

## MUNDOS DE HISTÓRIA EXPANDIDOS E ARQUIVOS COMO POLISSISTEMAS: O CASO DO UNIVERSO MARVEL

Arthur Maia Baby Gomes<sup>1</sup>

Pedro Oliveira Galvão de Arruda<sup>2</sup>

Victoria Mello Veríssimo da Fonseca<sup>3</sup>

DOI: <https://doi.org/10.34019/1983-8379.2025.v18.49661>

**RESUMO:** Este trabalho investiga, a partir do Universo Marvel em suas publicações em quadrinhos e cinematográfica, as intersecções e diferenças entre os conceitos de arquivo (Derecho, 2006) e mundos de história expandidos (Gomes; Indrusiak, 2021), bem como a pertinência de seu entendimento como polissistemas, tal qual postulado por Itamar Even-Zohar (1978). O texto será dividido em quatro seções. A primeira se propõe a explicitar os conceitos básicos do artigo: “mundos de história expandidos”, “arquivo” e “polissistemas”. Na sequência, constará uma breve apresentação dos mundos de história a serem analisados, os universos Marvel nos quadrinhos (HQs) e no cinema (MCU). Em terceiro lugar, discutiremos como a hipótese dos polissistemas pode ser aplicada a esses objetos. Por fim, será levantada uma outra forma de integração desses mundos de história: a de que, quando consumidos à luz da existência de multiversos, neles mesmos tematizados, pode-se integrar o que antes seria visto como um arquivo, como um só mundo de história. De forma conclusiva, argumentamos que entender mundos de história expandidos e arquivos como polissistemas permite detalhar melhor o funcionamento de dois fenômenos narrativos que são fruto de intrincadas relações entre diversos produtos de mídia, contribuindo assim para o campo da narratologia.

**Palavras-chave:** Arquivos; Marvel; mundos de história expandidos; narratologia; polissistemas.

## EXPANDED STORYWORLDS AND ARCHIVES AS POLYSYSTEMS: THE CASE OF THE MARVEL UNIVERSE

**ABSTRACT:** This paper investigates, using the Marvel Universe in its comic book and cinematic publications, the intersections and differences between the concepts of archive (Derecho, 2006) and expanded storyworlds (Gomes; Indrusiak, 2021), as well as the relevance of understanding them as

---

<sup>1</sup> Doutor em Letras pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul e mestre pela mesma universidade. Faz parte do Grupo de Estudos de Narratologia e Intermidialidade (GENI), coordenado pela Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Elaine Barros Indrusiak. E-mail: [arthuruyk@yahoo.com.br](mailto:arthuruyk@yahoo.com.br). ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9500-0331>.

<sup>2</sup> Professor do curso de Produção Audiovisual das Faculdades Integradas de Bauru (FIB). Doutorando em Comunicação pela Unesp e pesquisador associado ao GENI. Mestre em Comunicação pela FAAC/Unesp. E-mail: [pedrooga@gmail.com](mailto:pedrooga@gmail.com). ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8268-1502>.

<sup>3</sup> Mestranda em Letras pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul e graduada em Licenciatura em Letras Português-Inglês pela mesma universidade. Faz parte do GENI. E-mail: [victoria.verissimo15@gmail.com](mailto:victoria.verissimo15@gmail.com). ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-0015-5881>.

polysystems, as proposed by Itamar Even-Zohar (1978). The text is divided in four sections. The first aims to clarify the article's key concepts: “expanded storyworlds”, “archive” and “polysystems”. Next, there is a brief overview of the storyworlds to be analyzed, both in the Marvel Comics (MC) and the Cinematic Universe (MCU). In the third section, we discuss how the polysystem hypothesis can be applied to these objects. Finally, we explore another way to integrate these storyworlds: when consumed through the lens of the existence of multiverses, thematized within the narratives themselves, it becomes possible to integrate what would previously be considered an archive into a single storyworld. In conclusion, we argue that framing expanded storyworlds and archives as polysystems allows us to better understand two narrative phenomena that result from the complex relationships among various media products, thereby contributing to the field of narratology.

**Keywords:** Archives; expanded storyworlds; Marvel; narratology; polysystems.

## Introdução

Ao longo das últimas décadas, os estudos narrativos buscaram diversas formas de compreender os fenômenos resultantes das conexões entre narrativas. Henry Jenkins (2006) conceituou o que chama de “narrativas transmídia”, para se referir a projetos narrativos que se espalham em diferentes entradas, em diferentes mídias, com uma relação de complementaridade entre si. Klastrup e Tosca (2013) usam “mundos transmídia” para descrever narrativas em diversas mídias que compartilham um mesmo mundo de história. Richard Saint-Gelais (2011) chama de “transficação de expansão”<sup>4</sup> textos que compartilham o mundo ficcional de um texto previamente publicado. Abigail Derecho (2006)<sup>5</sup> chama de “literatura arcônica” textos que são criados como parte do arquivo de outros textos. Arthur Gomes e Elaine Indrusiak (2021) denominaram “mundos de história expandidos” a forma como leitores/espectadores/jogadores interpretam coincidências narrativas ontológicas entre dois ou mais textos, ao considerá-los parte de uma mesma cronologia.

De todo modo, ainda carecemos de sínteses de como todos esses esforços se conectam, ou em que medida são irreconciliáveis. Estudos de casos são importantes ferramentas nesse tipo de situação, afinal, nos permitem testar as validades dos conceitos tanto em casos paradigmáticos como naqueles limítrofes. Nesse sentido, o Universo Marvel, uma das mais abrangentes franquias de super-heróis, parece um terreno fértil para a investigação das numerosas nuances que a intersecção entre os arquivos de Abigail Derecho e os mundos de história expandidos de Arthur Gomes possuem. Para além, porém, de aplicar os conceitos que já haviam sido constatados em outra oportunidade (Gomes, 2024), esta análise também explorará o potencial de entendermos arquivos e mundos de história expandidos como polissistemas, na conceituação de Itamar Even-Zohar (1978), isto é, um conjunto de sistemas com certo dinamismo em relação à sua centralidade.

<sup>4</sup> Esta e as demais traduções de obras publicadas em língua estrangeira são de nossa autoria. No original, “transfiction d'expansion”.

<sup>5</sup> Os trabalhos mais recentes de Abigail Derecho estão escritos como Abigail De Kosnik.

Sendo assim, o texto será dividido em quatro seções: a primeira se propõe a explicitar os conceitos básicos do artigo, “mundos de história expandidos”, “arquivo” e “polissistemas”. Na sequência, constará uma breve apresentação dos mundos de história a serem analisados, os universos Marvel nos quadrinhos e no cinema (Marvel Cinematic Universe, ou MCU). Em terceiro lugar, discutiremos como a hipótese dos polissistemas pode ser aplicada a esses objetos. Por fim, será levantada uma outra forma de integração desses mundos de história: a de que, quando consumidos à luz da existência de multiversos, neles mesmos tematizados, pode-se integrar o que antes seria visto como um arquivo como um só mundo de história.

## 1. Definição de mundos de história expandidos, arquivos e a teoria dos polissistemas

Mundos de história expandidos, conforme definidos por Gomes e Indrusiak (2021)<sup>6</sup>, são uma hipótese lançada pelo leitor (ou fruidor, de forma mais ampla), para explicar coincidências ontológicas identificadas em duas ou mais narrativas. Quando, a partir dessas coincidências, ele considera que as referidas narrativas coexistem em sua diegese, está, portanto, definindo que ambas se passam no mesmo mundo de história. Tais coincidências se dão em um dos três âmbitos definidores de um mundo conforme postulado por Klastrup e Tosca (2014): *mythos* (referente aos acontecimentos, personagens, história pregressa ou contemporânea daquele mundo), *topos* (referente à sua localização hipotética espaço-temporal em relação ao nosso mundo) ou *ethos* (referente às formas esperadas de comportamento e padrões éticos).

Esse procedimento de combinação de narrativas, porém, não é automático, ou inequívoco. Ele depende largamente do conhecimento de mundo e da disposição do leitor, e pode ser substituído por outras explicações igualmente legítimas. É isso que o aproxima do que Sternberg e Yacobi (2023) definem como a atividade de integração, isto é, a busca de racionalização, por parte do leitor, para elementos estranhos em uma narrativa, para que possa dar sequência a sua fruição. São diversos os mecanismos, de acordo com os autores, dos quais o leitor pode lançar mão para integrar esses elementos, mas aqui nos interessa, principalmente, três deles: os mecanismos existencial, genérico e funcional. No caso dos mundos de história expandidos, o leitor encontra, no primeiro, o mecanismo existencial, a base de sua integração daqueles textos, afinal, é o mecanismo próprio da diegese. Ou seja, ao considerar que a ocorrência de um mesmo planeta fictício, por exemplo, em dois textos diferentes de ficção científica, é um indício de que ambos se passam no mesmo mundo de história, o leitor os está explicando por sua existência diegética. Poderia fazer de outra forma, porém, e considerá-los simplesmente coincidências (através do mecanismo genético, isto é, que essa coincidência é fruto de casualidades na gênese do texto).

Já os outros dois mecanismos mencionados, o genérico e o funcional, nas circunstâncias que estamos discutindo, podem vir apenas acompanhados do existencial. No caso do genérico,

<sup>6</sup> Nessa primeira ocorrência, os autores denominaram o fenômeno “expanded universes”, mas Gomes (2024) passou a usar a denominação “mundos de história expandidos”, a partir do contato com a conceituação de “storyworlds” de Marie-Laure Ryan (2014; 2022).

sua função é de reforço. No exemplo que recém apresentamos, seria também possível o leitor pensar que algo que se somaria à sua conclusão é o fato de que a ocorrência de mundos de história expandidos é comum e, também, incentivada no gênero da ficção científica. Assim, as convenções genéricas teriam um papel a cumprir aqui. O mecanismo funcional, por sua vez, reforça o mecanismo existencial na medida em que o leitor também atribui uma função estética para essa coincidência, como, por exemplo, adicionar mais informações de pano de fundo a uma história, provenientes de outra, que alterem nossa interpretação geral daquela narrativa.

É fundamental, portanto, que se considere a principal distinção entre mundos de história expandidos e arquivos: o primeiro une diferentes narrativas através da sua ontologia, ou seja, considera que aquelas narrativas coexistam em sua diegese. Portanto, esse fenômeno não abarca adaptações concorrentes, ainda que apresentem os mesmos personagens ou elementos de mundo coincidente. Esse movimento é de outra natureza, e parece melhor abarcado pelas discussões de Abigail Derecho (2006) acerca do que denominou literatura arcônica.

O termo “arcônico” veio de *Mal de Arquivo*, de Derrida (1995), o qual entende que um arquivo seria um inventário que acumula de forma dinâmica impressões diversas e que se desconstrói conforme novas entradas o redefinem. Derecho, então, apropria-se de tal noção para criar o conceito de literatura arcônica, a qual é composta por “textos que são de arquivo por natureza e que são impelidos pelo mesmo princípio arcônico: aquela tendência à ampliação e acreção que todos os arquivos têm” (2006, p. 64).<sup>7</sup>

Embora o enfoque desse conceito tenha sido as *fanfictions*, ele é muito frutífero para entender a relação entre o texto-base, ou textos-base, e quaisquer adaptações que são adicionadas nos arquivos, as quais conscientemente referem-se aos textos anteriores. Todavia, é importante reiterar que um arquivo não necessariamente pressupõe a mesma narrativa somente porque as obras novas usam alguns dos mesmos elementos de mundo; elas acrescentam ao mesmo inventário, sejam mundos de história expandidos ou não. Assim, dentro de um mesmo arquivo temos diferentes adições que tanto criticam quanto reafirmam textos-base, e todas essas alteram o arquivo, o qual permanece em constante expansão, nunca se fecha e nunca se completa. Para alguns arquivos, um único texto-base é claro de identificar; para outros casos, porém, não é suficiente conceber apenas um texto como central ou base.

Até onde foi possível buscar para a escrita deste texto, não foram encontradas intersecções nem entre os escritos de Derecho, nem as reflexões sobre mundos de história e a Teoria dos Polissistemas, concebida por Itamar Even-Zohar (1978). Inicialmente desenvolvido para o campo de estudos da tradução, esse modelo passou a ser largamente aplicado como uma forma de entender a história da literatura (Codde, 2003) e de produtos culturais de forma mais ampla (Cattrysse, 1997). Para Codde, a sistematização permitida pela aplicação da teoria de Even-Zohar abrange tanto discussões abrangentes sobre a história da literatura quanto às especificidades de obras literárias, possibilitando relacionar ambos os aspectos, o que faz dela um método valioso para a literatura comparada. Já para Cattrysse, entender a cultura como um

<sup>7</sup> No original: “texts that are archival in nature and that are impelled by the same archontic principle: that tendency toward enlargement and accretion that all archives possess”.

polissistema complexo ajuda a resolver alguns problemas do campo, relativos à dificuldade de se encontrar uma definição que abarque todas as instâncias de práticas e produtos culturais, uma vez que a perspectiva e o método de Even-Zohar são intrinsecamente funcionais. O autor também sintetiza as definições de sistema e polissistema da seguinte forma:

Na abordagem dos polissistemas, um sistema pode ser definido como um fenômeno percebido pelo analista como uma unidade caracterizada por um tipo de não-arbitrariedade. Essa não-arbitrariedade pressupõe alguma coerência sistêmica. Sua organização permite ao analista distinguir esse sistema de outras unidades sistêmicas. Um sistema pode ser complexo e dinâmico. É complexo quando é composto por diversos sub-sistemas. Para além disso, as relações sistêmicas são formuladas entre sistemas para formar grupos de sistemas, ou polissistemas (Cattrysse, 1997, p. 51).<sup>8</sup>

Even-Zohar também define como dinâmicos aqueles sistemas ou polissistemas cuja relação entre seus entes muda ao longo do tempo. Dessa forma, em princípio, todo sistema é potencialmente dinâmico, mas, historicamente, alguns demonstram ser mais dinâmicos que outros, uma vez que entradas inicialmente consideradas periféricas nele podem, com o tempo, assumir centralidade, a depender das relações percebidas com seus pares ao longo do tempo (Even-Zohar, 1978). Num polissistema literário de um país, por exemplo, uma obra que, quando publicada, tenha adquirido uma importância lateral, sendo pouco lida e influenciando pouco outras obras, pode, com o tempo, adquirir importância e centralidade, tornando-se uma das principais obras percebidas naquele sistema literário. E, em determinados países, isso pode acontecer de forma mais constante do que em um outro, hipotético, onde a mesma obra é vista como fundadora por séculos.

A proposta deste texto é que tanto mundos de história como arquivos podem ser entendidos como sistemas (e, nos casos estudados, polissistemas, conforme desenvolveremos nas próximas seções) compostos por diversas entradas, uma vez que o fruidor os concebe como um emaranhado de relações entre diversas narrativas que se sustentam individualmente (seja por suas propriedades estritamente narrativas, seja pelas formas de acesso que se tem a elas, como tendo que comprar diversos produtos, por exemplo). Nesse sentido, as relações estabelecidas entre essas obras, as partes do sistema, podem ser analisadas em relação à centralidade de cada uma delas. Com isso, queremos dizer que algumas das obras dentro de um mundo de história, ou de um arquivo, possuem mais influência tanto textual quanto extratextual, e influenciam a recepção das outras de forma mais contundente. Alguns desses sistemas podem ser mais dinâmicos que outros, ou seja, ao longo do tempo e da recepção, as obras que apresentam maior centralidade podem variar mais ou menos.

---

<sup>8</sup> No original: "In the PS approach, a *system* can be defined as a *phenomenon perceived by the analyst as a unity characterized by a type of non-arbitrariness*. This nonarbitrariness presupposes some systemic coherence. Its organization permits the analyst to distinguish the system from other systemic units. A system can be complex and dynamic, the hypothesis continues. It is complex when it is composed of several sub-systems. Moreover, systemic relations are hypothesized between systems to form clusters of systems or polysystems".

Para que essas relações se tornem mais evidentes, optamos por usar o exemplo da franquia Marvel, que se configura, de diferentes formas, como um dos principais arquivos, bem como alguns dos mundos de história expandidos mais populares da atualidade, e que, por sua amplitude, permitem diversas reflexões acerca da validade de seu funcionamento como polissistemas. Antes, no entanto, de detalharmos como se dão essas relações, é necessária uma breve explicação sobre o que denominaremos mundos de história e arquivo Marvel.

## 2. Breve apresentação dos universos Marvel

O arquivo Marvel, de forma ampla, abrange pelo menos dois universos paralelos: o dos quadrinhos e o do cinema. Nos quadrinhos, o Universo Marvel foi criado no final da década de 1930 e engloba milhares de publicações situadas na chamada Terra-616, com personagens bem conhecidos, como Homem-Aranha, X-Men e Vingadores. No cinema, a Marvel Studios desenvolveu o Universo Cinematográfico Marvel (MCU, na sigla em inglês), iniciado em 2008 com o filme *Homem de Ferro* (Iron Man). Embora inspirado nos quadrinhos, o MCU segue sua própria linha do tempo, com adaptações e versões próprias dos personagens, criando um universo à parte de grande sucesso. Como veremos mais adiante, os universos dos quadrinhos e dos filmes podem ser compreendidos como subsistemas do polissistema mais amplo da Marvel, cujo centro se deslocou de uma mídia para outra ao longo dos anos.

### 2.1. Os quadrinhos Marvel

A mídia que deu origem a uma série de personagens hoje extremamente populares na cultura pop não é necessariamente aquela na qual a maioria do público os consome. No entanto, as publicações em quadrinhos dos super-heróis Marvel acumulam mais de oitenta anos de produção quase que ininterrupta (inicialmente, chamava-se *Timely Comics*) (Howe, 2012), e, de forma ainda mais surpreendente, mantêm hoje a continuidade ontológica que fora introduzida ainda no final da década de 1930. Alguns personagens, como Namor, Capitão América, Soldado Invernal e Tocha Humana, foram criados nesse contexto, e suas histórias publicadas hoje, ainda levam em conta o acúmulo do *mythos* estabelecido desde então.

É importante salientar, porém, que esse não é o caso de todas as publicações em quadrinhos da editora. Algumas delas são produtos simplesmente não relacionados a sua linha de heróis (como quadrinhos derivados da saga *Star Wars*), e outras, apesar de usarem personagens em comum, apresentam versões alternativas deles, a exemplo da célebre 1602 (Gaiman; Kubert; Isanove, 2005), que transporta os personagens clássicos da editora para o período colonial dos Estados Unidos. No entanto, a maioria das publicações mensais de histórias em quadrinhos Marvel se passam na chamada Terra-616, ou seja, a sequência principal iniciada na primeira metade do século passado. É nesse mundo de história que foram introduzidos vários personagens, como Homem-Aranha, Demolidor, Motoqueiro Fantasma, além dos membros do Quarteto Fantástico, dos X-Men e dos Vingadores.

Existem, portanto, inúmeras formas de acessar esse mundo de história, que hoje conta com doze publicações mensais concomitantes, mas que já contou com mais de sessenta cerca de vinte anos atrás. Um leitor assíduo das publicações do Homem-Aranha, por exemplo, poderá não ter conhecimento de elementos do *mythos* apresentados nas histórias do Capitão América, mas aquele leitor que acompanhar ambas, terá um conhecimento mais abrangente e completo, afinal, diversos eventos são relevantes para outras publicações. A própria editora promove essas intersecções, com personagens fazendo aparições nos títulos de outros, e as chamadas megassagas, eventos que reúnem um grande número de personagens, normalmente com um título específico para si, mas com repercussões e pequenas histórias derivadas nas revistas já regulares de cada personagem.

Portanto, cabe ao leitor integrar uma série de elementos para reconhecer essas diversas revistas em quadrinhos como parte de um mesmo mundo de história. Dessas décadas de publicação constante, derivam algumas inconsistências, principalmente no que tange à passagem do tempo. Personagens que estão em publicação desde a década de 1960, por exemplo, como o Homem-Aranha, ou a equipe Quarteto Fantástico, apresentaram pouca mudança de idade ao longo dos anos. Se Peter Parker tinha quinze anos quando foi criado, em 1962, hoje aparece estar perto dos trinta anos, o que é endossado por materiais extratextuais que podem ser usados para a integração (Marvel Encyclopedia, 2014). Assim, o leitor combina o mecanismo de integração existencial (o tempo passa mais devagar nesse mundo de história), com o mecanismo genérico (é próprio dos quadrinhos de super-heróis não ter a passagem do tempo como um fator muito relevante), e com o mecanismo genético (há razões logísticas para que esse seja o caso, afinal, esses heróis são carros-chefes comerciais da editora).

O mecanismo genérico também é o principal agente para a explicação da temporalidade entre múltiplas histórias que são publicadas de forma seriada, durante meses, e que, por vezes, apresentam os mesmos personagens. Por exemplo, em meados de 2007, o personagem Wolverine participava dos títulos mensais *New Avengers*, *Uncanny X-Men*, além de sua própria publicação solo, e em diversas ocasiões, todas as três passavam meses em uma sequência de ações que não permitiria ao personagem realisticamente estar intercalando entre os três núcleos. Isso é uma inconsistência narrativa também própria dos mundos de história expandidos em quadrinhos, e que, ao invés de ser explicada de forma interna à narrativa, é mais frequentemente integrada a partir do argumento convencional.

Antes, havíamos referido brevemente aos outros mundos de história também publicados em quadrinhos, e como eles mantêm certa independência ontológica da cronologia principal. No entanto, tradicionalmente, na gama de temas que são abrangidos pelo gênero de super-heróis em quadrinhos, está o conceito de multiverso, que era explorado principalmente pela editora concorrente da Marvel Comics, a DC, desde a década de 1950, mas que se torna parte integral da forma dos leitores pensarem a estrutura dessas narrativas também na Marvel a partir dos anos 1980, e, mais intensamente, perto da virada do século, com a megassaga *Heróis Renascem*, na qual a editora busca começar uma nova cronologia, um novo mundo de história, ignorando o que havia sido publicado até então. O esforço é um fracasso comercial, o que leva a uma

justificativa ontológica do caso, que culmina no retorno dos heróis para o mundo no qual sempre viveram (Howe, 2012).

Poucos anos depois, a editora tenta uma nova estratégia para atrair novos leitores sem o peso de décadas de cronologia pregressa: o Universo Ultimate. Esse mundo de história, oriundo dos primeiros anos do novo milênio, apresentava versões modernizadas de heróis já conhecidos. Seu maior legado foi a criação de um novo Homem-Aranha, cuja identidade secreta era Miles Morales. O destino de Morales, a partir do seu sucesso, porém, não foi se consolidar como símbolo desse universo, e sim migrar para o mundo de história 616, a partir da megassaga *Guerras Secretas* (Shooter; Zeck, 1984–1985), que almejava uma interação entre personagens de diferentes mundos de história, bem como a unificação desses em um só, ao seu final. Dessa forma, as próprias narrativas introduzem, diegeticamente, explicações que podem ser usadas para a integração de diferentes mundos de história que se propunham independentes, o que será explorado mais adiante.

Apesar do grande acúmulo de publicações desse mundo de história, seus personagens alcançaram sucesso ainda maior quando adaptados para mídias audiovisuais, se tornando algumas das mais importantes franquias ficcionais da atualidade. Com cronologias diferentes daquela dos quadrinhos, um grupo de filmes e séries de TV são hoje identificados como parte do MCU, um amplo fenômeno cultural no qual nos deteremos agora.

## 2.2. Os filmes Marvel

O MCU teve início em 2008 com o lançamento de Homem de Ferro. Na cena pós-créditos do filme, após Tony Stark revelar publicamente ser o Homem de Ferro, Nick Fury, o diretor da S.H.I.E.L.D., visita-o com uma mensagem: “Senhor Stark, você faz parte de um universo maior, só não sabe disso ainda”. Desde então, o universo Marvel tem se expandido, primeiro, no cinema e, mais tarde, na TV.

Esse mundo da história expandido é organizado em fases, que reúnem as produções da Marvel Studios, sob a liderança do produtor Kevin Feige, em arcos narrativos interconectados. As três primeiras fases formam “A Saga do Infinito”: composta por vinte e três filmes, ela teve início com *Homem de Ferro* e foi concluída com *Homem-Aranha: Longe de Casa* (*Spider-Man: Far From Home*, 2019), que funciona como um epílogo para os eventos de *Vingadores: Guerra Infinita* (*Avengers: Infinity War*, 2018) e *Vingadores: Ultimato* (*Avengers: Endgame*, 2019).

Com enredos e personagens interconectados, essa saga gira em torno da ameaça do titã intergaláctico Thanos. Movido por uma visão malthusiana, esse supervilão busca coletar as “Joias do Infinito” e estabelecer equilíbrio no universo impondo um controle populacional. Em *Vingadores: Guerra Infinita*, Thanos consegue reunir as seis joias em uma manopla e, com um estalar de dedos, dizima metade da população do universo. Em *Vingadores: Ultimato*, os super-heróis sobreviventes constroem um túnel quântico que lhes permite viajar a momentos-chave do passado do mundo da história do MCU para recuperar as “Joias do Infinito” antes que

Thanos as obtenha. De volta ao presente com as joias, os Vingadores forjam uma nova manopla e a utilizam para restaurar todos os seres vivos dizimados pelo Estalo.

As fases quatro, cinco e seis, por sua vez, formarão “A Saga do Multiverso”, com previsão de dezessete filmes e dezoito séries. Essa nova saga começou com a minissérie *WandaVision* (2021) e deverá culminar nos filmes *Vingadores: Doomsday* (*Avengers: Doomsday*, 2026) e *Vingadores: Guerras Secretas* (*Avengers: Secret Wars*, 2027).

A bem-sucedida missão dos Vingadores para reverter o Estalo sugere a existência do multiverso, uma vez que o túnel quântico os leva a realidades alternativas. Esse “Assalto no Tempo” causa uma ramificação da linha do tempo dos eventos do primeiro filme dos Vingadores, quando uma variante de Loki escapa. Essa variante trabalha na série *Loki* (2021–2023) com e contra a Autoridade de Variância Temporal (TVA), uma organização que policia as diversas linhas do tempo do multiverso. A primeira temporada de *Loki* termina com a fragmentação da linha do tempo unificada do mundo da história do MCU, conhecida como “Linha do Tempo Sagrada”.

Além de expandir as possibilidades narrativas do MCU, a introdução do multiverso permitiu à Marvel Studios integrar super-heróis de outros estúdios ao seu mundo da história. Em *Homem-Aranha: Sem Volta para Casa* (*Spider-Man: No Way Home*, 2021), coproduzido com a Sony, por exemplo, três versões do Homem-Aranha se unem para enfrentar cinco supervilões oriundos de filmes que, até então, estavam desconectados do MCU. Esses filmes, dirigidos por Sam Raimi (2002–2007) e Marc Webb (2012–2014), foram produzidos exclusivamente pela Sony Pictures – como ainda é o caso, por exemplo, do filme de animação *Homem-Aranha: No Aranhaverso* (*Spider-Man: Into the Spider-Verse*, 2018) e suas continuações.

As complicações de licenciamento de Hollywood foram incorporadas às produções da Saga do Multiverso. Os filmes do Homem-Aranha do MCU foram coproduzidos com a Sony porque ela detém os direitos cinematográficos desse super-herói. A aquisição da 20th Century Fox pela Disney em 2019 permitiu a inclusão do Quarteto Fantástico e dos X-Men – cujos direitos pertenciam à Fox – ao MCU. Essa aquisição é tematizada em *Deadpool & Wolverine* (2024) quando Deadpool recebe uma oferta da TVA para abandonar a linha do tempo da Fox e se juntar à do MCU.

Cabe ao espectador, portanto, integrar uma série de produções audiovisuais como parte de um mundo de história expandido. Tomemos como exemplo a franquia Homem-Aranha. Interpretado por três atores diferentes, há diversos mecanismos aos quais o espectador pode recorrer para integrar todas as versões do Cabeça de Teia em um mesmo mundo de história: o mecanismo de integração genético (complicações de licenciamento); existencial (há um número infinito de mundos alternativos); genérico (tomando emprestado o conceito de multiverso das histórias em quadrinhos); e funcional (o multiverso propicia novas – e convenientes – possibilidades narrativas).

### 3. Dinamismo no polissistema

Quando consideramos o grande arquivo Marvel, há dificuldade de definir quais os textos de origem, já que temos uma quantidade considerável de entradas no arquivo, além de diferentes produtos de mídia, como os quadrinhos e o MCU. Podemos entender a Marvel como um arquivo porque se utiliza de elementos de mundo muitas vezes semelhantes (por isso, podemos reconhecer as produções como pertencentes à Marvel), mas nem sempre apresenta as mesmas narrativas. Isso se mostra mais claro ao colocarmos lado a lado as HQs e o MCU, cada um com suas adições ao arquivo, e ao pensarmos em mundos de história expandidos significativamente distintos.

A noção de polissistema, portanto, ajuda a organizar esse arquivo e a entender o movimento de recepção dos últimos anos em relação à Marvel. O universo diegético nas HQs e o MCU configuram sistemas imensos, cada um com suas ramificações, dentro do polissistema Marvel. O arquivo como um todo é dinâmico, já que novas adições alteram a centralidade das obras ali presentes, porém, é possível perceber que o centro entre os dois sistemas mencionados já se alterou bastante com o passar dos anos.

As HQs detiveram uma posição de influência maior no polissistema por diversas décadas, inclusive devido à sua anterioridade. Com o surgimento do MCU, vimos rapidamente essa centralidade ser deslocada para ele. É importante notar que o MCU surgiu apropriando-se de personagens e elementos presentes nas HQs, mas trazendo narrativas que nem sempre condizem com o que as HQs propuseram.

Após a aquisição da marca pela Disney em 2009, logo após o sucesso de *Homem de Ferro*, a Marvel foi impulsionada para o público geral (Wetzel, 2020). O MCU suplantou as HQs no polissistema Marvel, influenciando sua recepção e interação de mais de uma maneira. Dentre elas, é notório que muitos fãs da Marvel hoje interagem somente com o MCU, por exemplo, e desconhecem as narrativas das HQs, o que mostra a posição do MCU no polissistema. Existem, também, aqueles que conhecem ambos sistemas, em maior ou menor grau, e os entendem como parte de um mesmo arquivo que não se relaciona diretamente e apenas inspira um ao outro.

No entanto, fãs familiarizados com ambas as instâncias podem perceber, integrando a partir do mecanismo genético, cada vez mais ocorrências de elementos da instância cinematográfica do arquivo interferindo nas suas versões em quadrinhos. Talvez de forma mais célebre, foi a substituição do personagem Nick Fury, na Terra-616, por seu filho, Nick Fury Jr., que fora introduzido em 2011, e, em duas edições de *Battle Scars* (2011-2012), já havia assumido por inteiro o papel do pai na Terra-616, de diretor da agência de espionagem S.H.I.E.L.D. Além da passagem do papel institucional, o personagem recém-criado também assumiu uma das principais marcas físicas do pai, usando um tapa-olho para esconder a perda de um dos olhos em uma missão. A principal diferença entre os dois, porém, é de cor de pele. Enquanto o pai era um personagem branco, o filho é negro, assim como Samuel L. Jackson, ator que passou a interpretar Nick Fury no MCU poucos anos antes. A escolha de Jackson, inclusive, fora inspirada pela aparência da versão de Nick Fury do Universo Ultimate. Ou seja, um mundo de história secundário no polissistema dos quadrinhos influenciou as entradas principais do MCU, que, por sua vez, motivou uma mudança central (ainda que com poucas

repercussões) no mundo de história central dos quadrinhos da editora. A gênese do texto, nesse caso, o contexto externo, motivou, portanto, uma decisão narrativa, diegética, explicitando também uma das primeiras marcas da mudança de centralidade nesse polissistema.

Outro exemplo célebre diz respeito à quantidade de publicações mensais e à centralidade narrativa de uma das principais equipes da editora, os X-Men, motivada pela sua ausência do MCU. A franquia de filmes dos X-Men, particularmente bem-sucedida na década de 2000, não possuía relação nem ontológica, nem comercial com o MCU, então, incipiente. Os direitos de uso desses personagens estavam com os estúdios Fox, e não com a Disney. Dessa forma, os X-Men não poderiam aparecer, ou serem mencionados naquele ponto, nas produções cinematográficas desse polissistema, o que causou sua diminuição em centralidade também nos quadrinhos. Se na entrada dos anos 2000, esses personagens vinham protagonizando as principais megassagas da editora, acabaram, durante os anos 2000, sendo vítimas em *Dinastia M* (2006) que reduziu drasticamente os milhões de mutantes da Terra-616 para apenas 198, e tiveram posições pouco importantes nas sagas seguintes – *Guerra Civil*, *Invasão Secreta* e *Reinado Sombrio*, por exemplo. De acordo com Jonathan Hickman, importante roteirista da editora, apenas a partir de 2019, os mutantes puderam voltar a ocupar um espaço importante dentro dos quadrinhos, uma vez que o acordo de compra da Fox pela Disney havia sido fechado, o que resultaria no retorno dos direitos cinematográficos desses personagens (Duarte, 2022).

Principalmente depois do filme *Os Vingadores* (*The Avengers*, 2012), quando vários outros filmes dedicados a personagens específicos se encontraram na mesma narrativa, a interação entre os sistemas HQs e MCU ficou mais clara: as HQs mostraram-se como teorias para aquilo que estava sendo introduzidos no MCU, mesmo que viesse a ser apresentado de outra forma. Isto é visto em diversos momentos desde então, como nas teorias relacionadas ao personagem Thanos antes da confirmação de seu papel efetivo para a narrativa. Conforme ele foi se consolidando como o grande vilão da fase da Saga do Infinito, muitos procuraram nas HQs a história de Thanos e seu uso para as Joias do Infinito. Nas HQs, diferentemente dos filmes, Thanos queria apagar metade do universo para impressionar a entidade cósmica Morte (para ele, Senhora Morte), com a qual é obcecado. Em *Vingadores: Guerra Infinita* e *Vingadores: Ultimato*, todavia, não somos apresentados a esse personagem, e o objetivo de Thanos é outro, ainda que similar.

A mudança de centros dentro do polissistema impacta também o destaque a personagens específicos que não tiveram a mesma relevância nos quadrinhos. É o caso da minissérie *WandaVision*, na qual Wanda Maximoff, a Feiticeira Escarlate, cria uma realidade alternativa em um subúrbio preexistente, Westview, para lidar com a dor da perda de Visão, seu par romântico, após os eventos de *Vingadores: Ultimato*. Somos introduzidos a personagens que não estavam no MCU até então, como Agatha Harkness. Nas HQs, ela é uma bruxa poderosa que foi governanta do Senhor Fantástico e depois mentora da Wanda Maximoff, vista como heroína que eventualmente morre e se manifesta como fantasma para Wanda. Em *WandaVision*, Agatha também é uma bruxa, porém é apresentada como vilã. Atraída pela magia de Wanda, ela quer absorver essa magia para si, o que é revelado ao decorrer da série. Isso trouxe um destaque para uma personagem que estava longe do centro nas histórias em quadrinhos. Sua

recepção foi tão grande que, posteriormente, foi feita uma minissérie focada em Agatha, intitulada *Agatha Desde Sempre* (*Agatha All Along*, 2024). Nela, conhecemos suas origens na narrativa do MCU, que incluem seu passado amoroso com a Rio, depois revelada como a Morte, trazendo uma relação para esta completamente distinta das HQs. Além disso, o final de *Agatha Desde Sempre* ressoa algumas ideias dos quadrinhos, como Agatha terminar a série como fantasma, neste caso após se sacrificar para a Morte.

É possível também, conforme propomos, que se entenda mundos de história expandidos suficientemente complexos como polissistemas, o que abarca os casos dos mundos de história principal dos quadrinhos Marvel, bem como seu mundo de história cinematográfico, o MCU. No primeiro caso, o polissistema se constrói a partir de inúmeros sistemas, compostos por núcleos mais independentes dentro do repertório de heróis e equipes de heróis da editora. Por exemplo, as publicações ligadas ao núcleo dos X-Men compõem um sistema, que abarca títulos como o da própria equipe, mas eventualmente, também de personagens como Wolverine, Tempestade, Ciclope, ou outras equipes derivadas, como os Novos Mutantes (criada como uma nova geração de X-Men na década de 1980), a X-Force (uma equipe de mutantes normalmente associada a métodos mais violentos) e o X-Factor (atualmente, uma equipe de investigações de crimes relacionados a mutantes). A junção de títulos relacionados à equipe principal configura um sistema, tendo esta como seu centro, e as demais, como entradas mais ou menos periféricas em relação a ela.

No entanto, esses personagens e suas histórias não existem isoladamente dentro desse mundo de história, e uma descrição semelhante poderia ser feita de um sistema de publicações dos Vingadores, por exemplo. Esses sistemas se conectam diegeticamente através de uma série de mecanismos, alguns deles, já descritos aqui, como as megassagas e os *crossovers*, nos quais há uma convergência do *mythos* de duas ou mais publicações, sem que se criem contradições significativas (para além das questões temporais que discutimos antes). Alguns personagens são intersecções mais perenes entre diferentes sistemas, como é o caso de Wolverine, que, durante dez anos (entre 2005 e 2015), foi um membro dos X-Men e dos Vingadores, além de manter suas próprias histórias. Essas histórias servem como conexão entre dois sistemas dentro de um polissistema mais amplo.

Os exemplos aqui descritos são localizados diegeticamente na chamada Terra-616, o mundo de história principal da editora. Porém, também é possível, como havíamos adiantado, pensá-lo de forma sistêmica mais ampla, uma vez que não são poucas as histórias em quadrinhos neste e em outros mundos de história que tematizam a intersecção entre diferentes universos. Ou seja, se personagens desse mundo de história se encontram com outros (como no já referido caso do Homem-Aranha do Universo Ultimate encontrando personagens da Terra-616, com justificativas que adotam tropos da ficção científica), estamos, então, projetando um mundo de história ainda mais amplo, que abarca diversos mundos paralelos dentro de si? Neste caso, nos parece, depende de como o leitor integrará essa convergência, mas se ele a fizer a partir dessa hipótese, estará também lidando com um universo expandido com caráter de polissistema, incluindo diversos sistemas: um central, composto pelas histórias que se passam

no universo, ou uma espécie de submundo de história 616, e outros que incluiriam o Universo Noir, o Universo Ultimate, o Universo 1602, e daí em diante.

De qualquer forma que olhamos para ele (como um ou mais mundos de história), já possuímos nesse polissistema um acúmulo de décadas para demonstrar seu dinamismo. Na década de 1960, quando se estabeleceu de forma mais sólida, era mais difícil elencar um centro para esse universo baseado em elementos narrativos, afinal, os títulos ainda esparsos da editora se interconectavam de forma menos sistemática. No entanto, o Quarteto Fantástico era o campeão de vendas da editora durante quase toda essa década, e a presença desses personagens em outros títulos era usada como estratégia para alavancar novos personagens (Howe, 2012). Durante os anos 1980, quando *Guerras Secretas*<sup>9</sup> (1985), a primeira megassaga da editora foi publicada, a maioria dos personagens presentes eram membros dos Vingadores, mas já ao final da década, os X-Men haviam adquirido centralidade de vendas e títulos, com seus primeiros *spin-offs* se consolidando (com Novos Mutantes e X-Factor).

Na década de 2000, os Vingadores voltam ao centro, tendo seus personagens como os protagonistas nas megassagas desse período, e causando repercussões para as narrativas de diversos outros personagens. Por exemplo, a saga *Guerra Civil* (2006) dividiu os personagens do mundo de história em dois grupos que se enfrentaram acerca da implementação de uma lei de registro governamental de super-humanos. Representando cada um dos lados estavam os personagens Capitão América e Homem de Ferro. A partir da vitória do segundo, e da implementação do registro, a fase seguinte da editora, A Iniciativa (que não era um título específico, mas uma temática comum entre muitos), focava na repercussão de seu comando sobre as cinquenta equipes de super-heróis. Esse momento coincide com o advento do MCU e com a produção dos filmes desses personagens.

Essa flutuação de centros, ora impactada por resultados de vendas, ora por decisões narrativas, demonstra que o mundo de história Marvel nos quadrinhos é um polissistema particularmente dinâmico. É possível aventar que esse dinamismo se deva à sua menor popularidade em relação a outros fenômenos culturais – desde muito tempo, a principal introdução do público aos heróis Marvel são suas adaptações audiovisuais, sejam desenhos animados, filmes ou séries televisivas, dessa forma, os quadrinhos estão mais sujeitos a influências externas. Mas também é possível que a quantidade de entradas nesse mundo de história sendo publicadas mensalmente desde a década de 1930 do século passado acabam repercutindo em um esgotamento mais rápido de determinados paradigmas, levando a mudanças mais radicais com maior frequência.

Um polissistema é composto por inúmeros subsistemas em constante interação. Podemos, portanto, compreender o mundo da história dos quadrinhos Marvel como um desses subsistemas, que inclui equipes, sagas e até mundos paralelos. Similarmente, o MCU constitui um subsistema dentro desse polissistema mais amplo, formado por filmes baseados em personagens da Marvel que foram produzidos ou coproduzidos pela Marvel Studios.

---

<sup>9</sup> O título “Guerras Secretas” foi utilizado novamente em 2015, para outra megassaga.

Esse subsistema cinematográfico do polissistema Marvel apresenta um dinamismo próprio. No começo dos anos 2000, as franquias *X-Men* e *Homem-Aranha*, produzidas pela 20th Century Fox e pela Sony, respectivamente, ocuparam posições centrais nesse subsistema. Porém, com o lançamento de *Homem de Ferro*, em 2008, esse subsistema começou a mudar. Os filmes do MCU, em especial os filmes d'*Os Vingadores*, passam a ocupar o centro, deslocando os filmes do *X-Men* e do *Homem-Aranha* para uma posição periférica.

O sistema do MCU possui vários pontos de entrada, sendo alguns mais centrais, como *Homem de Ferro*, do que outros, como *O Incrível Hulk* (*The Incredible Hulk*, 2008), por exemplo. O serviço de streaming Disney Plus sugere alguns caminhos possíveis pelo mundo da história do MCU: o espectador pode assistir aos filmes e séries em ordem de lançamento, começando com *Homem de Ferro*; ou, então, pode seguir a linha do tempo do mundo da história, começando com *Capitão América: O Primeiro Vingador* (*Captain America: The First Avenger*, 2011); ou, ainda, pode escolher acompanhar a história de um super-herói específico, como o Homem-Formiga.

À medida que o MCU se dispersou para as séries e para a Saga do Multiverso, tornou-se mais difícil identificar o centro do seu sistema. Significativamente, desde o fim da Saga do Infinito, nenhum novo filme dos Vingadores ainda foi lançado. Em vez disso, o MCU continuou a expandir seu mundo da história por meio de filmes e séries interconectados, sem um centro claro – apostando na lealdade de um público disposto a acompanhar, produção após produção, uma narrativa que já se estende por quase duas décadas. Como resultado, alguns críticos apontam sinais de fadiga do gênero. A aquisição da Fox pela Disney, contudo, pode representar uma mudança para o MCU, permitindo a recentralização de sua narrativa em torno do Quarteto Fantástico ou dos X-Men – duas das equipes mais icônicas da história em quadrinhos da Marvel.

#### **4. Possibilidades de integração: o arquivo como um mundo de história dentro do multiverso**

Em *Vingadores: Guerra Infinita*, Doutor Estranho usa uma das Joias do Infinito para visualizar mais de catorze milhões de cenários futuros e prevê que em apenas um deles os Vingadores derrotariam Thanos e salvariam o universo. A expectativa em descobrir como os super-heróis restantes conseguirão tornar esse ínfimo cenário realidade gera suspense no filme seguinte, *Vingadores: Ultimato*. Cada um dos 14.000.605 cenários futuros representa um *mundo possível* e – contrariando as probabilidades – os Vingadores desejam concretizar um deles em particular.

A teoria dos mundos possíveis, originalmente desenvolvida por filósofos analíticos, surgiu como uma ferramenta para resolver problemas de lógica modal. Central para essa teoria é a distinção entre o mundo real e os mundos meramente possíveis. Com base nessa distinção, é possível considerar uma proposição necessária, quando for verdadeira em todos os mundos; possível, quando for verdadeira em alguns, mas não em todos os mundos; ou impossível, quando for falsa em todos os mundos. Quanto a isso, cabe destacar que uma proposição

considerada falsa no mundo real pode, ainda assim, ser considerada verdadeira em algum mundo possível.

Isso nos leva a uma questão importante: o que distingue o mundo real dos mundos possíveis? Uma corrente sustenta que apenas o mundo real possui existência ontológica, enquanto os demais mundos são construções mentais. Outra corrente, proposta por David Lewis (1979), defende que todos os mundos são igualmente reais. Conhecida como realismo modal, essa corrente entende que o termo “real” é indexical, variando de acordo com o contexto adotado. O que chamamos de mundo real seria apenas mais um mundo possível para os habitantes de um mundo alternativo. Segundo Lewis,

Nosso mundo real é apenas um entre outros. Chamamo-lo de real não porque difira em tipo dos demais, mas porque é o mundo que habitamos. Os habitantes de outros mundos podem verdadeiramente chamar seu próprio mundo de real, se quiserem dizer com ‘real’ o mesmo que nós [...]. ‘Real’ é um termo indexical, como ‘eu’, ‘aqui’ ou ‘agora’: sua referência depende das circunstâncias da declaração, isto é, do mundo em que a declaração ocorre. (Lewis, 1979, p. 184).<sup>10</sup>

A despeito das diferentes preocupações da filosofia e da narratologia, o conceito de mundos possíveis provou-se muito útil para a compreensão dos universos ficcionais. Seguindo o caminho trilhado por Thomas Pavel, Lubomír Doležel e Umberto Eco, Marie-Laure Ryan (1991; 2022) propôs uma teoria narrativa baseada nesse conceito.

Ryan (1991; 2022) adaptou a noção de indexicalidade em sua teoria narrativa. Para ela, os mundos de história constituem universos modais próprios, cujo centro é ocupado por um mundo real textual em torno do qual orbitam vários mundos possíveis. Nesse sentido, Ryan (1991) explica a imersão narrativa como um processo lúdico de recentralização: o fruidor imagina que o mundo da história é real e autônomo, como se existisse independentemente da narrativa – mesmo estando consciente de que, de seu ponto de vista indexical, esse mundo da história é apenas uma construção da narrativa.

Compreender uma narrativa vai além de seguir uma cadeia de causa e efeito, envolve acompanhar o que de fato aconteceu à luz dos eventos que poderiam ter acontecido ou que os personagens acreditavam, desejavam ou planejavam que acontecesse. Ryan (1991) sustenta que é precisamente a complexidade desse sistema modal que torna algumas narrativas mais envolventes do que outras. Em *Vingadores: Ultimato*, por exemplo, o suspense não decorre da certeza de que a previsão positiva do Doutor Estranho se cumprirá, mas sim da constante ameaça de que as previsões negativas se concretizem. O envolvimento do espectador surge, portanto, da coexistência de vários cenários concorrentes: um de sucesso e vários outros de fracasso.

<sup>10</sup> No original, “Our actual world is only one world among others. We call it actual not because it differs in kind from all the rest but because it is the world we inhabit. The inhabitants of other worlds may truly call their own worlds actual, if they mean by ‘actual’ what we do [...]. ‘Actual’ is indexical, like ‘I’ or ‘here’, or ‘now’: it depends for its reference on the circumstances of utterance, to wit the world where the utterance is located”.

Como vimos anteriormente, no universo dos quadrinhos da Marvel, cada realidade paralela é classificada com uma numeração. Por exemplo: a Terra-811 foi dominada por Sentinelas; a Terra-2149 foi assolada por um vírus zumbi; e a Terra-616 é o universo onde se passam a maioria das histórias em quadrinhos. O MCU, por sua vez, foi inicialmente classificado nos quadrinhos como a Terra-199999; porém, em *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura (Doctor Strange in the Multiverse of Madness, 2022)*, ele foi chamado, confusamente, de Terra-616. Muitos fãs da Marvel contestam essa numeração: a enciclopédia online que eles administram, por exemplo, mantém a Terra-616 como o universo dos quadrinhos e a Terra-199999 como o dos filmes (Marvel Database, 2025). A própria atriz Iman Vellani, intérprete da personagem-título da minissérie *Ms. Marvel* (2022), endossou essa contestação dos fãs ao declarar: “Eu não acredito que o MCU seja 616. Por mais que Kevin Feige possa nos fazer pensar que é 616, é 199999” (Portal Popline, 2022).

A noção de indexicalidade pode nos ajudar a resolver essa aparente confusão. Um fruidor pode concluir que diferentes universos dentro da Marvel adotam seus próprios referenciais indexicais e sistemas de numeração para classificar as Terras paralelas – o que sugere que essas classificações dependem de seu contexto. Assim, para o leitor de quadrinhos, a Terra-616 representa o mundo real e a Terra-199999, um dos mundos possíveis; já para o espectador do MCU, o mundo real é representado, coincidentemente, pela Terra-616 e a realidade dos quadrinhos representa apenas um dos mundos possíveis. Tudo depende do centro do sistema modal adotado pelo fruidor.

Aos arquivos e à teoria dos polissistemas, soma-se o conceito de indexicalidade. O arquivo Marvel pode ser compreendido como um polissistema complexo e dinâmico, no qual diferentes produtos de mídia coexistem e interagem, cada qual constituído por seus próprios subsistemas. O centro desse polissistema transmídiático não é fixo, podendo variar conforme o referencial indexical adotado pelo fruidor. Assim, o fruidor pode integrar existencialmente o arquivo Marvel, vendo cada versão do universo como um mundo possível em um multiverso. Sob a perspectiva dos mundos possíveis, frequentemente tematizada pelos próprios quadrinhos e filmes da Marvel, elementos que antes poderiam ser percebidos como meras coincidências de um amplo arquivo podem ser integrados como partes de um mesmo mundo de história expandido.

## Conclusão

Buscamos, até aqui, explorar, a partir de exemplos vinculados ao arquivo Marvel, as intersecções e limites dos paradigmas desenvolvidos por Abigail Derecho, para textos arcônticos; Arthur Gomes e Elaine Indrusiak, com sua definição de mundos de história expandidos; e a hipótese dos polissistemas de Itamar Even-Zohar; apontando que, tanto arquivos gerados a partir de determinadas obras narrativas, como mundos de história expandidos são organizados e categorizados pelo fruidor como polissistemas, afinal, suas diferentes entradas possuem relações não-arbitrárias entre si (ainda que de diferentes naturezas). Este texto avança, portanto, na formulação já em andamento de mundos de história expandidos,

para que melhor possamos compreender o funcionamento desse fenômeno narrativo, tão relevante em nossos dias.

Uma abordagem sistemática para o objeto selecionado – as narrativas publicadas pela Marvel – também possui valor metodológico que pode auxiliar próximos estudos que se detenham sobre objetos mais específicos dentro deste escopo, afinal, será possível identificar elementos constitutivos de polissistemas que precisem de integração e os possíveis mecanismos para identificá-los a partir destas reflexões. Ao discutirmos como a presença da ideia de multiverso nas narrativas altera também nossas possibilidades de integração, buscamos reforçar o quanto tênue é a tradicional fronteira entre forma e conteúdo, uma vez que nossa própria interpretação de aspectos eminentemente ontológicos pode ser relativizada a partir do conteúdo temático dessas narrativas. Sendo assim, este texto é um convite para que outros pesquisadores expandam as noções aqui discutidas para esse ou para outros objetos, e que seja possível, cada vez mais, sofisticar nossa compreensão acerca de narrativas amplamente consumidas, e, portanto, exercitar nossa leitura crítica delas.

## Referências

BENDIS, Brian Michael; COIPEL, Olivier. *Dinastia M*. São Paulo: Panini Comics, 2006.

BUNN, Cullen; EATON, Scot; FRACTION, Matt; YOST, Chris. *Battle Scars* n. 1–6. Nova York: Marvel Comics, 2011–2012.

CATTRYSSE, Patrick. The polysystem theory and cultural studies. *Canadian Review of Comparative Literature*, Edmonton, v. 24, n. 1, p. 51–67, 1997. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/299015648\\_The\\_polysystem\\_theory\\_and\\_cultural\\_studies](https://www.researchgate.net/publication/299015648_The_polysystem_theory_and_cultural_studies). Acesso em: 30 jul. 2025.

CODDE, Philippe. *Polysystem theory and cultural studies*. [S.l.]: University of Ghent, 2003. Disponível em: [https://warwick.ac.uk/fac/arts/english/currentstudents/postgraduate/masters/translationstudies/cl938/polysystems\\_coddy.pdf](https://warwick.ac.uk/fac/arts/english/currentstudents/postgraduate/masters/translationstudies/cl938/polysystems_coddy.pdf). Acesso em: 30 jul. 2025.

DERECHO, Abigail. Archontic literature: a definition, a history, and several theories of fanfiction. In: HELLEKSON, Karen; BUSSE, Kristina (org.). *Fan fiction and fan communities in the age of the internet*. Jefferson, NC: McFarland, 2006. p. 61–78.

DERRIDA, Jacques; PRENOWITZ, Eric. Archive fever: a Freudian impression. *Diacritics*, Baltimore, v. 25, n. 2, p. 9–63, 1995.

DUARTE, Ana Carolina. Jonathan Hickman fala sobre o boicote dos X-Men na Marvel. *Universo X-Men*, São Paulo, 11 jan. 2022. Disponível em: <https://universoxmen.com.br/2022/01/jonathan-hickman-fala-sobre-o-boicote-dos-x-men-na-marvel/>. Acesso em: 30 jul. 2025.

EVEN-ZOHAR, Itamar. *Papers in historical poetics*. Tel Aviv: The Porter Institute for Poetics and Semiotics, 1978.

GAIMAN, Neil; KUBERT, Andy; ISANOVE, Richard. *Marvel 1602*. São Paulo: Panini Comics, 2005. 248 p.

GOMES, A. M. B.; INDRUSIAK, E. B. Expanded universes in science fiction: a matter of integration. *Memorare*, Tubarão, v. 8, n. 1, p. 1–15, jan./jun. 2021.

GOMES, Arthur Maia Baby. Mundos de história expandidos na ficção científica. In: INDRUSIAK, Elaine (org.). *(In)confiabilidade em narrativas*. Porto Alegre: Zouk, 2024. p. 100–121.

HICKMAN, Jonathan; RIBIC, Esad. *Secret Wars* n. 1–12. Nova York: Marvel Comics, 2015.

HOWE, Sean. *Marvel Comics: the untold story*. New York: Harper, 2012.

JENKINS, Henry. *Convergence culture: where old and new media collide*. New York: NYU Press, 2006.

KLASTRUP, Lisbeth; TOSCA, Susana. Transmedial worlds. In: RYAN, Marie-Laure; THON, Jan-Noël (org.). *Storyworlds across media: toward a media-conscious narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press, 2013. p. 187–204.

LEWIS, David. Possible Worlds. In: LOUX, Michael J. (ed.). *The Possible and the Actual: Reading in the Metaphysics of Modality*. Ithaca: Cornell University Press, 1979. p. 182–189.

MARVEL DATABASE. Categorias de realidades. *Marvel Database*, [S.l.], [s.d.]. Disponível em: <https://marvel.fandom.com/pt-br/wiki/Categoria:Realidades>. Acesso em: 30 jul. 2025.

MARVEL ENCYCLOPEDIA. *Marvel encyclopedia*. 2. ed. Londres: DK Publishing, 2014.

MCNIVEN, Steven. MILLAR, Mark. *Guerra Civil* n. 1–7. Nova York: Marvel Comics, 2006–2007.

PORTAL POPLINE. Ms. Marvel: Iman Vellani aposta mais no universo 616 do que no MCU. *Portal Popline*, Rio de Janeiro, 9 jun. 2022. Disponível em: <https://portalpopline.com.br/ms-marvel-iman-vellani-aposta-mais-616-universos-mcu/>. Acesso em: 30 jul. 2025.

RYAN, Marie-Laure. *A new anatomy of storyworlds: what is, what if, as if*. Athens: Ohio University Press, 2022.

RYAN, Marie-Laure. *Possible worlds, artificial intelligence, and narrative theory*. Bloomington: Indiana University Press, 1991.

RYAN, Marie-Laure. Story/worlds/media: tuning the instruments of a media-conscious narratology. In: RYAN, Marie-Laure; THON, Jan-Noël (org.). *Storyworlds across media*:

toward a media-conscious narratology. Lincoln: University of Nebraska Press, 2014. p. 25–49.

SAINT-GELAIS, Richard. *Fictions Transfuges: La Transfictionnalité et ses enjeux*. Paris: Édition du Seuil, 2011.

SHOOTER, Jim. ZECK, Mike. *Secret Wars* n. 1–12. Roteiro de Jim Shooter; arte de Mike Zeck. Nova York: Marvel Comics, 1984–1985.

STERNBERG, Meir. YACOBI, Tamar. *A (in)confiabilidade no discurso narrativo: um panorama abrangente*. Porto Alegre: Zouk, 2023. E-book. Disponível em: <https://www.editorazouk.com.br/pd-965398--e-book-a-in-confiabilidade-no-discurso-narrativo.html>. Acesso em: 30 jul. 2025.

WETZEL, Charlie. *The Marvel Studios story: how a failing comic book publisher became a Hollywood superhero*. Nashville: HarperCollins Leadership, 2020.

**Data de submissão:** 31/07/2025  
**Data de aceite:** 30/08/2025