Muito antes das disputadas sessões de pré-estreia dos filmes, os fãs marcavam presença em inúmeras ações de divulgação dos títulos. Eventos de quadrinhos e cultura pop, como as *Comic-Con*, onde Stan Lee e seus colegas eram festejados como celebridades nos anos 1960 e 1970, passaram a ser frequentados por diretores, atores e executivos de

Hollywood em barulhentos painéis destinados a oficializar lançamentos e divulgar *trailers* dos filmes (Dupont, 2012, p. 6).

3. RESULTADOS ALCANÇADOS

Ao resgatar os aspectos teóricos da adaptação, este artigo propõe métodos para lidar com esse fenômeno, permitindo-nos esclarecer alguns aspectos contextuais. Observa-se que o leitor de quadrinhos de super-heróis tenta se adequar a um modelo mental diferente da narrativa clássica, que é baseada na realidade como algo singular, para lidar com a dinâmica plural do multiverso. No entanto, encontra certa resistência ao se deparar com situações inesperadas criadas pelos roteiristas, que não encontram eco nas HQs. Hutcheon (2013) explica que “quanto mais fanáticos são os fãs, mais decepcionados eles podem ficar”, uma vez que, ao consumir produtos adaptados de obras conhecidas, esperam ser surpreendidos por algo novo e ao mesmo tempo reconhecer traços do antigo, como defende Eco (2007).

Constatamos que a necessidade de trazer novos ares aos super-heróis leva à recriação de novas adaptações narrativas. Produtores e público, conscientes disso, seguem perseguindo os rastros de mudança ou diferença no previsível gênero de super-heróis, mesmo na instância dos universos alternativos. A MCU formula uma nova forma de sobrevivência dos super-heróis por meio de um universo alternativo. Este novo universo se expande em várias mídias e se mantém autossuficiente, sem precisar dialogar diretamente com os demais.

A adaptação fílmica realiza essas transformações de acordo com os recursos de linguagem de uma mídia diferente, mas não apenas isso, pois essas operações são mediadas por uma série de filtros e processos mentais e de significados. Stam (2000) enumera alguns deles, como: a política e o estilo dos estúdios, modelos ideológicos, escolhas autorais, estratégias mercadológicas, celebridades da indústria e tecnologias. Apesar disso, Liam Burke (2015, p. 76) argumenta que os filmes de super-heróis mais recentes conseguem lidar melhor com essas e outras convenções dos quadrinhos, porque são produzidos por pessoas que cresceram lendo HQs e se familiarizando com tais modos de produção e consumo de histórias.

Nem sempre, no entanto, os fãs percebem essas mudanças com bons olhos, pois elas rompem com o acordo tácito definido a partir do conhecimento acumulado ao longo dos anos em inúmeras publicações e adaptações. Se isso anteriormente representava, talvez, cartas inflamadas direcionadas às redações, hoje os fãs se manifestam em mídias sociais e reverberam em veículos especializados, amplificando a crítica.

Stam (2000) nos ajuda a compreender o que geralmente demandamos quando falamos em “fidelidade” e por que, no caso da adaptação, este não é um critério válido. O sentimento de “traição” a um texto-fonte tem a ver com o caráter empírico e desiderativo da leitura e com o modo como construímos, entre outros aspectos, nossa própria “direção de arte”, que é então cotejada com a projeção fílmica.

A noção de fidelidade ganha força persuasiva a partir de nossa percepção de que algumas adaptações são de fato melhores do que outras, e que algumas falham em realizar ou materializar o que nós mais apreciamos nas histórias. Nesse sentido, palavras como infidelidade ou traição traduzem nossos sentimentos, quando amamos um livro, de que a adaptação não foi digna daquele amor. Lemos uma novela por meio de nossos desejos, esperanças e utopia interiores, e, à medida que lemos, produzimos nossa própria encenação imaginária em nossas mentes. (Stam, 2000).

O universo dos super-heróis parece estar inserido em uma tendência maior de desenvolvimento de franquias que se espalham por diferentes mídias, acompanhando a convergência dos meios (JENKINS, 2009, p. 148). Por outro lado, essa adaptação parece ter a intenção de causar um descolamento entre os originais e a nova forma, mirando talvez na renovação do público, no agrupamento de fãs hardcore e, conseqüentemente, no aumento da receita da franquia. Como aponta Jenkins (2009, p. 146), a indústria se beneficia dessa popularidade para atrair tanto novos públicos quanto antigos fãs, que certamente consumirã os novos produtos atraídos pela nostalgia. Afinal, “Hollywood é uma indústria que não gosta de incertezas” (DUPONT, 2012, p. 7).

De qualquer forma, o caminho traçado para o próximo arco da MCU aponta para a contínua exploração dos direitos das franquias de entretenimento, especialmente no setor cinematográfico, que usa essas estratégias como suas principais tendências de produção no circuito comercial. Levando em conta a harmonia entre o mercado consumidor e as necessidades de entretenimento contemporâneo, o tipo super-herói oferece a Hollywood o que a indústria mais deseja: direitos de franquia o mais longos e lucrativos possível.

REFERÊNCIAS

ALLRED, William James. *Sublime Beauty & Horrible Fucking Things: The Finer Worlds of Warren Ellis* (2011). Theses and Dissertations. Paper 224. Disponível em < <https://scholarworks.uark.edu/etd/224/> > Acesso em 22 nov. 2021.

Apesar de momentos de brilhantismo, What If...? termina como oportunidade perdida. In Omelete – disponível em <https://www.omelete.com.br/series-tv/criticas/what-if-mcu-disney> - Acesso em 22 nov. 2021.

BURKE, Liam. *The Comic Book Film Adaptation*. Jackson: University Press of Mississippi, 2015.

BJØRKAN, Kristian. *Bright and Colorful Masks, Assessing the Literary Potential of the Superhero Genre*. University of Oslo, 2013.

BUCKSBAUM, Sydney. **Marvel's What If...? team reveals season 1 finale intel: There's 'a bigger plan'**. *Entertainment Weekly*, 28 de setembro 2021. Disponível em: <https://ew.com/tv/marvel-what-if-ac-bradley-bryan-andrews-episode-8/>. Data de acesso: 17/10/2021.

CIRNE, Moacy. **Para ler os quadrinhos:** da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada. 2. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 1975.

DUPONT, Nathalie. **Hollywood adaptations of comic books in a post-9/11 context:** the economic and cultural factors. *Transatlantica*, 2011. Publicado em: 11 jun. 2012. Disponível em: <<http://transatlantica.revues.org/5419>> Acesso em: 17 nov. 2021

LES, Daniels. *Marvel: Five fabulous decades of the world's greatest comics*. New York: HN Abrams, 1991.

ECO, Umberto. **O Mito do Superman. In: Apocalípticos e Integrados**. São Paulo: Perspectiva, 1993.

ECO, Umberto. **Quase a mesma coisa: Experiências de tradução**. Rio de Janeiro: Record, 2007.

FERREIRA, Antonio Davi Delfino. **Assembling a Universe! O universo compartilhado Marvel dos quadrinhos ao cinema**. 2019.

HUTCHEON, Linda. **A theory of adaptation / Linda Hutcheon with Siobhan O'Flynn**. 2. ed. New York: Routledge, 2013.

HATFIELD, Charles; HEER, Jeet; WORCESTER, Kent (Org.). **The Superhero Reader**. Jackson: University Press Of Mississippi, 2013.

HOWE, Sean. **Marvel Comics: A história secreta**. São Paulo: Editora Leya, 2013.

JAMESON'S. **Estão estragando a Marvel: o que Stan Lee pensava sobre a diversidade nas HQs**. Disponível em: <https://jameasons.com.br/estao-estragando-a-marvel-o-que-stan-lee-pensava-sobre-a-diversidade-nas-hqs/>. Acesso em: 09 jan. 2022.

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

LEE, Stan; BUSCEMA, John. **Como Desenhar Quadrinhos no estilo Marvel**. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

KUKKONEN, Karin. **Navigating Infinite Earths: Readers, Mental Models, and the Multiverse of Superhero Comics**. In: **Storyworlds: A Journal of Narrative Studies**. Universidade de Nebraska Press, vol. 2, p. 39-58, 2010.

SERELLE, Marcio. Crítica cultural da adaptação. **Revista Comunicação Midiática**, v. 12, n. 2, p. 148-160, 2017.

STAM, Robert. Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade. **Ilha do Desterro A Journal of English Language, Literatures in English and Cultural Studies**, n. 51, p. 019-053, 2006.

CULT DE CULTURA

FACULDADES
EST

CULT
DE CULTURA

REVISTA INTERDISCIPLINAR SOBRE ARTE SEQUENCIAL, MÍDIAS E CULTURA POP

ORQUIOLA, JOHN. **Bryan Andrews & AC Bradley interview: Marvel's What if...? Season 1 finale.** Disponível em

<https://screenrant.com/marvel-what-if-season-1-finale-bryan-andrews-ac-bradley-interview/>

Data de acesso: 26/11/2021.