

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
DEPARTAMENTO DE JORNALISMO E EDITORAÇÃO

BEATRIZ ALVES DE OLIVEIRA

Iniciativa Vingadores: uma análise do sucesso do Universo Cinematográfico da Marvel a partir do arco do Homem de Ferro nos filmes da Saga do Infinito

SÃO PAULO
2024

BEATRIZ ALVES DE OLIVEIRA

Iniciativa Vingadores: uma análise do sucesso do Universo Cinematográfico da Marvel a partir do arco do Homem de Ferro nos filmes da Saga do Infinito

Trabalho de Conclusão do Curso de graduação em Comunicação Social com habilitação em Editoração, apresentado ao Departamento de Jornalismo e Editoração ECA-USP.

Orientadores:

Prof. Dr. Vitor Souza Lima Blotta
Prof. Ma. Aianne Amado Nunes Costa

SÃO PAULO

2024

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catalogação na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo
Dados inseridos pelo(a) autor(a)

Oliveira, Beatriz Alves de
Iniciativa Vingadores: uma análise do sucesso do
Universo Cinematográfico da Marvel a partir do arco do
Homem de Ferro nos filmes da Saga do Infinito / Beatriz
Alves de Oliveira; orientador, Vitor Souza Lima Blotta;
coorientadora, Aianne Amado Nunes Costa. - São Paulo,
2024.
87 p.: il. + Inclui tabela com informações da
pesquisa.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) -
Departamento de Jornalismo e Editoração / Escola de
Comunicações e Artes / Universidade de São Paulo.
Bibliografia

1. História em quadrinhos. 2. Marvel. 3. Transmídia.
4. Indústria Cultural. 5. Super-Heróis. I. Blotta, Vitor
Souza Lima . II. Título.

CDD 21.ed. - 306

Elaborado por Alessandra Vieira Canholi Maldonado - CRB-8/6194

Nome: Oliveira, Beatriz Alves de

Título: Iniciativa Vingadores: uma análise do sucesso do Universo Cinematográfico da Marvel a partir do arco do Homem de Ferro nos filmes da Saga do Infinito

Trabalho de Conclusão do Curso de graduação em Comunicação Social com habilitação em Editoração, apresentado ao Departamento de Jornalismo e Editoração ECA-USP.

Aprovado em: 27/06/2024

Banca:

Nome: Profa. Dra. Lígia Prezia Lemos

Nome: Prof. Dr. Waldomiro Vergueiro

AGRADECIMENTOS

Para mim, todos nós somos produtos das pessoas que nos cercam, do nosso contexto e de nossas escolhas. Sendo assim, nada mais justo que iniciar esta monografia agradecendo àqueles que me cercaram para que escrevê-la fosse possível.

Primeiramente, agradeço à minha mãe e às minhas irmãs, sobretudo porque sem elas eu sequer seria eu, mas também sem seu apoio e incentivo em vinte e quatro anos de existência eu não estaria em uma universidade para começo de conversa.

À minha namorada, que me apoiou em todos os momentos e me aguentou mesmo quando eu, assumo, estava insuportável enquanto pesquisava, escrevia e surtava. E às minhas amigas mais próximas, com quem posso sempre contar para desabafar sobre todas as dificuldades aqui enfrentadas.

Agradeço também ao meu orientador e à minha co-orientadora, que de fato souberam me guiar nesta escrita, sempre me ajudando a corrigir a rota para tirar o melhor possível desta pesquisa. E ao meu primeiro orientador, que me ajudou a começar essa pesquisa (e ao qual fiquei meses sem responder por problemas da vida).

Enfim, agradeço a todos que, de alguma forma, contribuíram para quem eu sou hoje, e para que eu conseguisse escrever esta monografia e finalmente me formar.

RESUMO

Esta pesquisa analisa os fatores do sucesso do Universo Cinematográfico da Marvel (UCM), com foco no arco narrativo do Homem de Ferro como fio condutor do universo inteiro. O estudo busca entender a formação e crescimento desse universo ficcional, examinando os arcos narrativos do herói nos quadrinhos e filmes, o contexto histórico-social em que se inserem e seus aspectos econômicos e comerciais. De acordo com Jenkins (2015), a Marvel criou uma narrativa transmídia ao incentivar os fãs a não apenas consumir todo o conteúdo, mas também a entender a ordem cronológica dos filmes e séries, promovendo uma participação interativa. No entanto, é fundamental considerar o conceito de indústria cultural, conforme Adorno, Horkheimer e Costa (2020), que destaca a relação entre conhecimento, produção e lucro. A pesquisa busca responder às questões levantadas através de análise narrativa, traçado histórico, observação da intersecção de narrativas em diferentes mídias, compreensão do papel dos fãs, análise econômica das bilheterias e contraposição das teorias de transmídia e indústria cultural.

Palavras-chave: História em quadrinhos. Marvel. Transmídia. Indústria Cultural. Super-Heróis.

ABSTRACT

This research examines the factors contributing to the success of the Marvel Cinematic Universe (MCU), with a particular focus on Iron Man's narrative arc as the central thread throughout the universe. The study aims to understand the development and expansion of this fictional universe by analyzing the hero's narrative arcs in both comics and films, the historical and social context, and its economic and commercial aspects. According to Jenkins (2015), Marvel has established a transmedia narrative by encouraging fans not only to engage with all content but also to grasp the chronological order of the films and series, thus fostering interactive participation. However, it is crucial to consider the concept of cultural industry, as introduced by Adorno, Horkheimer, and Costa (2020), which emphasizes the interplay between knowledge, production, and profit. This research seeks to address these issues through narrative analysis, historical exploration, examination of narrative intersections across various media, understanding of the role of fans, economic analysis of box office performance, and a comparison of transmedia and cultural industry theories.

Keywords: Comic Books. Marvel. Transmedia. Culture Industry. Superheroes.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Imagen 1: Reprodução do meme “Eu sou fã, eu quero service”.....	11
Imagen 2: Meet The Gang in The Merry Marvel Bullpen!.....	38
Imagen 3: Vilões dos Vingadores.....	53
Capa 1: Funnies on Parade n. 1 - Eastern Color.....	23
Capa 2: New Fun n. 1 - National Allied Publications.....	23
Capa 3: Action Comics n. 1 - Detective Comics Inc.....	23
Capa 4: Marvel Comics n. 1 - Marvel Comics.....	24
Capa 5: Marvel Mystery Comics n. 7 - Marvel Comics.....	24
Capa 6: Captain America n. 1 - Timely Comics.....	25
Capa 8: Fantastic Four n.1 - Marvel Comics.....	26
Capa 9: The Incredible Hulk n. 1 - Marvel Comics.....	27
Capa 10: Prince Namor, The Submariner n.1 - Marvel Comics.....	27
Capa 11: Journey Into The Mystery n. 83 - Marvel Comics.....	27
Capa 12: Tales to Astonish n. 27 - Marvel Comics.....	27
Capa 13: Amazing Fantasy n. 15 - Marvel Comics.....	28
Capa 14: The Amazing Spider-Man n. 1 - Marvel Comics.....	28
Capa 15: Tales of Suspense n. 39 - Marvel Comics.....	29
Capa 16: The Avengers n.1 - Marvel Comics.....	30
Capa 17: The X-Men n.1 - Marvel Comics.....	30
Capa 18: The Avengers n. 4 - Marvel Comics.....	31
Capa 19: Jungle Action n.19 - Marvel Comics.....	36
Capa 20: Jungle Action n.20 - Marvel Comics.....	36
Capa 21: Jungle Action n.21- Marvel Comics.....	36
Poster 1: Iron Man (2008) - Marvel Studios.....	2
Poster 2: The Avengers (2012) - Marvel Studios.....	30
Poster 3: Captain America: The First Avenger (2011) - Marvel Studios.....	31
Infográfico 1: Visual Guide to Marvel Character Movie Rights - V1 (2014) – The Geek Twins.....	33
Infográfico 2: Visual Guide to Marvel Character Movie Rights - V9.6 (2022) – The Geek Twins.....	34
GRÁFICO 1 - Recepção Crítica e Público (Rotten Tomatoes).....	45
GRÁFICO 2 - Recepção Crítica e Público (Metacritic).....	45
GRÁFICO 3 - Bilheteria Mundial.....	46
Cena 1: Cena do filme “Homem de Ferro” (Jon Favreau, 2008).....	54
Cena 2: Cena do filme “Vingadores: Ultimato” (Anthony Russo e Joseph Russo, 2019).....	55

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	5
1. FASE 1: PERSPECTIVAS TEÓRICAS PARA ENTENDER O UNIVERSO CINEMATOGRÁFICO DA MARVEL.....	9
1.1. O FÃ.....	9
1.2. SOB A ÓTICA DA INDÚSTRIA CULTURAL.....	12
1.3. SOB A ÓTICA DA CULTURA DE CONVERGÊNCIA.....	17
2. FASE 2: DE MARVEL COMICS A MARVEL ENTERTAINMENT.....	22
2.1. TRAÇADO HISTÓRICO.....	22
2.2. POSICIONAMENTO POLÍTICO/SOCIAL E RELACIONAMENTO COM OS FÃS.....	35
2.3. MÉTODO MARVEL, FÓRMULA MARVEL E JORNADA DO HERÓI.....	39
3. FASE 3: “E EU SOU O HOMEM DE FERRO”: ANÁLISE EMPÍRICA DE UM ARCO NARRATIVO DE 10 ANOS.....	42
3.1. DIMENSÃO ECONÔMICA.....	44
3.2. DIMENSÃO POLÍTICA.....	48
3.3 DIMENSÃO NARRATIVA.....	54
CONCLUSÃO.....	60
REFERÊNCIAS.....	64
APÊNDICE A - Filmes e Séries do MCU – Ordem Cronológica.....	68
APÊNDICE B - Filmes e Séries do MCU – Ordem de Lançamento.....	70
APÊNDICE C - Histórias em quadrinhos citadas e/ou analisadas.....	72
ANEXO A - QUADRO DE ANÁLISE DE CONTEÚDO: SAGA DO INFINITO (22 FILMES).....	74
ANEXO B - QUADRO DE ANÁLISE DE CONTEÚDO: O HOMEM DE FERRO NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS (20 HISTÓRIAS).....	77
ANEXO C - QUADRO DE ANÁLISE DE CONTEÚDO: O HOMEM DE FERRO NOS CINEMAS (14 FILMES).....	79

Parece-me que uma história sem uma mensagem, por mais subliminar que seja, é como um homem sem alma. [...] Nenhum de nós vive em um vácuo - nenhum de nós é intocado pelos eventos cotidianos ao nosso redor - eventos que moldam nossas histórias assim como moldam nossas vidas. Claro, nossos contos podem ser chamados de escapistas – mas só porque algo é divertido não significa que temos que desligar nossos cérebros enquanto o lemos.

Excelsior!

Stan Lee¹

¹ SUB-MARINER n.24, 1970, p 21, tradução nossa. Do original: “It seems to me that a story without a message, however subliminal, is like a man without a soul.[...] None of us lives in a vacuum – none of us is untouched by the everyday events about us – events which shape our stories just as they shape our lives. Sure our tales can be called escapist-but just because something's for fun doesn't mean we have to blanket our brains while we read it. *Excelsior!* Stan Lee”

INTRODUÇÃO

Nos últimos 16 anos, de 2008 a 2024, a Marvel lançou mais de 33 filmes nos cinemas do mundo (quase) todo, emplacando dez filmes com bilheterias bilionárias. Qual (ou quais) seria(m) o(s) segredo(s) desse sucesso? É apenas um sucesso comercial? Como seria possível medi-lo? É tudo questão de investimento, publicidade e visibilidade ou as histórias, narrativas e o envolvimento dos fãs também explicam tal sucesso?

A proposta desta pesquisa é traçar o caminho percorrido para que este universo ficcional interconectado se formasse e crescesse, analisando os arcos narrativos do Homem de Ferro, apresentados tanto nos primeiros quadrinhos do herói quanto nos filmes da Marvel interligados por ele, além de buscar entender o contexto histórico-social nos quais essas histórias estão inseridas, o mercado de histórias em quadrinhos e suas adaptações para o cinema e TV num geral. *Spoiler Alert*: esta monografia contém spoilers do início ao fim.

“*I am Iron Man*”² (ou em português: “Eu sou o Homem de Ferro”) é a frase que encerra o início e o fim da jornada de Tony Stark (*Iron Man* no original e Homem de Ferro no Brasil) no *Marvel Cinematic Universe* (MCU ou UCM, de Universo Cinematográfico da Marvel), além de também encerrar o primeiro filme do estúdio. Além de ser o primeiro herói a ter sua história levada aos cinemas pela Marvel Studios, o Homem de Ferro tem papel central na Saga do Infinito³, levando esse universo ao auge do seu sucesso até então.

² Apesar de ter o mesmo nome, a música Iron man da banda Black Sabbath não foi inspirada no herói (nem ao contrário, já que foi escrita posteriormente à criação do herói). O baixista da banda, Butler, já comentou a respeito em uma entrevista à revista Classic Rock em agosto de 2021: “Meus pais nunca me deixaram ler quadrinhos americanos quando eu era criança. Eu conhecia Batman e Superman, mas isso é tudo. Para mim era tudo sobre o Beano e o Dandy. Então, sempre que alguém me perguntava ao longo dos anos: ‘Oh, você não escreveu essa música sobre o super-herói?’, eu apenas dizia: ‘Desculpe, nunca ouvi falar dele’”. Ele completou explicando as motivações da música: “Eu gostava muito de ficção científica na época. Lembre-se, esta foi a era da corrida espacial. Muitas das coisas sobre as quais eu estava escrevendo foram inspiradas nesse tipo de história. Fiquei fascinado com o que poderia acontecer a um homem que de repente se transformasse num ser de metal. Ele ainda tem um cérebro humano e quer fazer a coisa certa, mas eventualmente suas próprias frustrações com a forma como a humanidade o trata leva esta criatura a tomar medidas extremas. É quase um pedido de ajuda”. Porém, a música integra a trilha sonora do filme “Homem de Ferro” (Jon Favreau, 2008), o herói veste uma camiseta da banda no filme “Os Vingadores” (Joss Whedon, 2011), e o baixista também comentou a respeito: “Foi um reconhecimento do quanto a música significa. Quando um filme tão importante utiliza [‘Iron Man’], o filme o apresenta a uma nova geração, a crianças que talvez não saibam quem é o Black Sabbath, mas que podem se sentir tentadas a nos conferir. Suponho que, por causa do filme, também haverá quem veja uma ligação entre o que escrevi e o personagem dos quadrinhos. Então, aqui vamos nós de novo.”

³ A Saga do Infinito compreende o período de 2008 a 2019, onde os filmes contam a história que culminou no último filme dos Vingadores. O nome se refere às jóias do infinito, seis gemas superpoderosas que datam de antes da existência do universo e controlam seis aspectos dele e dos indivíduos que o povoam: a joia do espaço (também apresentada como tesseract durante a saga), a joia da mente (também presente no cetro do Loki), a joia do poder (que era guardada em uma orbe), a joia do tempo (guardada no olho de agamotto), a joia da realidade (que também pode se apresentar no estado líquido chamado éter) e a joia da alma (a única que aparece pela primeira vez em “Vingadores: Guerra Infinita” (Anthony Russo, Joseph Russo, 2018).

Se, segundo Jenkins (2015), a narrativa transmídia envolve a criação de um universo que exige uma participação interativa dos consumidores para que a experiência de entretenimento seja completa, então o que a Marvel criou com o UCM é uma narrativa transmídia, uma vez que incentiva que o fã vá atrás de, não apenas consumir todos os filmes e séries, mas também de entender a melhor ordem cronológica para fazê-lo, ao estilo “caçadores e coletores” de informações sobre esse universo. Porém, para não cair em armadilhas entusiásticas em que ser fã falando sobre aquilo do qual é fã pode incorrer, e também para contextualizar essas histórias no mundo em que vivemos, é importante trazer o conceito de indústria cultural, cunhado inicialmente por Adorno e Horkheimer, para o debate, lembrando sempre da máxima de Costa (2020), que abordaremos melhor no capítulo correspondente: “só se gosta daquilo que se conhece; só se conhece o que é produzido; só se produz aquilo capaz de gerar lucro; e só gera lucro aquilo que o público gosta”.

Para a Marvel, esse universo não começou no filme “Homem de Ferro” (Jon Favreau, 2008): nos quadrinhos Tony Stark foi apresentado na revista *Tales of Suspense* n. 39 de 1963. E a equipe de super heróis, os Vingadores, foram apresentados alguns meses depois, no mesmo ano em *The Avengers* n.1 (1963) (*Os Vingadores* n.1). E muito antes disso a Marvel já contava histórias de heróis. A *Marvel Comics* n. 1 foi a primeira revista em quadrinhos publicada pela editora de Martin Goodman (Brooklyn, 1908), a Timely, em 31 de agosto de 1939. Ali nascia uma das maiores franquias de entretenimento da atualidade.

Com seu auge entre 1960 e 1970, a *Marvel Comics* passou por alguns altos e baixos, o mais notável ocorreu nos anos 90: enquanto declarava falência, a Marvel licenciou alguns dos seus maiores sucessos dos quadrinhos para que outras empresas os adaptassem para filmes. Alguns desses filmes são “X-Men - O Filme” (Bryan Singer, 2000), da 20th Century Fox, Homem-Aranha (Sam Raimi, 2002), pela Sony Pictures e Quarteto Fantástico (Tim Story, 2005), também da 20th Century Fox, em parceria com o Marvel Studios (anteriormente Marvel Films) – todos esses filmes citados renderam franquias de sucesso. Desta forma, quando, após ver o sucesso de alguns desses filmes, a Marvel resolveu produzir seus próprios filmes de forma independente, ela teve que buscar heróis um pouco menos prestigiados em seu catálogo editorial. Em 2008 a Marvel produziu Homem de Ferro (Jon Favreau, 2008) – distribuído pela Paramount Pictures – e O Incrível Hulk (Louis Leterrier, 2008) – distribuído pela Universal Pictures –, a gênese do MCU.

O objetivo deste estudo é entender e responder algumas das questões levantadas há alguns parágrafos por meio de uma análise narrativa do conteúdo de alguns quadrinhos e filmes chaves da Marvel, com foco no Homem de Ferro. Para isso também será feito um traçado histórico das histórias em quadrinhos e suas adaptações para diferentes mídias, uma observação dos pontos de intersecção das narrativas nessas diversas mídias, um entendimento de como os fãs são inseridos nesse contexto, uma análise econômica das bilheterias desses filmes e a contraposição e justaposição das teorias de transmídia e indústria cultural atravessando todos esses pontos.

Apesar da Marvel Entertainment Inc., empresa guarda-chuva sob o qual estão Marvel Comics, Marvel Studios e Marvel Television, e que está sob a Walt Disney Company, esta pesquisa se limita apenas aos filmes e séries que compõem o Universo Cinematográfico da Marvel com enfoque no Homem de Ferro e nas histórias em quadrinhos que são o eixo dessas adaptações. Porém também trará e abordará superficialmente outras produções, tanto da própria Marvel, quanto de outras editoras, estúdios e afins, com intuito de contextualizar o objeto de análise e servir de exemplo para a argumentação apresentada.

O UCM é dividido por sagas e fases. Aqui abordaremos a primeira saga, a Saga do Infinito, que compreende os filmes das três primeiras fases: Fase 1, que compreende os filmes lançados de 2008 a 2012, Fase 2, de 2013 a 2015, e Fase 3, de 2016 a 2019. Apenas para fins narrativos, finalizaremos a análise no penúltimo filme da Fase 3 – “Vingadores: Ultimato” (Anthony Russo e Joe Russo, 2018) –, ao invés do último – “Homem-Aranha: Longe de casa” (Jon Watts, 2019) –, uma vez que o arco narrativo da Saga do Infinito se encerra em “Vingadores: Ultimato”. Essa escolha se deve também ao fato de que, ao encerrar a Saga do Infinito, encerra-se também o arco narrativo de Tony Stark (Homem de Ferro), personagem considerado aqui a âncora do UCM nessa primeira saga.

Tal qual o UCM, este texto é dividido em fases⁴, que se subdividem por explicações que fazem parte de um todo maior, a saga que é escrever um trabalho de conclusão de curso. O primeiro capítulo, intitulado de fase 1, traz os principais conceitos que se fizeram necessários à essa análise: fãs, indústria cultural e cultura de convergência. O segundo, fase 2, traça o

⁴ A fim de diferenciar as fases deste texto das fases do UCM, quando estivermos falando de alguma fase do UCM em específico colocaremos a primeira letra em caixa alta: Fase 1, Fase 2 e Fase 3. E quando estivermos falando da estrutura interna deste documento colocaremos em caixa baixa: fase 1, fase 2 e fase 3. Se não for de uma fase específica, estará em caixa baixa mas a frase será estruturada de forma a não deixar dúvidas como por exemplo: as fases desta monografia ou as fases do UCM.

caminho percorrido pela Marvel para sair de uma editora de quadrinhos para um conglomerado midiático com várias frentes. Já o terceiro, fase 3, apresenta o estudo empírico desta monografia: a presença e importância do Homem de Ferro para a construção do UCM como universo conectado e o arco narrativo que ele lidera na Saga do Infinito. Ao decorrer da fase 3, e principalmente no final, iremos correlacionar os pontos da análise, porém eles só serão devidamente amarrados apenas na conclusão.

Como diria o Capitão América: “*Vingadores... avante!*”. Vamos iniciar essa saga quase infinita e, com sorte, também fechamos esse arco narrativo com sucesso.

1. FASE 1: PERSPECTIVAS TEÓRICAS PARA ENTENDER O UNIVERSO CINEMATOGRÁFICO DA MARVEL

A Marvel nasceu como partição de histórias em quadrinhos de uma editora de revistas e hoje é uma das maiores franquias do mundo, onde as narrativas transmídias tomam forma. As histórias são afetadas pelas mídias em que são vinculadas tanto quanto pelas mídias de outras histórias com as quais compartilham todo um universo, e isso é o que mais gera valor para essas narrativas. O entrelaçamento dessas histórias faz com que a base dos fãs aumente, uma vez que, cada vez mais, é possível que o público se identifique com, pelo menos, um personagem, quando existem tantas opções, com histórias diferentes sendo contadas em diferentes plataformas. Uma vez introduzido ao universo por um filme, série, quadrinho ou jogo, geralmente o público vai buscar mais dessas histórias, chegando não apenas a novos heróis e novas histórias, mas a diferentes mídias. Falar de Marvel hoje é falar de cultura da convergência:

Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. (JENKINS, 2015, p. 29)

E falar de cultura de convergência, é falar de fã: ela é o ambiente perfeito e mais propício para os fãs e os fandons, uma vez que depende de uma interatividade maior para que a experiência de entretenimento seja completa. E os fãs são os consumidores que estão mais propensos a essa interatividade. Vale elucidar qual tipo de consumidor estamos chamando de fã aqui, para depois tratarmos de indústria cultural e cultura da convergência partindo deste conceito de fã.

1.1. O FÃ

Interesse. Paixão. Admiração. Afeto. Apreciação. Vanguarda. São algumas das características que definem o que é e o que faz um fã de acordo com os principais estudos da área. De acordo com Costa (2020) ter interesses é motivador e uma característica intrínseca humana e “quando esse objeto (de interesse) passa a ser uma das prioridades de engajamento do indivíduo, ele pode ser considerado entusiasta, especialista, admirador, apreciador... ou fã.”

Para Grossberg (2001):

Todos são constantemente um fã de vários tipos de coisas, visto que não se pode existir em um mundo onde nada importe (incluindo o fato de que nada importa). Na verdade, acredito que o que hoje descrevemos como “fã” é a articulação contemporânea de um relacionamento necessário que têm historicamente constituído o popular, envolvendo relacionamentos a coisas tão diversas quanto trabalho, religião, moral e política.⁵ (Grossberg, 2001⁶, p.63, apud Costa, 2020, p. 15)

Portanto, uma pessoa apaixonada por um objeto cultural como um filme, uma série, um jogo, uma história em quadrinhos, um artista, ou até mesmo uma marca, é um fã. Eles desenvolvem uma conexão emocional e afetiva com o objeto de sua apreciação, o que os diferencia dos demais consumidores, além de, muitas vezes, se organizarem em fandoms.

Jenkins (2015) afirma que fãs também costumam estar na vanguarda do uso das tecnologias da informação e comunicação (TIC), e isso, somado ao seu alto grau de comprometimento faz com que, muitas vezes, os fãs assumam diferentes funções dentro da lógica da comunicação, se envolvendo ativamente com o objeto de sua admiração ao participar de comunidades, eventos, produção conteúdo e compartilhamento de experiências com outros fãs.

Esses envolvimentos e interações levam à criação e participação de fandoms, grupos de fãs de um determinado objeto cultural que também compartilham de práticas e convenções em comum, incluindo formas de se ler e interpretar uma obra (VIEIRA, 2015) e compartilhamento de diferentes conhecimentos e teorias que integram uma inteligência coletiva (voltaremos a este conceito no futuro). Para Vieira (2015) o fandom desempenha um papel crucial no contexto das indústrias culturais, especialmente no setor de entretenimento. Os fãs são considerados a audiência mais ativa e fiel, dedicando tempo e energia para buscar e compartilhar informações sobre seus filmes, séries ou artistas favoritos.

Atualmente algo muito atrelado ao conceito de fã é o *fanservice*, termo que refere-se a quando um produtor muda o curso de uma narrativa ou insere elementos que antes não estavam planejados para satisfazer e atender apelos de fãs, é como uma reação a um *feedback* que ocorre no meio do caminho da produção de um produto cultural ou um acúmulo de

⁵ Do original: “Everyone is constantly a fan of various sorts of things, for one cannot exist in a world where nothing matters (including that nothing matters). In fact, I think that what we today describe as a ‘fan’ is the contemporary articulation of a necessary relationship which has historically constituted the popular, involving relationships to such diverse things as labor, religion, morality and politics”. Tradução de Costa, 2020.

⁶ GROSSBERG, Lawrence. **Is there a Fan in the House?** The Affective Sensibility of Fandom In: LEWIS, Lisa A. (org.). The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media. Londres: Routledge, 2001.

feedbacks passados de outras obras relacionadas. Em caso de obras seriadas longas, é comum que os produtores absorvam a recepção dos fãs no decorrer do processo criativo e os incorpore nas obras. Por parte dos produtores, é mais um dos muitos recursos para manter o engajamento dos fãs (algo sobre o qual entraremos mais a fundo no próximo tópico), dando à eles o que eles querem e pedem. Por parte dos fãs, uma fortificação do elo entre quem produz e quem consome obras de ficção e um apelo à suas emoções.

Imagen 1: Reprodução do meme “Eu sou fã, eu quero service”



Fonte: @omelete no Twitter

Um conhecido crítico brasileiro de cinema voltado à cultura nerd e autointitulado fã de heróis, Érico Borgo, viralizou com a frase “Eu sou fã, eu quero service” durante sua crítica ao filme *Batman v Superman: Dawn of Justice* (2016) (no Brasil: *Batman vs Superman: A Origem da Justiça*) da DC, onde defendeu as escolhas do diretor do filme (Zack Snyder) de dar ouvidos até demais ao que o fã queriam ver, ao ponto de ser acusado de ser apelativo. De acordo com ele em sua autobiografia:

Oras... o fã de verdade merece ser “servido” – e essa frase de certa maneira concretizou em palavras o que eu senti a vida toda. Esse respeito à relação mútua entre aquele que cria uma história e aquele que a consome, que a reformula baseado nas suas expectativas e vivências e dá novos significados a ela. Sinto que, se os criadores estiverem realmente embebidos desse sentimento, é muito difícil uma obra não reverberar em seu público. (BORGO, 2022)

Mas será que existe mesmo essa relação de respeito mútuo entre produtor e consumidor? Seria possível que, apesar de inseridos em uma lógica capitalista, as intenções dos produtores de produtos culturais com hordas de fãs apaixonados, como são os fãs de cultura nerd, incluindo os fãs da Marvel e da DC, seja, genuinamente, servir os fãs e fortalecer seus laços? O segredo do sucesso do Universo Cinematográfico da Marvel estaria nesse respeito ao fã e às suas expectativas? Ou vai além? São questões que tentaremos entender e ousaremos tentar responder contrapondo as teorias de indústria cultural e Cultura de Convergência, buscando seus paralelos e diferenciações.

1.2. SOB A ÓTICA DA INDÚSTRIA CULTURAL

Uma vez que ser fã é ser um interessado aficionado por um produto cultural, não é possível se interessar pelo que não se conhece, ou pior, não existe. Segundo Costa (2020, p.74), na lógica da cultura de massa, “*só se gosta daquilo que se conhece; só se conhece o que é produzido; só se produz aquilo capaz de gerar lucro; e só gera lucro aquilo que o público gosta*”. Isso necessariamente insere o fã numa lógica mercadológica capitalista, implicando na priorização de determinados produtos culturais em detrimento de outros, em um ciclo vicioso. O gosto do fã é levado em consideração, contudo ele também é guiado, uma vez que “seu poder de influência é significativamente menor que o interesse das indústrias, que, ao direcionar o que se conhece e o que é produzido, subordina também o próprio gosto.” (COSTA, 2020 p. 74). A autora ainda acrescenta:

No mais, numa sociedade midiatisada e com o consequente aumento na concorrência entre bens culturais, o engajamento é moeda de troca valiosa entre as indústrias e o Capital e o Estado a quem atendem.

É aí que podemos encontrar o local do fã na indústria cultural: é ele o responsável pelo interesse dos produtores em criar e manter conteúdos – em troca, ele pode continuar desfrutando dos prazeres que a obra ou o ídolo lhe traz. (COSTA, 2020)

Segundo a Internet Movie Database (IMDb), atualmente oito das dez maiores bilheterias mundiais de todos os tempos são de filmes que estão sob o guarda-chuva da Walt Disney Company. Dentre estes filmes, quatro são da Marvel, três dos quatro filmes dos Vingadores e um do Homem-Aranha. Apenas *Titanic*⁷, da Paramount Pictures, (posição 4) e *Jurassic World*, da Universal Pictures, (posição 8) fogem à regra. Todos os quatro filmes dos Vingadores⁸ estão no top 15. O top 3 é inteiramente da Disney. Dos 33 filmes lançados pela Marvel Studios até a presente data, 16 estão no top 100 (são 24 no top 200 no total). Se uma pessoa frequenta cinemas, fica difícil não conhecer pelo menos um filme da franquia, e fica mais fácil se tornar um fã. Tais dados mostram com clareza a magnitude do poder de influência da indústria cultural, conceito primariamente abordado por Adorno e Horkheimer, mas também deixa evidente o potencial que franquias que proporcionam a cultura de fãs têm de fazer sucesso também com os consumidores em geral, mostrando a importância do fã nessa lógica. Os fãs, principalmente quando organizados em fandom, são capazes de produção, distribuição e recepção de conteúdo cultural, portanto são essenciais no ecossistema da indústria cultural e da cultura de convergência.

De acordo com Duarte (2010), nossa noção de tempo de lazer e tempo de trabalho como dois momentos distintos surge com o amadurecimento do modo de produção capitalista que se estabeleceu com a Revolução Industrial, com a separação física entre casa e trabalho. A partir do momento em que leis que delimitavam melhor a jornada de trabalho se difundiram e, assim, a classe trabalhadora passou a ter mais tempo livre, surge a necessidade de meios de entretenimento de massas. Dessa forma, em meados do século XIX, surge uma indústria “artesanal” do entretenimento, baseada no que se conhecia como tal no período feudal, que aos poucos foi se apropriando das invenções tecnológicas daquele período que permitiam a gravação, reprodução e difusão de sons e imagem⁹.

⁷ Com ressalvas, pois apesar da Disney atualmente ser dona dos direitos de *Titanic*, não era quando o filme foi produzido e lançado.

⁸ 10^a posição - Os Vingadores (2012), 15^a posição - Vingadores: Era de Ultron (2015), 6^a posição - Vingadores: Guerra Infinita (2018) e 2^a posição - Vingadores: Ultimato (2019).

⁹ No livro citado, **A Obra de Arte na Era de Sua Reproduzibilidade Técnica** de Walter Benjamin é possível se aprofundar mais nesse processo.

A obra de arte foi em princípio sempre reproduzível. Sempre foi possível a pessoas imitar aquilo feito por pessoas. [...] Com a fotografia, a mão foi pela primeira vez aliviada das mais importantes obrigações artísticas no processo de reprodução figurativa, as quais recairiam a partir daí exclusivamente sobre o olho. Como o olho apreende mais rápido do que a mão desenha, o processo de reprodução figurativa foi acelerado de modo tão intenso que agora ele podia acompanhar o ritmo da fala. [...] Por volta de 1900 a reprodução técnica atingira um padrão que lhe permitiu não somente começar a tornar a totalidade das obras de arte convencionais em seu objeto, submetendo seus efeitos às mais profundas modificações, mas também conquistar um lugar próprio entre os procedimentos artísticos. (BENJAMIN, pp. 50-51)

É nesse processo de urbanização e apropriação, que, no final do século XIX e início do XX, nasce a indústria cultural como cunhada por Adorno e Horkheimer, a princípio nos países mais industrializados da Europa, como França e Reino Unido, mas que migra seu centro de desenvolvimento para o leste dos Estados Unidos, principalmente em Chicago, Nova York e Filadélfia. Por volta de 1913, migra novamente, dessa vez dentro dos Estados Unidos, para a costa oeste, mais especificamente Califórnia, onde existiam diversos facilitadores para a produção. Ali, grandes estúdios começam a ser construídos, nascendo Hollywood:

[...] até 1920, todas as principais empresas de entretenimento de imigrantes judeus (as “oito grandes”, ou big eight: Universal, Paramount, Warner, Columbia, 20th Century-Fox, Metro-Goldwin-Mayer, United Artists e Radio-Keith-Orpheum) tinham construído estúdios gigantescos, principalmente na pequena localidade que ficou conhecida como a Meca da produção cinematográfica. [...] a mudança da indústria cinematográfica para o sul da Califórnia representava uma espécie de “novo começo” em termos morais e de sociabilidade, sem a rígida estratificação consolidada na Costa Leste dos EUA. Isso tinha uma repercussão não apenas imediata, vivencial, para milhares de pessoas (atores e atrizes, roteiristas, cenógrafos, produtores etc.) que se mudaram para a Califórnia, atraídas pelas recém-criadas oportunidades de trabalho, mas também uma ressonância claramente ideológica, considerando todo o público, não apenas norte-americano, que passaria a ver nos astros e estrelas dos filmes – e nos seus personagens – um ideal de vida que deveria ser seguido: beleza e vigor físicos em meio a um paraíso natural de montanhas, florestas, campos e mar; prometendo, além disso, uma mobilidade social nunca antes imaginada como concretamente possível. (DUARTE, 2010, pp. 30-32)

Duarte (2010) divide a crítica de Adorno e Horkheimer em cinco operadores: manipulação retroativa, usurpação do esquematismo, domesticação do estilo, despotencialização do trágico e fetichismo da mercadoria cultural. Segundo o autor, esses operadores atuam em conjunto para moldar a produção cultural, tornando-a previsível, facilmente consumível e lucrativa, em detrimento da criatividade, inovação e complexidade. Para ele, a indústria cultural busca homogeneizar as manifestações culturais, limitando a diversidade e a capacidade crítica do público, e perpetuando o status quo e as ideologias dominantes.

Ao mesmo tempo que as escolhas do público são guiadas pela indústria cultural, a indústria só produz o que pode gerar interesse do público. Voltamos à lógica paradoxal trabalhada por Costa (2020) “só se gosta daquilo que se conhece; só se conhece o que é produzido; só se produz aquilo capaz de gerar lucro; e só gera lucro aquilo que o público gosta.” De forma sutil e às vezes até imperceptível, a indústria cultural guia nossas escolhas e influencia nossas percepções. Através de estratégias que visam não apenas atender às demandas do público, mas também levar a determinados padrões de consumo, comportamento moral e até mesmo político.

De acordo com Duarte, Adorno e Horkheimer também partem da ideia de Kant (em “Crítica da faculdade do juízo”) de que nossa sensibilidade e nosso entendimento são duas faculdades completamente distintas e separadas em nós, sendo necessário o esquematismo, um mecanismo também interno nosso, para associar o que percebemos e como processamos as informações, para assim poder entender o mundo exterior. Sendo assim, para ele, a indústria cultural se apropriaria do esquematismo, nos oferecendo produtos que já possuem interpretação em si, não dependendo de nossa sensibilidade nem entendimento, com padrões e fórmulas pré-estabelecidas nessa produção cultural, limitando a diversidade, originalidade e autenticidade das expressões artísticas. Isso vai de encontro ao que se entende atualmente dentro dos estudos sobre fãs, uma vez que em âmbitos que mais propiciam e facilitam a criação de fandoms e cultura de fã, como na cultura pop, inserida na dita indústria cultural, são também onde mais acontecem discussões e criações amadoras em cima das produções cinematográficas, como ficará mais claro ao falarmos de cultura da convergência.

Desde o começo do filme já se sabe como ele termina, quem é recompensado, e, ao escutar a música ligeira, o ouvido treinado é perfeitamente capaz, desde os primeiros compassos, de adivinhar o desenvolvimento do tema e sente-se feliz quando ele tem lugar como previsto. (ADORNO; HORKHEIMER, p. 103)

Para os autores, a padronização de enredos, personagens e estilos narrativos em filmes, programas de TV, músicas e outras formas de entretenimento, resultaria na produção de produtos culturais que seguem fórmulas estabelecidas, clichês e convenções, em detrimento da inovação, complexidade e singularidade que caracterizam a arte, tornando as obras mais facilmente assimiláveis pelo público, garantindo sua aceitação e lucratividade. Isso envolve a criação de produtos culturais que seguem tendências estilísticas populares, evitando riscos e experimentações que possam desafiar as expectativas do público ou questionar as normas

estabelecidas. Nesse contexto, entra também a despotencialização do trágico, reduzido à uma caricatura da tragédia vazia em conteúdo, se esgotando na personificação alguém que, sozinho, enfrenta desafios, os supera e retorna à sua situação inicial, seguindo a fórmula do “meter-se em apuros e depois sair”, sem grandes mudanças. Isso pode levar à perda do impacto emocional e intelectual das narrativas trágicas, tornando-as meros dispositivos de manipulação emocional e distração, em vez de fontes de reflexão e questionamento crítico.

O trágico é reduzido à ameaça de destruição de quem não coopera, ao passo que seu sentido paradoxal consistia outrora resistência desesperada à ameaça mítica. O destino trágico converte-se na punição justa, na qual a estética burguesa sempre aspirou transformá-la. A moral da cultura de massas é a moral degradada dos livros infantis de ontem. [...] A simples existência de uma receita conhecida é suficiente para apaziguar o medo de que o trágico possa escapar do controle. (ADORNO; HORKHEIMER, p. 124)

Para os autores, na indústria cultural a mercadoria carrega consigo um status, que faz com que esses produtos tenham uma falsa “finalidade sem fim”, onde aparentemente não estão voltados à uma finalidade, porém na verdade sua finalidade existe e está atrelada às regras mercadológicas de valor de troca e de uso.

Voltando ao que estabelecemos como fã, uma pessoa que foca seu engajamento em um produto cultural pelo qual é apaixonado e ao contexto de fandom, pioneirismo em relação às TIC e, principalmente, a capacidade de criação dos fãs, é interessante questionar até onde os conceitos traçados por Adorno e Horkheimer ainda fazem sentido na atualidade e onde eles precisam ser atualizados. Também vale ressaltar aqui o que Fábio Akcelrud (2013) disse a respeito do conceito em si de indústria cultural como algo oxímoro, contraditório, com indústria sendo algo que converte meios em fins de forma quase perfeita e cultura carregando da arte a ideia de “finalidade sem fim”.

Devido a todas essas contradições, a fim de realmente entender melhor como os fãs estão inseridos nas produções da Marvel, é importante trazer um outro ponto de vista diferente, focado nos consumidores, principalmente nos fãs, e em suas produções conjuntas e individuais. Algumas questões que podemos levantar são: quais os limites do domínio e da interpelação dos nossos desejos pela indústria cultural? Como os fãs agem dentro dessa indústria e quebram essa lógica? Essa relação de poder é mesmo tão desigual ou atualmente está mais equilibrada? O sucesso da Marvel é apenas comercial? Existe mais algum “segredo” desse sucesso? É tudo questão de investimento, publicidade e visibilidade ou as histórias, narrativas e o envolvimento dos fãs também explicam tal sucesso? A cultura de convergência,

traçada por Jenkins, pode nos ajudar a entender essas relações de outro ponto de vista, um ponto de vista mais favorável ao fã e até mais otimista em relação aos produtores.

1.3. SOB A ÓTICA DA CULTURA DE CONVERGÊNCIA

Segundo Henry Jenkins, a narrativa transmídia é uma estética que surge em resposta à convergência das mídias. Trata-se da criação de um universo que exige uma participação interativa, e até mesmo identitária, dos consumidores para que a experiência de entretenimento seja completa. É o ambiente perfeito para os fãs, uma vez que são consumidores mais propensos a essa interatividade. Grandes conglomerados de mídia, como a Warner (citada por Jenkins) e a Disney (da qual a Marvel faz parte) não se concentram apenas em um meio ou produto de comunicação. Eles produzem livros, revistas, quadrinhos, filmes, séries, jogos, brinquedos, parques de diversão e tudo o que envolve essa indústria do entretenimento. Os consumidores atuam de forma mais interativa e participativa, buscando as histórias espalhadas pelas diferentes mídias, procurando o que outros fãs estão dizendo e criando teorias sobre o que não está dito e sobre como será o futuro desses universos. Universos que podem ser compartilhados, ser extensões uns dos outros ou servir apenas como inspiração para adaptações.

Para viver uma experiência plena num universo ficcional, os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais, comparando suas observações com as de outros fãs, em grupos de discussão on-line, e colaborando para assegurar que todos os que investiram tempo e energia tenham uma experiência de entretenimento mais rica. (JENKINS, 2015, p. 49)

Jenkins afirma que a convergência ocorre tanto no curso desses diferentes conteúdos em múltiplos meios midiáticos quanto no comportamento do público em buscar esses conteúdos e produzir novas reflexões sobre eles. Essa convergência também está presente na forma como o conteúdo pode ser consumido. É possível consumir todo esse conteúdo apenas com os celulares ou computadores, mas também podemos acessar o mesmo conteúdo em diferentes aparelhos. É viável assistir um filme da Marvel pelo celular, tablet, computador, televisão e até mesmo em um relógio inteligente com um pouco de esforço. Assim como pode-se usar apenas o celular para ter acesso a filmes, séries, histórias em quadrinhos, livros, teorias de fãs

no Reddit e no YouTube, ler fanfics¹⁰ no Archive of Our Own (AO3)¹¹ e até mesmo escrever e/ou gravar e postar as próprias teorias ou fanfics. Voltamos ao conceito de convergência de Jenkins, e vamos além:

Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. (JENKINS, 2015, p. 29)

A convergência altera a lógica pela qual a indústria midiática opera e pela qual os consumidores processam a notícia e o entretenimento. Lembrem-se disto: a convergência refere-se a um processo, não a um ponto final. [...] Nossos telefones celulares não são apenas aparelhos de telecomunicações; eles também nos permitem jogar, baixar informações da Internet, tirar e enviar fotografias ou mensagens de texto. Cada vez mais, estão nos permitindo assistir a trailers de filmes, baixar capítulos de romances serializados ou comparecer a concertos e shows musicais em lugares remotos. [...] Qualquer uma dessas funções também pode ser desempenhada usando outros aparelhos. (JENKINS, 2015, pp. 43-44)

Jenkins descreve a convergência de mídias como um processo cultural em que os consumidores são incentivados a buscar novas informações e a estabelecer conexões entre conteúdos de mídia dispersos. Esse processo ocorre dentro dos cérebros dos consumidores e em suas interações sociais com outros indivíduos. Ao contrário do paradigma da revolução digital, que previa a substituição completa das antigas mídias pelas novas, o paradigma da convergência entende que os velhos meios de comunicação nunca são completamente substituídos. Suas funções e status são transformados pela introdução de novas tecnologias, e as novas e antigas mídias interagem de maneiras cada vez mais complexas. Cada meio antigo é forçado a conviver com os meios emergentes.

O termo “convergência de modos” é utilizado pelo autor para descrever o fenômeno das fronteiras imprecisas entre os meios de comunicação. Isso significa que um único meio físico pode transportar serviços que antes eram oferecidos separadamente, e um serviço que era

¹⁰ Fanfics ou fanfictions são histórias escritas por fãs de um determinado produto midiático ou universo, geralmente divulgadas em sites específicos para essa finalidade, também geridos por fãs, pode ter a finalidade de expandir o universo original ou a construção de um universo alternativo, porém sempre usando os cenários, personagens e tramas previamente desenvolvidos no original, sem que exista nenhum intuito de quebra de direitos autorais e de lucro envolvidos nessa prática. Segundo Jenkins, sua origem está nos fandoms, ou comunidades de fãs, de obras muito difundidas através dos meios de comunicação de massa. (Maria Lucia Bandeira Vargas, 2005)

¹¹ Archive of Our Own (AO3) é um site de hospedagem central de fanfics e outros trabalhos de fãs, de código aberto e sem fins lucrativos, gerido pela Organization for Transformative Works (OTW), organização também sem fins lucrativos e não comercial criada por fãs para atender interesses de fãs.

oferecido por um único meio agora pode ser disponibilizado de diversas formas físicas diferentes. A convergência não implica uma unidade perfeita, mas sim uma força constante que busca unificação em tensão com a transformação.

A convergência envolve uma transformação tanto na forma de produzir quanto na forma de consumir os meios de comunicação. As tecnologias de distribuição tornam-se obsoletas e são substituídas, mas os meios de comunicação persistem como camadas dentro de um estrato de entretenimento e informação cada vez mais complexo. A convergência é mais do que apenas uma mudança tecnológica; ela também ocorre quando as pessoas assumem o controle das mídias. É tanto um processo corporativo, de cima para baixo, quanto um processo do consumidor, de baixo para cima.

Fomenta-se a liberdade quando os meios de comunicação estão dispersos, descentralizados e facilmente disponíveis, como são as impressoras ou os microcomputadores. O controle central é mais provável quando os meios de comunicação estão concentrados, monopolizados e escassos, como nas grandes redes. (POOL, 1983¹², p. 5 apud JENKINS, 2015, p. 38)

Com base em Pierre Lévy¹³ (2015, apud JENKINS, 2015), o autor afirma que a construção da mitologia pessoal de cada indivíduo é influenciada pelos pedaços e fragmentos de informações que são extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos para compreender a vida cotidiana. No entanto, a inteligência coletiva é uma forma alternativa de poder midiático que foi potencializada em nossas interações diárias dentro da cultura da convergência. Comunidades de conhecimento são formadas em torno de interesses intelectuais mútuos, onde seus membros colaboram para criar novos conhecimentos, muitas vezes em domínios em que não há especialistas tradicionais. A busca e avaliação do conhecimento são relações simultaneamente solidárias e antagônicas, onde a inteligência coletiva é a capacidade das comunidades virtuais de aproveitar a expertise combinada de seus membros.

A estudiosa da mídia Mary Beth Haralovich e o matemático Michael W. Trosset destacam o papel do acaso na formação dos resultados: “O prazer da narrativa advém do desejo de saber o que acontecerá em seguida, de ter a lacuna aberta e fechada continuamente,

¹² POOL, Ithiel de Sola. **Technologies of Freedom:** On Free Speech in an Electronic Age. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press: 1983. p.5.

¹³ LÉVY, Pierre. **A Inteligência Coletiva:** Por uma Antropologia do Ciberespaço. São Paulo: Folha de São Paulo, 2015.

até a solução da história.” (2004¹⁴, pp. 83-84 apud JENKINS, 2015, p.58). A palavra *spoiling*¹⁵ surgiu do desencontro entre as temporalidades e geografias dos velhos e novos meios de comunicação. Enquanto as pessoas de diferentes lugares não conversavam entre si, cada uma delas tinha uma experiência em primeira mão. No entanto, com o advento da internet e o encontro dos fãs online, essas diferenças de fuso horário se tornaram mais evidentes.

Entre os fãs de cultura pop, principalmente da Marvel, esse surgimento de comunidade de conhecimento é bastante comum. Não faltam contas anônimas no Reddit criando teorias e engajando possíveis *spoilers* do que vem pela frente. Comunidades inteiras se debruçam em esmiuçar os filmes, séries e quadrinhos a fim de descobrir os segredos, prever como serão as adaptações e lançamentos e ler todas as entrelinhas possíveis, no sentido mais completo de *spoiler* possível. Por sua vez, as teorias mais debatidas e aceitas costumam se espalhar pela internet, tanto em vídeos no Youtube como em mais conversas em outras redes sociais. Conforme argumenta Pierre Lévy, as pessoas costumam subordinar sua expertise individual a objetivos e fins comuns, e é isso que ocorre aqui. “Ninguém sabe tudo. Todo o conhecimento reside na humanidade.” (LÉVY, 1988, p.20 apud JENKINS, 2015, p.56).

Dessa forma, o conhecimento é visto como uma propriedade coletiva da humanidade, pois é impossível que uma única pessoa ou mesmo um grupo de indivíduos possa dominar todo o conhecimento e habilidades existentes. Portanto, o conhecimento é coletivo e impossível de ser reunido em uma única criatura. O restante do conhecimento é retido por indivíduos que compartilham quando surgir a ocasião. Essa cultura do conhecimento serve como o motor invisível e intangível para a circulação e a troca de produtos de massa. A economia afetiva sugere que o consumidor ideal é ativo, comprometido emocionalmente e parte de uma rede social, rede essa que não necessariamente é digital (estabelecemos aqui que só estamos falando de redes sociais estritamente digitais quando isso for claramente dito, do

¹⁴ HARALOVICH, Mary Beth; TROSSET, Michael W. **Expect the Unexpected**: Narrative Pleasure and Uncertainty Due Chance in Survivor. IN: MURRAY, Susan; OUELLETTE, Laurie (eds.). *Reality TV: Remaking Television Culture*. New York: New York University Press, 2004.

¹⁵ A princípio, o termo tratava do processo de um contingente de fãs mais aficionados do reality show Survivor (200), de se dedicarem, juntos, a descobrir os resultados do programa antes dos episódios irem ao ar, utilizando de demasiadas táticas para tal. Segundo Jenkins, começou sendo um termo que referia-se a qualquer informação que não fosse de conhecimento de todos os fãs de um fórum de discussão na internet, mas que paulatinamente foi ressignificado como “o processo ativo de localizar informações que ainda não foram ao ar na televisão.”. (JENKINS, 2015, p. 387). Mais recentemente, o termo passou a referir-se não apenas à informações que ainda não foram ao ar, uma vez que as narrativas não precisam ser consumidas de forma síncrona, podendo ser consumidas a qualquer momento após o lançamento, mas também à qualquer informação capaz de estragar a experiência de alguém que está consumindo aquela obra pela primeira vez, apesar da definição de qual tipo de informação pode causar isso não ser tão bem definida. (MEIMARIDIS, OLIVEIRA, 2018, p. 5).

contrário estamos falando apenas de redes comunitárias). E esse é exatamente o perfil dos fãs da Marvel, que são altamente engajados e ativos, e a cultura do conhecimento e a inteligência coletiva desempenham um papel fundamental em seu envolvimento emocional e em sua capacidade de criar e compartilhar novas ideias e teorias.

Em suma, a inteligência coletiva é uma ferramenta importante para lidar com a complexidade do conhecimento e para criar novas formas de interação e colaboração entre os indivíduos. A construção da mitologia pessoal é influenciada pelas informações midiáticas, enquanto a cultura do conhecimento e a economia afetiva moldam a maneira como as pessoas interagem com o mundo. Quando se fala em Marvel, os fãs usam a inteligência coletiva para criar novas teorias e previsões sobre o que pode acontecer nos próximos filmes ou séries e compartilham suas ideias e opiniões em fóruns online e outras plataformas. Essa troca de conhecimento e opiniões permite que os fãs se envolvam emocionalmente com as histórias e personagens da Marvel de uma forma única, uma vez que a cultura da convergência permitiu a criação de comunidades de fãs online, que interagem e se engajam em torno de seus interesses comuns. Através dessas comunidades, os fãs da Marvel podem se conectar com outras pessoas que compartilham suas paixões e interesses, criando um espaço para diálogo, debate e colaboração.

Com tanto, podemos entender que tanto a cultura de convergência quanto a indústria cultural servem para explicar o segredo do sucesso da Marvel nos cinemas, cada uma de uma perspectiva diferente. Mas ainda fica a dúvida sobre onde entra o Homem de Ferro nisso tudo, e é isso que os próximos capítulos elucidam. A começar por um breve traçado histórico que mostra como a Marvel passou de participação de uma editora para ter uma das franquias mais famosas e valiosas da atualidade, com seus altos e baixos; e em seguida entrando um pouco em alguns pontos importantes como os direitos das adaptações dos principais heróis da editora não sendo da Marvel e os métodos de criação de narrativas dos quadrinhos e dos filmes e suas correlações. Só então seremos capazes de entender melhor onde Tony Stark entra como fio que liga toda a Saga do Infinito que construiu o UCM como conhecemos.

2. FASE 2: DE MARVEL COMICS A MARVEL ENTERTAINMENT

Esse capítulo visa entender o percurso percorrido para que, como já foi dito antes neste estudo, a Marvel saiu de participação de histórias em quadrinhos de uma editora de revistas para se tornar uma das maiores franquias do cinema (sob o guarda-chuvas de um dos maiores conglomerados de mídia do mundo, Disney).

Partimos então da história da editora, das primeiras histórias em quadrinhos criadas (não apenas da editora), e vamos até meados da era de prata dos quadrinhos (entre 1960 - 1970), quando o Homem de Ferro e os Vingadores são criados.

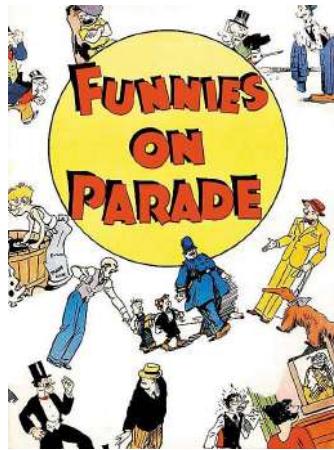
Após isso, avançamos no tempo rapidamente para os anos 90 e traçamos um breve, porém confuso por natureza, histórico dos direitos das adaptações para cinema e TV das histórias da Marvel. E finalizamos o capítulo falando das diferentes formas de construir narrativas que a Marvel criou em diferentes mídias para contar suas histórias de forma engajante.

2.1. TRAÇADO HISTÓRICO

Em 1933, as histórias em quadrinhos começavam a ganhar forma, a Eastern Color Printing Company publicou o livro *Funnies on Parade*, que compilava tiras de jornais dominicais e o sucesso de vendas fez com que outras editoras também fizessem publicações parecidas. Neste contexto, em 1935 surge a primeira revista em quadrinhos de conteúdo inédito, *New Fun*, publicada pela Allied Publications. Já em 1938, Jerry Siegel e Joe Shuster venderam a primeira história do Superman (Super Homem) à *Detective Comics*¹⁶, que a publicou em *Action Comics* n. 1 e todos já sabem o legado que gerou. Essa é considerada a primeira história em quadrinhos de super heróis e possuía outras oito histórias, de outros autores. Superman ocupava as treze primeiras páginas, dando início à era de ouro dos quadrinhos.

¹⁶ Que futuramente se juntaria a outras duas editoras, National Allied Publications e a **National Periodical Publications e formaria a DC**.

Capa 1: *Funnies on Parade* n. 1 -
Eastern Color



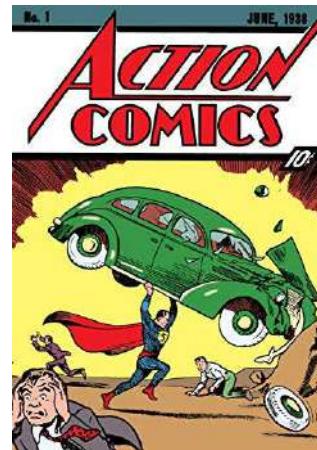
Fonte: Multiversity Comics

Capa 2: *New Fun* n. 1 - National
Allied Publications



Fonte: Guia dos Quadrinhos

Capa 3: *Action Comics* n. 1 -
Detective Comics Inc.



Fonte: Guia dos Quadrinhos

A editora Timely, de Martin Goodman (Brooklyn 1908), lança sua primeira revista em quadrinhos em 1939, a *Marvel Comics* n. 1, que se tornou *Marvel Mystery Comics* a partir da segunda edição. Seus dois personagens mais famosos, e que podem ser considerados os primeiros heróis da Marvel, o Tocha Humana¹⁷ e Namor, O Príncipe Submarino. Eles têm suas histórias entrelaçadas já na *Marvel Mystery Comics* n. 7, onde Betty Dean, interesse romântico de Namor, era uma policial e amiga do alter ego do Tocha Humana, Jim Hammond, que também era um policial, mostrando aos leitores que eles dividiam o mesmo universo.

[...] foi a semente da revolução: o universo fictício, em que dois personagens concebidos por imaginações distintas, era o mesmo.

Mas será que era um universo fictício? Ali, logo atrás do Tocha, não estava a silhueta de Manhattan? O Príncipe Submarino não mergulhava no Rio Hudson? (HOWE, 2013, p. 24)

A escolha de colocar seus heróis no mundo real, em cidades reais e abordando temas em voga em sua contemporaneidade, em uma mistura de fantasia e realidade, marcou não apenas a forma como as histórias em quadrinhos da editora seriam escritas, mas também a forma como essas histórias viriam a ser adaptadas para o cinema no futuro. Sempre buscando a humanidade em seres superpoderosos e os colocando no mundo real.

¹⁷ Importante observar que não era o mesmo que viria a ser integrante do Quarteto Fantástico no futuro.

Capa 4: Marvel Comics n. 1 -
Timely Comics



Fonte: Marvel

Capa 5: Marvel Mystery Comics n. 7 -
Timely Comics



Fonte: Marvel

Em 20 de dezembro de 1940, antes mesmo de os Estados Unidos entrarem na Segunda Guerra Mundial, *Captain America n. 1* (Capitão América n.1) chegava às bancas com a icônica capa onde o herói dava um soco na cara de Adolf Hitler. “Ao longo da guerra, Capitão América foi líder de vendas da editora, campeão num mercado em franco crescimento.” (HOWE, 2013, p. 33). Com o fim da Segunda Guerra Mundial, os quadrinhos de super heróis já não vendiam tão bem e a editora focou em outras narrativas, como quadrinhos de romance ou terror, que vendiam melhor naquele período, até os anos 1960.

Capa 6: Captain America n. 1 - Timely Comics



Fonte: Marvel

É nos anos sessenta, na era de prata dos quadrinhos, depois de passar um período onde as histórias de heróis estavam em baixa, que os maiores e principais heróis da Marvel foram criados. Em meio a vendas baixas e ao Código de Ética dos Quadrinhos¹⁸, Goodman, após uma partida de golfe com o concorrente, na qual percebeu o sucesso comercial que era Liga

¹⁸O Código de Ética dos Quadrinhos (originalmente *Comics Code Authority*) foi um código de autorregulamentação (ou autocensura) criado pelas editoras e distribuidoras de quadrinhos dos EUA em 1954, após o psicólogo e psiquiatra Frederic Wertham escrever o livro “A Sedução dos Inocentes”, onde afirmava que as histórias em quadrinhos impeliam comportamentos “indesejáveis” (como delinquência, violência, maus hábitos alimentares e homossexualidade) nas crianças e adolescentes. Este livro, e o ódio aos gibis que ele gerou, levaram o senado estadunidense a investigar os quadrinhos, com Wertham como perito, e várias editoras tiveram que depor, inclusive a, então, Timely. A investigação não deu em nada, afinal, nos anos 50 praticamente todas as crianças e adolescentes estadunidenses liam histórias em quadrinhos, inclusive aquelas estudadas por Wertham. Mas o estrago já estava feito, histórias em quadrinhos passaram a ser até queimadas em praça pública e o código de autocensura perdurou durante toda a era de prata dos quadrinhos. Sem essa censura, muito provavelmente as histórias em quadrinhos teriam tido seu fim, mas ele marcou e limitou a maneira como as histórias de heróis poderiam ser contadas a partir daquele momento. Sean Howe lista algumas das regras a serem seguidas para que a revista tivesse o selo do Comics Code Authority na capa: “de acordo com o Código de Ética dos Quadrinhos, as capas não poderiam incluir as palavras horror nem terror e, sob circunstância alguma, zumbis, vampiros, fantasmas nem lobisomens poderiam aparecer em qualquer centímetro dos gibis. Além disso – e é aqui que as regras tendiam para o orwelliano – não se podia criar simpatia por criminosos, tampouco desrespeitar a santidade do casamento. ‘O bem deve sempre triunfar sobre o mal’”. (HOWE, 2013, pág. 40)

da Justiça, encomendou um grupo de super heróis à Stan Lee, lhe dando liberdade para criá-lo junto a Jack Kirby. Assim, em 1961, e já sob o nome de Marvel Comics (antes disso, também foi Atlas Comics entre os anos 50 e 60), *Fantastic Four n. 1*. (Quarteto Fantástico n.1) foi publicada, dessa vez a temática era a corrida espacial entre os EUA e os soviéticos. Howe afirma que “A capa de Quarteto Fantástico 1. era diferente de todos os títulos de super-heróis que se viam nas bancas; os protagonistas apareciam pequenos e indefesos; o fundo branco dava um aspecto inacabado.” (HOWE, 2013, pág. 45) e é possível que o destaque que ser diferente trazia à capa, somado ao potencial de um grupo de super heróis, tenha ajudado a alavancar as vendas desse primeiro título.

Capa 8: *Fantastic Four n.1* - Marvel Comics



Fonte: Marvel

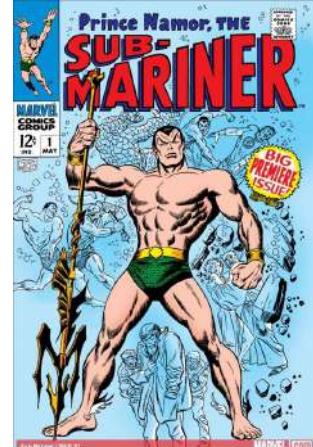
Com o sucesso do grupo, logo Goodman cancelou uma revista de romance adolescente para dar lugar a mais um herói, *The Incredible Hulk n. 1* (O Incrível Hulk n.1), em 1962. Namor, O príncipe Submarino, que já havia reaparecido em Quarteto Fantástico n. 4, também voltou a ter sua revista *Prince Namor, The Submariner n.1* (1968); a antiga *Journey Into Mystery* se tornaria a revista do deus nórdico Thor; e a *Tales to Astonish*, do Homem-Formiga; tudo no mesmo ano.

Capa 9: The Incredible Hulk n. 1 -
Marvel Comics



Fonte: Marvel

Capa 10: Prince Namor, The Submariner n.1 - Marvel Comics



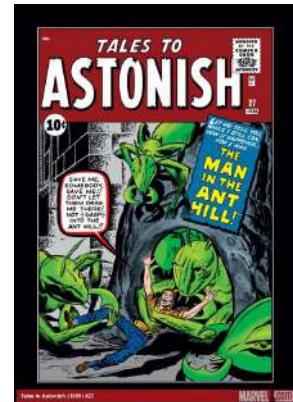
Fonte: Marvel

Capa 11: Journey Into The Mystery n. 83 -
Marvel Comics



Fonte: Marvel

Capa 12: Tales to Astonish n. 27 -
Marvel Comics



Fonte: Marvel

Ainda em 1962, mais especificamente em junho, *Amazing Fantasy*, que estava para ser cancelada, foi a escolhida para dar vida ao herói que viria a se tornar o mais popular da Marvel até os dias atuais. Em *Amazing Fantasy n. 15*, seu último volume, os leitores eram apresentados ao adolescente Peter Parker, o Homem-Aranha. O sucesso foi tanto que superou o cancelamento da revista e o personagem ganhou seu próprio título, *The Amazing Spider-Man*, que foi publicada no final daquele mesmo ano. “Os super-heróis agora

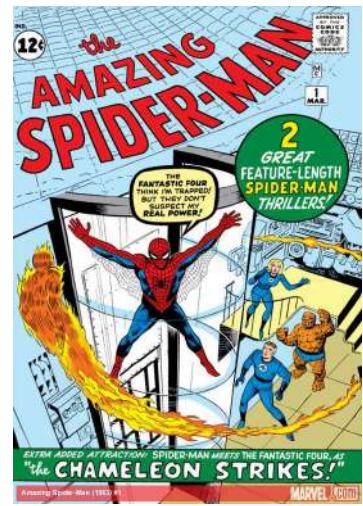
começavam a tomar conta dos recônditos mais estranhos e negligenciados da linha da editora.” (HOWE, 2013, p. 52)

Capa 13: Amazing Fantasy n. 15 -
Marvel Comics



Fonte: Marvel

Capa 14: The Amazing Spider-Man n. 1 -
Marvel Comics



Fonte: Marvel

Tales of Suspense n. 39 de 1963, apresenta o Homem de Ferro, Tony Stark, “um industrial mulherengo, que tinha contrato com as forças armadas e usava bigode.” (HOWE, 2013, p.52). Essa não é uma descrição de Tony que se aplicaria apenas nos quadrinhos, no primeiro filme do herói e do UCM, Tony é apresentado exatamente desta forma. Nos quadrinhos, Tony é sequestrado por comunistas, Wong-Chu (Tirano da Guerrilha Vermelha); nos filmes, Tony é sequestrado pelos árabes. O contexto político-social mudou desde o seu surgimento nos quadrinhos para a adaptação para as telas, e a história se adequou. Se nos anos sessenta, em meio à Guerra do Vietnã, o “inimigo político” dos Estados Unidos da América (EUA) era o comunismo, nos anos 2000 os árabes ocuparam este lugar, uma vez que o primeiro filme do Homem de Ferro estreia em 2008, 7 anos após o atentado de 11 de setembro de 2001.

Capa 15: Tales of Suspense n. 39 - Marvel Comics



Fonte: Marvel

Poster 1: Iron Man (2008) - Marvel Studios



Fonte: Marvel

Com todos esses (e mais alguns) heróis apresentados, suas histórias começaram a entrar em sinergia. Uma participação do Hulk em quarteto fantástico aqui, um Peter Parker tentando entrar pro mesmo grupo ali e começava o entrelaçamento de narrativas em diferentes histórias de um mesmo universo compartilhado, o que viria se tornar marca registrada da Marvel, tanto nos quadrinhos como, posteriormente, no cinema.

Era promoção cruzada, muito astuta, mas o mais importante era o efeito narrativo que viria a se tornar marco da Marvel Comics: a ideia de que esses personagens dividiam o mesmo mundo, que as ações de um tinham repercussão nas dos outros e de que cada gibi era um mero fio da mega trama Marvel. (HOWE, 2013, p. 56)

A fim de derrotar Loki, irmão e inimigo de Thor, e com exceção do adolescente solitário, Homem-Aranha, os nomes que mais se destacaram nessas histórias (Homem de Ferro, Homem-Formiga, Vespa, Thor e Hulk) uniram-se em uma equipe: The Avengers (Os Vingadores) em *The Avengers n.1* (1963) (Os Vingadores n.1). E a partir de então passaram a se encontrar em edições mensais da revista homônima ao grupo. No mesmo mês Stan Lee e Kirby também lançaram outro gibi de equipe de super-heróis: The X-Men (Os X-Men).

Capa 16: The Avengers n.1 -
Marvel Comics



Poster 2: The Avengers (2012) -
Marvel Studios



Capa 17: The X-Men n.1 - Marvel
Comics



Fonte: Marvel

Fonte: Marvel

Fonte: Marvel

Com tantos heróis dividindo os mesmos quadrinhos, Lee e Kirby também tinham que se empenhar mais para diferenciar suas vozes, personalidades e acrobacias, tanto no texto quanto no visual. Interessante ressaltar isso pois, mesmo tantos heróis e grupos, as histórias não pareciam se repetir e nem se anular. X-Men e Vingadores, por exemplo, apesar de ambos serem grupos de super heróis, um era visto como a salvação e outro com desconfiança pelas mesmas pessoas. Em 1963, o herói deslocado no tempo, Capitão América, volta para *The Avengers* n. 4¹⁹ de forma muito semelhante à como viria retornar nos cinemas na cena pós créditos de Capitão América, O primeiro Vingador: encontrado inconsciente e congelado no meio do mar, com a idade preservada desde os anos 40, e com melancolia de quem perdeu todos que conhecia e não entende o que aconteceu no país e no mundo em sua ausência. A diferença é que nos quadrinhos passaram em torno de 20 anos, nos cinemas foram quase 70.

¹⁹ Enquanto Vingadores n. 4 ainda estava em produção em 22 de Novembro, o então presidente dos Estados Unidos da América, John Kennedy, foi assassinado.

Capa 18: The Avengers n. 4 - Marvel Comics



Fonte: Marvel

Poster 3: Captain America: The First Avenger (2011)

- Marvel Studios



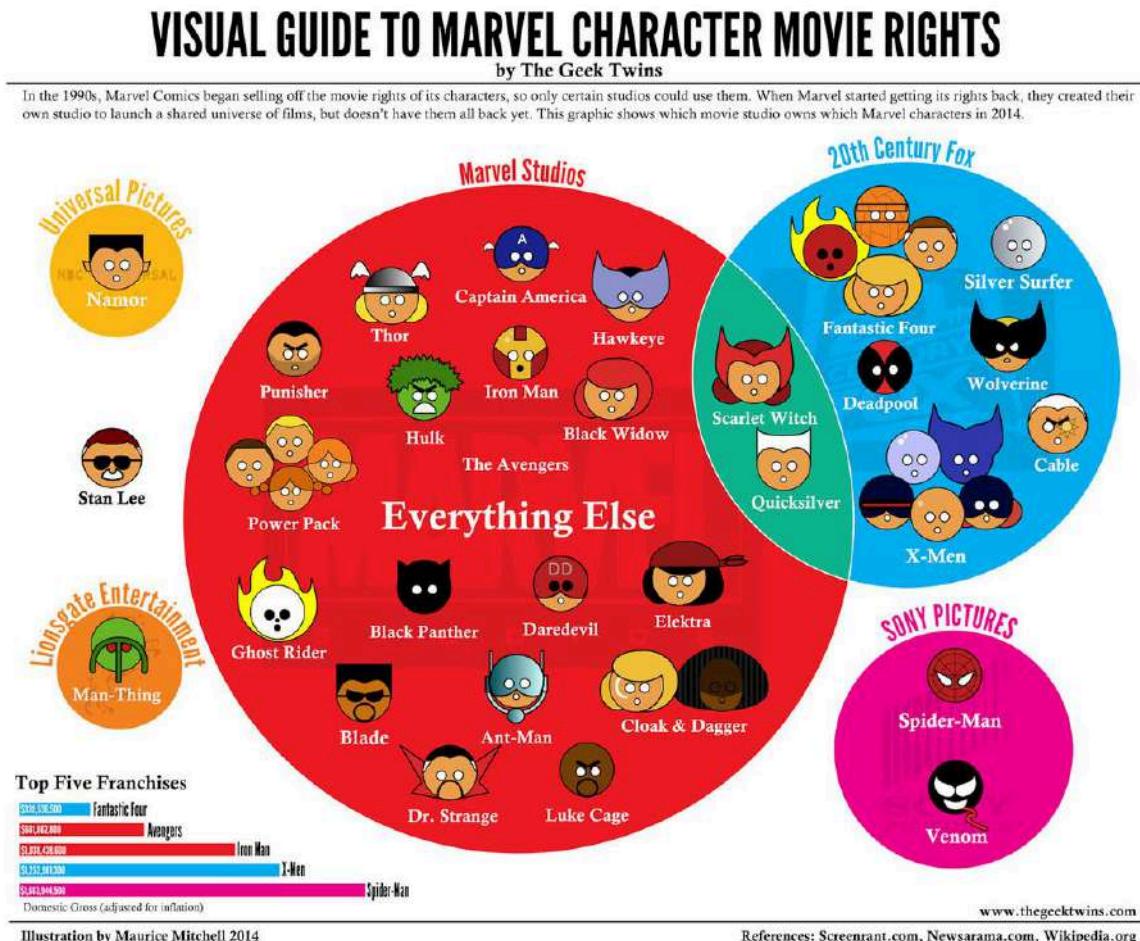
Fonte: Marvel

O nosso panorama da Marvel Comics se encerra aqui, uma vez que a parte que chegamos ao ponto em que entendemos o surgimento dos principais heróis da Marvel que tiveram suas histórias adaptadas para o cinema na Saga do Infinito, principalmente os Vingadores e o Homem de Ferro. Mas antes de partir para o próximo tópico, passaremos resumidamente sobre o que ocorreu entre a década de 60 e 90. Durante os anos 60, a Marvel Comics continua surfando na onda da era de prata das histórias em quadrinhos, seguindo com as histórias individuais interconectadas em um universo e com os grupos que se encontravam com frequência e obedecendo ao Código de Ética dos Quadrinhos. Nos anos 70, passamos pela era de bronze, quando o binarismo do bem e do mal começa a não funcionar mais em um momento marcado pelas lutas civis por direitos humanos. O Pantera Negra (que já havia sido criado) ganhou seu próprio título *Jungle Action #5* (1973), os X-Men passaram a representar várias nações e heróis mais diversos foram criados. Na década seguinte, 80, a Marvel abriu suas ações, o mercado estava estagnado e as vendas da Marvel, que já não estavam indo bem, caíram ainda mais. Isso nos leva diretamente ao próximo ponto, uma vez que a Marvel apelou para vendas de seus direitos autorais nos anos 90 para continuar existindo. Em 1993 as ações da Marvel caíram em 60%.

Desde os seus primeiros dias, a Marvel flertou com a produção de seu próprio material. A empresa lançou um estúdio de produção em 1980 (mais tarde, se tornou uma empresa de animação) e fundou uma subsidiária, chamada Marvel Films, em 1993. Entretanto, sua forma de operar frequentemente consistia em licenciar propriedades para outras pessoas, o que levava a um menor controle sobre os produtos finalizados – bem como um complicado emaranhado de direitos. “A Marvel tinha licenciado tanta coisa nos anos 1970 e 80 que ainda tinha muita coisa espalhada em vários lugares”, diz o ex-presidente da Marvel, Terry Stewart. “Não conseguíamos fazer nada, porque não conseguíamos recuperar nossos direitos. Ao mesmo tempo, sentímos que os personagens não podiam ser feitos corretamente com a tecnologia disponível. Nós nos preocupávamos em ter que gastar milhões de dólares com algo que corria o risco de fracassar e não corresponder aos padrões. Não queríamos colocar os personagens nessa posição. É por isso que fizemos os desenhos animados.” (TUCKER, 2018 p. 256)

A Marvel Films nasceu para licenciar filmes das franquias da editora. Começou com contrato com a Twentieth Century Fox para adaptação dos X-Men. Hulk e Namor foram para a Universal. Homem Aranha passou por várias mãos, Cannon Films, 21 Century Films, Columbia Tri-Star, Carolco, até chegar nas mãos da Sony. Demolidor e Quarteto Fantástico também foram para a Fox. Com contratos mal feitos, a Marvel acabou passando mais direitos do que gostaria, na negociação com a Fox, por exemplo “em vez de um número limitado de X-Men, o estúdio de cinema acabou pegando os direitos de todas as coisas mutantes no Universo Marvel em perpetuidade” (TUCKER, 2018 p. 259), mesmo com personagens que em teoria não fariam parte do acordo, esses contratos acabavam cedendo os direitos à personagens relacionados que fossem simplesmente mencionados em filmes anteriores. Assim, os direitos e adaptações cinematográficas e televisivas dos personagens e histórias da Marvel se desenrolou da seguinte forma:

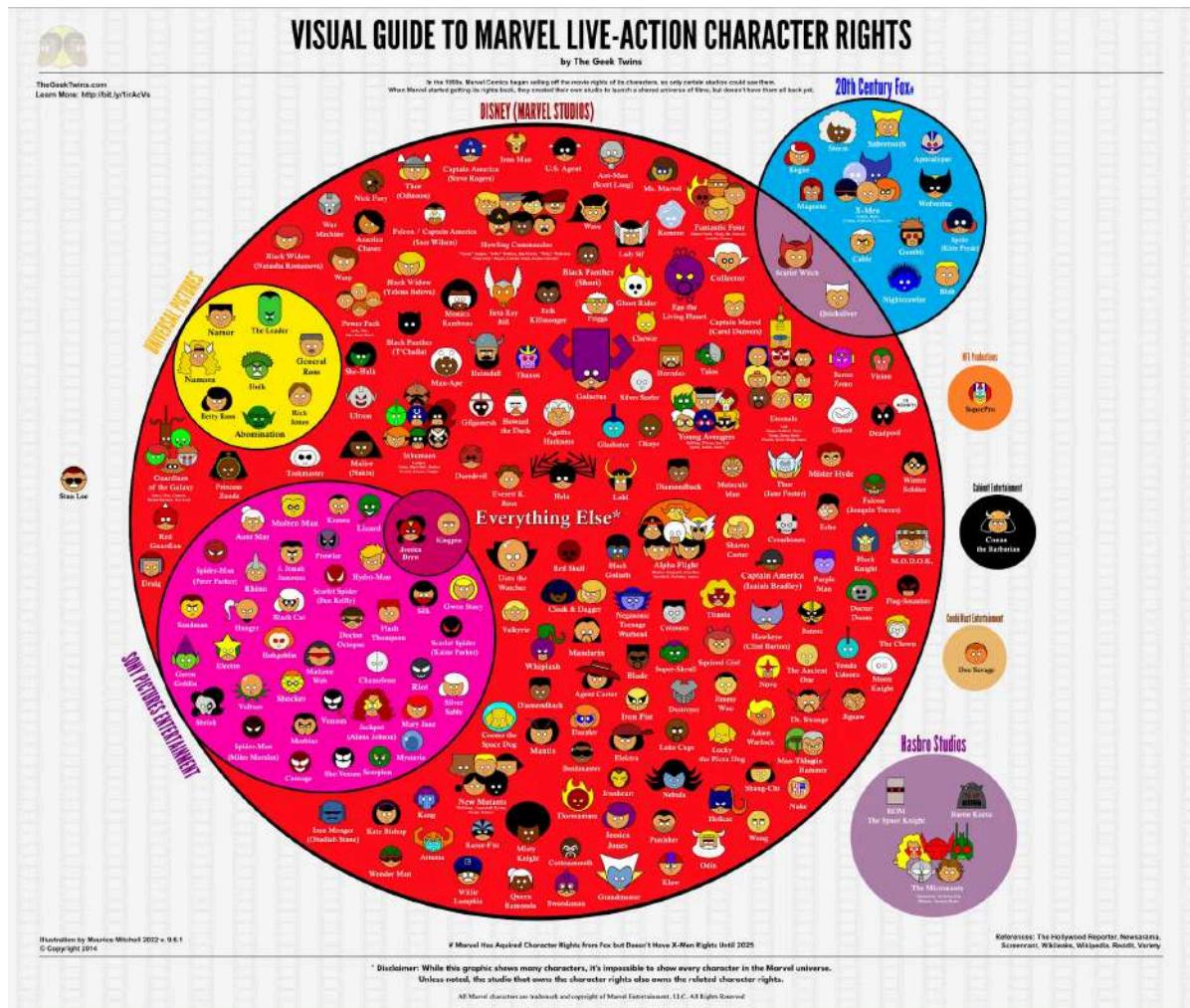
Infográfico 1: Visual Guide to Marvel Character Movie Rights - V1 (2014) – The Geek Twins



Fonte: The Geek Twins

De lá para cá, muita coisa mudou em relação a esses direitos. A própria Marvel foi comprada pela Disney em 2009, logo após o sucesso de Homem de Ferro (2008), que também se encarregou de reaver esses direitos, seja comprando-os de volta ou comprando os estúdios que os detém. A Disney comprou a Fox em 2019, e poderá lançar filmes novos dos X-Men a partir de 2025. Além de possuir acordos com a Universal e a Sony que permitem a exploração parcial e com algumas regras dos personagens que ainda estão com essas empresas.

Infográfico 2: Visual Guide to Marvel Character Movie Rights - V9.6 (2022) – The Geek Twins



Fonte: The Geek Twins

Essa aquisição pela Disney pode ter sido uma das chaves do sucesso da Marvel, com uma corporação tão grande por trás da empresa, o investimento em marketing e publicidade foi exponenciado. Antes desta compra, o Marvel Studios poderia ser considerado um estúdio de produção independente dentro de Hollywood. A Marvel em si (não apenas a divisão de filmes) foi avaliada em 400 milhões de dólares em 2003 – a Disney pagou quatro bilhões de dólares em 2009.

Mas a Disney – e a Marvel – acreditava nas perspectivas para o grande número de personagens que a Marvel ainda tinha. Um grupo de estagiários foi encarregado de verificar os quadrinhos da Marvel e contá-los. Eles voltaram com mais de oito mil. Independentemente desses personagens serem tão bons quanto o Homem-Aranha, a compra da Marvel colocou o marketing e o merchandising da Disney por trás da empresa e acabou com sua dependência de outros estúdios para distribuir os filmes. Uma coisa que era boa estava prestes a melhorar. (TUCKER, 2018 p. 270)

Mesmo com as suas principais propriedades em outras mãos, a situação da Marvel após o sucesso, tanto comercial quanto na repercussão entre crítica e fãs (como veremos na fase 3) já era muito mais confortável do que anteriormente. Apesar das opiniões contrárias, segundo Tucker as ações da Disney chegaram a cair quando a compra foi anunciada, vendo em retrospecto é completamente compreensível que a Disney tenha feito esse investimento, não foi um tiro no escuro, foi uma aposta de que o que deu certo uma vez poderia dar muito certo muitas outras vezes (e deu).

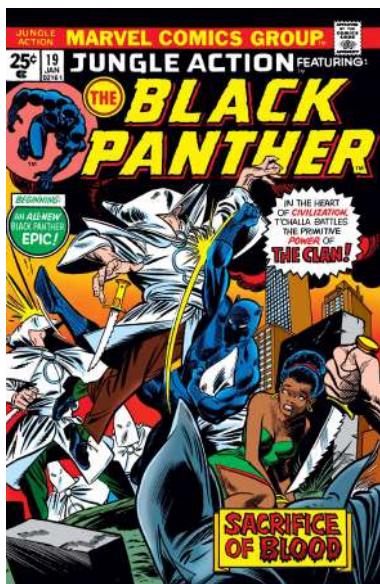
2.2. POSICIONAMENTO POLÍTICO/SOCIAL E RELACIONAMENTO COM OS FÃS

Em todas as nossas revistas, tentamos encontrar um pouco de moral além das correrias e brigas. [...] Eu acredito que o mundo poderia ser um mundo muito melhor se nós nos tratássemos com um pouco mais de consideração e respeito. Se você realmente quer mudar as coisas e torná-las melhores, você tem que mergulhar. Você tem que fazer parte do processo. (STAN LEE, 2023)

Na declaração acima, feita no documentário “Stan Lee”, Stan se refere a quando percebeu que faltavam heróis negros nos quadrinhos da Marvel e, junto à Jack Kirby, criou o Pantera Negra²⁰. Este herói foi criado em 1966, e foi o primeiro herói negro da Marvel e um dos primeiros dos quadrinhos em geral. Como outros heróis da Marvel, sua estreia não foi como protagonista, mas como coadjuvante em histórias que tinham outros heróis já estabelecidos como protagonistas e até se tornou integrante dos Vingadores em 1968, onde ganhou popularidade. Em 1973, ganhou seu título próprio a partir de *Jungle Action n.5*. Em 1976, o Pantera Negra enfrentou a Ku Klux Klan, na *Jungle Action n.19*, na *Jungle Action n.20* e na *Jungle Action n.21*, que possuem capas que não escondem o tema tratado, pelo contrário:

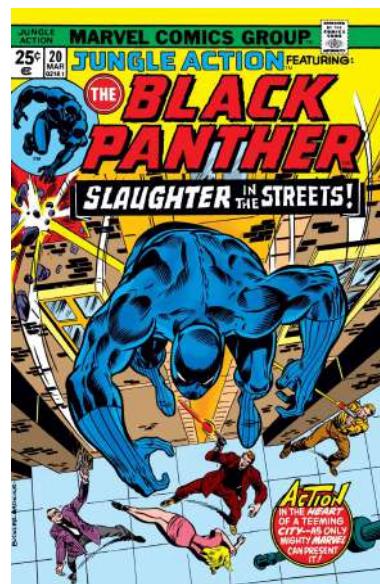
²⁰ Curiosamente, o nome não se inspirou nem foi inspiração do partido de mesmo nome, ambos foram criados no mesmo ano, o herói em junho e o partido em outubro. De acordo com Howe (2013), a editora inclusive tentou se distanciar dessa associação em 1971 em uma história do Quarteto Fantástico, onde tentou rebatizar o herói de Leopardo Negro, nome este que não funcionou nem para os editores, nem para os leitores. Segundo Stan Lee, ele se inspirou em um herói que tinha uma pantera negra (animal mesmo) como ajudante.

Capa 19: Jungle Action n.19 -
Marvel Comics



Fonte: Marvel

Capa 20: Jungle Action n.20 --
Marvel Comics



Fonte: Marvel

Capa 21: Jungle Action n.21-
Marvel Comics



Fonte: Marvel

Quando não estava fantasiado, o Pantera-Negra era um príncipe africano chamado T'Challa, que governava o fictício país de Wakanda. Não era um nobre selvagem do Continente Negro, mas um gênio da ciência que impressionava Reed Richards. (HOWE, 2013, p.95)

Mas as histórias do Pantera Negra não teriam sido a primeira vez que a Marvel se posicionou politicamente em relação ao racismo: Um paralelo comumente feito é que o embate Professor Xavier versus Magneto é uma analogia à Martin Luther King Jr. versus Malcolm X. Os X-Men foram outro supergrupo de heróis, criados por Stan Lee e Jack Kirby no mesmo mês da primeira revista dos Vingadores (como vimos em 2.1). Se por um lado poderia ser uma aceno da Marvel aos seus leitores em relação a sua posição quanto a intolerância racial, também traça uma linha de até onde esse posicionamento vai: enquanto um prega a não violência e é visto como um herói, o outro entende que os fins justificam os meios. Magneto e seus seguidores eram chamados de Irmandade dos Mutantes do Mal. Uma forma sutil (ou nem tanto, dado ao fato de que passados tantos anos ainda estamos ressaltando isso) de um progressista branco, do alto de seus privilégios, se posicionar tanto em relação aos direitos civis e racismo, quanto em relação à melhor forma de se conquistar esses direitos, tudo isso em páginas de histórias em quadrinhos hiper coloridas e cheias de porrada.

No ano em que Martin Luther King Jr. foi assassinado por supremacistas brancos, Stan Lee publicou um de seus textos mais notórios na sua coluna de opinião, *Stan's Soapbox* (ou Caixa de Sabão do Stan):

Vamos ser sinceros. Preconceito e racismo são algumas das doenças sociais mais mortais que afligem o mundo atual. Mas, diferentemente de um time de supervilões uniformizados, eles não podem ser detidos com um soco na fuça ou um tiro de arma de raios. O único modo de acabar com eles é expô-los – revelá-los como os maiores périgos que realmente são. O preconceituoso odeia sem razão – é alguém que odeia cegamente, fanaticamente, indiscriminadamente. Se o problema dele é com os negros, ele odeia TODOS os negros. Se um ruivo já o ofendeu algum dia, ele odeia TODOS os ruivos. Se algum estrangeiro conseguiu um emprego que ele queria, ele vai falar mal de TODOS os estrangeiros. Ele odeia gente que nunca viu, gente que nem conhece, com igual intensidade, com igual peçonha. Claro, não estamos dizendo que não há motivos pelos quais um ser humano pode incomodar outro. Mas, embora qualquer um tenha o direito de não gostar de outro indivíduo, é totalmente irracional e patentemente insano detestar uma raça inteira, abominar toda uma nação, execrar uma religião. Mais cedo ou mais tarde, precisamos aprender a julgar uns aos outros por nossos próprios méritos. Mais cedo ou mais tarde, se o ser humano pretende um dia ser merecedor de seu destino, devemos preencher nosso coração com tolerância. Pois então, e apenas então, seremos verdadeiramente merecedores do conceito segundo o qual o homem foi criado à imagem de Deus, um Deus que nos chama a TODOS nós de seus filhos.

Pax et Justitia,
Stan. (CULTURAMA. 2021, p. 59)

Além do *Stan's Soapbox* como coluna de opinião, Stan Lee também se esforçava para estabelecer uma conexão maior entre a Marvel e seus fãs. Um desses esforços foi nomear seus artistas de “Marvel Bullpen”, tornando-os conhecidos dos leitores, quase que celebridades. Stan Lee pintava um ambiente de trabalho utópico que não existia na editora, uma vez que sequer estavam no mesmo ambiente na maior parte do tempo. Kirby mesmo aparecia no escritório apenas uma vez por semana. Don Heck, artista do Homem de Ferro, ia duas vezes na semana. E na verdade, durante boa parte do tempo, quem escrevia respondendo aos fãs em nome de Lee (e dos demais) era sua secretária, contratada em março de 1963, Florence Steinberg.

Imagen 2: Meet The Gang in The Merry Marvel Bullpen!



Fonte: Culturama, 2021, pp. 52-53, foto nossa

Lee também criou um fã clube oficial da editora: o *Merry Marvel Marching Society*, que logo de cara já tinha 50 mil fãs (Howe, 2013, p. 13). E a sessão de cartas e respostas era muito utilizada também, inclusive são delas e a partir delas que a Marvel começa a se preocupar com o *fanservice*: *The Amazing Spider Man n. 18* saiu em agosto de 1964, duas semanas depois da primeira convenção de quadrinhos feita por um grupo de fãs com artistas, roteiristas e colecionadores de quadrinhos. O enredo era todo de Ditko, que vinha se desentendendo com Lee por achar que deveriam seguir mais o próprio instinto, enquanto o editor e roteirista estava constantemente tentando agradar aos fãs que o escreviam. Com isso, discordavam quanto aos rumos e focos das histórias, com Ditko querendo trazer as histórias para o mundo real, focando nos problemas do adolescente por trás da máscara e Lee querendo mais ação, pancadaria e elementos fantasiosos. Uma vez que Ditko desenhou a edição fiel às suas convicções, Lee puxou-lhe o tapete nas cartas aos fãs, dizendo que vários iriam detestar e que deveriam comprar seu exemplar para saber o que os críticos se referiam.

2.3. MÉTODO MARVEL, FÓRMULA MARVEL E JORNADA DO HERÓI

Segundo Stan Lee, no documentário homônimo de 2023, o que viria a ser chamado de Método Marvel começou como uma medida de desespero, uma vez que ele era o único roteirista com vários artistas na editora, mas que ele percebeu ser uma forma de otimizar seu trabalho. Ao invés de escrever os roteiros e entregar uma história pronta aos ilustradores, Stan apenas passava uma ideia do que ele queria da história, em um texto curto ou uma reunião de roteiro, e os artistas deveriam criar quadros que funcionassem como filmes mudos para que ele escrevesse em cima de histórias já montadas.

O Método Marvel exigia que os artistas transformassem um resumo básico em uma história bem ritmada e visualmente concisa, que serviria de base para os diálogos de Lee. Uma vez que os artistas também colaborariam com as narrativas e não apenas as ilustrariam, precisavam inventar os cenários e determinar o ritmo das histórias. “Isso, é claro, era possível porque os artistas de Lee eram os melhores do mercado, capazes de “escrever” histórias à medida que as criavam.” (CULTURAMA, 2021, p. 52). Assim, era importante escolher artistas que também tivessem experiência com escrita, para que não precisassem de muita explicação e conseguissem desenvolver boas narrativas a partir de um argumento raso ou uma encenação improvisada.

Então ele não sabe exatamente o que vou escrever, que palavras eu vou colocar em suas bocas. Não sei o que ele vai desenhar. A coisa toda é um caos virtual. Mas de alguma forma, quando se junta, parece se manter muito bem, e gostamos de trabalhar dessa maneira. Não é o artista, não é o escritor. É o artista e o escritor. São desenhos e histórias, e quando se misturam perfeitamente, então tem uma ótima história em quadrinhos. Trabalhando dessa forma em equipe, ficou conhecido como o Método Marvel. (STAN LEE, 2023)

Stan Lee também prezava por dinamismo e impacto nas artes. Kirby e Ditko conseguiram suprir todas essas expectativas, mas nem todos se deram tão bem com esse método. Segundo Don Heck “Stan Lee queria que Kirby fosse Kirby, que Ditko fosse Ditko... e que todos os outros fossem Kirby” (HOWE, 2013, p.60). Jack Kirby inclusive costumava fazer o layout das primeiras edições dos títulos para que outros artistas apenas seguissem sua expressão, era o seu artista de confiança.

Durante as reuniões de roteiro, Lee repetidamente enfatizava a ideia do dinamismo. Cada palavra, insistia ele, devia fazer a história progredir. Toda ação tinha que ser enfática; quando um punho batia numa mesa, tinha que ser um trovão, e quando alguém levava um soco, tinha que sair voando. (HOWE, 2013, p. 60)

Mudando de mídia, no cinema o Marvel Studios também ficou conhecido por ter uma forma específica de contar suas histórias: a chamada fórmula Marvel. Esta fórmula é muito baseada na jornada do herói, mas vai além. Além dos doze estágios²¹ da jornada do herói, re-esquematizados²² por Christopher Vogler em “A Jornada do Escritor: Estrutura Mítica para Escritores”, a fórmula Marvel traz peculiaridades específicas. O site Screen Rant compilou e esquematizou algumas discussões de fãs sobre como essa fórmula se estruturaria em alguns pontos. Descrevemos aqui uma visão baseada nisso e em entendimento próprio.

Primeiramente apresenta-se do herói, que pode ser um arrogante e egoísta, cujo arco é sobre se tornar humilde e altruísta, como Tony Stark; ou ingênuo e bondoso, cujo arco é entender que o mundo é mais complexo do que apenas bem e mal, preto no branco, como Steve Rogers (Capitão América). Importante notar que esse herói eventualmente se revela ao mundo, sem manter identidade secreta, algo definido pelo primeiro filme do estúdio. Também é necessário apresentar um vilão que é uma contraparte sombria do herói, com intenções hostis, como o Obadiah Stane ou o Caveira Vermelha. Esse vilão também é mais poderoso que o herói, dificilmente derrotado no primeiro embate entre eles, e oferece um risco iminente de morte durante a luta.

Para acrescentar carga dramática, alguém que o herói ama morre, geralmente um mentor. Aqui ocorre um entrelaçamento entre fórmula Marvel e jornada do herói: essa morte deve trazer um aprendizado ao herói e não deve ser em vão. Dois pontos importantes são o romance e o humor, o romance fica intrincado com o conflito principal e, geralmente, o casal não acaba junto. Já o humor fica em segundo plano da trama, proporcionado muitas vezes pela impropriedade de uma situação ou fala que quebra a tensão.

O terceiro ato dos filmes são sempre recheados de ação, preferencialmente com muitas explosões, gritos e destruição. E claro, muitos efeitos especiais. Além de o herói só conseguir superar o vilão e ganhar no último minuto, com um recurso inesperado. Durante a maior parte da batalha o herói perde e parece impossível superar o vilão.

²¹ Os doze estágios, segundo Vogler, são: 1. Mundo Comum; 2. Chamado à Aventura; 3. Recusa do Chamado; 4. Encontro com o Mentor; 5. Travessia do Primeiro Limiar; 6. Provas, Aliados e Inimigos; 7. Aproximação da Caverna Secreta; 8. Provação; 9. Recompensa (Empunhando a espada); 10. O Caminho de Volta; 11. Ressurreição; 12. Retorno com o Elixir.

²² Anteriormente, Joseph Campbell (em “O Herói de Mil Faces”) esquematizou uma jornada do herói baseada em 17 passos, mas Vogler, produtor e roteirista de Hollywood, adaptou a estrutura do monomito para roteiros de cinema em 12 passos.

Em alguns filmes, mas não todos, também pode ocorrer uma falsa morte de algum personagem importante, pode ser o próprio herói, pode ser um vilão, mas sempre um personagem central, isso pode ser visto no final do primeiro filme do Capitão América e também do primeiro filme do Thor, mas não ocorre no primeiro Homem de Ferro. E por fim, algo que marcou a Marvel: cenas pós-créditos que conectam ao próximo filme do estúdio.

Todos esses pontos estariam entrelaçados à jornada do herói. A maioria dos filmes da Marvel (e até mesmo a Saga do Infinito) podem se encaixar na jornada do herói, alguns mais que outros. Homem de Ferro, o filme que ditou os moldes que os demais seguem, bebe muito desta fonte, seguindo quase religiosamente: No começo do filme, há um flashback mostrando como era a vida de Tony antes dos acontecimentos do filme; em seguida, vemos Tony sendo atingido no peito por estilhaços de uma bomba e sendo sequestrado; na caverna, Tony conhece o Dr. Ho Yinsen, que o motiva a fazer algo para se salvar depois que ele se dá por vencido, Yinsen é um mentor para Tony (e sim, ele morre); ao conseguir fugir com sua armadura, Tony cruza o primeiro limiar, se torna o Homem de Ferro. Ao voltar, Tony já não é o mesmo, encontra desafios em tentar desarmamentar sua empresa, é onde ele descobre quem são seus verdadeiros aliados e quem são seus inimigos; Tony, depois de ser paralisado por Obadiah e quase morrer sem o reator ARK no peito, se recupera com a ajuda de Rhodey e vai de encontro ao vilão para detê-lo e salvar Pepper, que primeiro o ajudou; depois de uma luta intensa em que o Tony quase morreu várias vezes e parece não ter como vencer, ele derrota o vilão no último segundo; ao final, Tony precisa dar uma entrevista de imprensa para esclarecer o que aconteceu com ele, tinha até um roteiro que a SHIELD providenciou, mas acaba desistindo do roteiro e declarando que ele é o Homem de Ferro.

Isto nos leva ao próximo ponto, à nossa análise do arco deste personagem dentro do Universo Cinematográfico da Marvel.

3. FASE 3: “E EU SOU O HOMEM DE FERRO”: ANÁLISE EMPÍRICA DE UM ARCO NARRATIVO DE 10 ANOS

Após a revisão bibliográfica apresentada na fase um deste estudo e o traçado histórico da Marvel na fase dois, chegamos ao estudo empírico proposto. A fim de tentar responder às questões levantadas no decorrer deste estudo até aqui, foi feita uma análise qualitativa de conteúdo das vinte primeiras histórias em quadrinhos do Homem de Ferro e dos vinte e dois filmes da Saga do Infinito, lançados pela Marvel Studios de 2008 a 2019. Destes vinte e dois filmes, quatorze foram analisados mais detalhadamente, uma vez que estão mais diretamente ligados ao arco do herói que aqui consideramos central para esta saga deste universo ficcional.

A análise de conteúdo foi inspirada de modo livre em algumas das técnicas propostas por Laurence Bardin (2002) para análises de conteúdo de obras midiáticas. Inicialmente realizamos uma leitura flutuante das obras, com base nos achados da revisão de literatura (fase 1). Desses achados destacamos os elementos econômicos e próprios da indústria cultural como motores do engajamento de audiências, as estratégias de transmídia e interação com fãs como formas de valorizar o papel ativo das audiências e fãs, a história da Marvel, dos seus principais heróis, suas relações com fatos históricos, e a jornada do herói como elementos narrativos capazes de gerar identificação dos públicos com as obras. Criamos, assim, um quadro analítico (anexo A) composto pelas diversas obras cinematográficas analisadas, e dividimos este quadro com as três grandes categorias: dimensão econômica, dimensão política e dimensão narrativa e transmídia.

Na dimensão econômica, buscamos dados orçamentários e da bilheteria mundial das obras analisadas, além da posição que essa bilheteria ocupa no ranking de mil maiores bilheterias de todos os tempos – o *Top Lifetime Grosses*, do *Box Office Mojo* by IMDb Pro (*Internet Movie Database Pro*). Nesta dimensão econômica também incluímos a repercussão na crítica especializada e na audiência, baseando-se em dados do *Rotten Tomatoes* e do *Metacritic*, para entendermos o quanto essas opiniões estão alinhadas e, principalmente, o quanto elas afetam economicamente os filmes. É uma forma de entender um pouco o poder influência do fã, enquanto consumidor dessas obras, dentro da lógica da indústria cultural (abordada na fase 1).

Já na dimensão política, buscamos entender o contexto político-social em que as obras analisadas estão inseridas, considerando como esse contexto influencia dentro destes filmes.

Analisamos quais os temas mais recorrentes, em texto e subtexto, considerando temas citados verbalmente ou mostrados em tela. Também trazemos informações objetivas sobre onde as histórias se localizam geograficamente, o quanto temos de locais fictícios e o quanto temos de locais do mundo real, lembrando o que a Marvel estabeleceu desde seus quadrinhos (vide fase 2), de trazer as histórias pro mundo real, com cidades reais e acontecimentos reais.

Para a dimensão narrativa, consideramos os principais personagens das obras que compõem a Saga do Infinito, os protagonistas e antagonistas da saga em si e não dos filmes individualmente, para rastrear a frequência e o local em que eles aparecem e são citados. Além disso, também consideramos as principais instituições e os principais itens deste universo, entendendo também a frequência com que aparecem e são citados. Complementarmente, também elaboramos um quadro de análise voltado às primeiras histórias em quadrinhos do Homem de Ferro (anexo B), a fim de entender como a Marvel costuma fazer essa adaptação das histórias para o cinema, considerando que ele é o herói mais importante do UCM na Saga do Infinito (2008-2019). Esta análise das histórias em quadrinhos do Homem de Ferro, além de amostragem para entender as adaptações da Marvel das histórias em quadrinhos para o cinema, também nos serve para entender melhor o arco do personagem em si no UCM. Também, adicionalmente, elaboramos um quadro de análise focado nos quatorze filmes que impactam o arco do Tony Stark (Homem de Ferro) no UCM mais diretamente (anexo C). Neste quadro mais focado as informações são mais descritivas e elaboradas, uma vez que este é o personagem principal para este estudo.

A partir do levantamento de dados do quadro principal, realizamos as análises, partindo da seguinte hipótese: o sucesso das obras depende de um equilíbrio razoável entre as dimensões econômicas, políticas e narrativas.

3.1. DIMENSÃO ECONÔMICA

Está tudo lá no material de origem. Nossa sucesso significa que as pessoas podem permanecer fiéis ao material original. Eu acho que a história mostrou que quanto mais você se aproximar do espírito dos quadrinhos, melhor. Os fãs de quadrinhos são apaixonados por uma razão: porque o material é bastante bom. – Kevin Feige em TUCKER, 2018 p. 252)

Nesta primeira dimensão, gostaríamos de trazer à luz alguns dados a respeito dos orçamentos, arrecadações de bilheteria e percepção da crítica especializada e dos consumidores dos filmes da Saga do Infinito. Para tal, uma ampla pesquisa foi feita e muitos dados coletados e organizados em um grande quadro. Para vê-los em detalhes consulte os anexos desta monografia. Essa visão econômica conversa com os imperativos capitalistas como proposto na ótica da indústria cultural (vide fase 1).

Começaremos vendo como foi a repercussão na crítica e na audiência, a fim de entender e correlacionar os resultados na bilheteria com o quanto os consumidores realmente gostaram das obras. Para tal, trouxemos dados de dois grandes agregadores e curadores de avaliações de filmes e séries (entre outras obras), *O Rotten Tomatoes* e o *Metacritic*. Entender essa recepção, principalmente da audiência, nos ajuda a entender o local do fã para a Marvel.

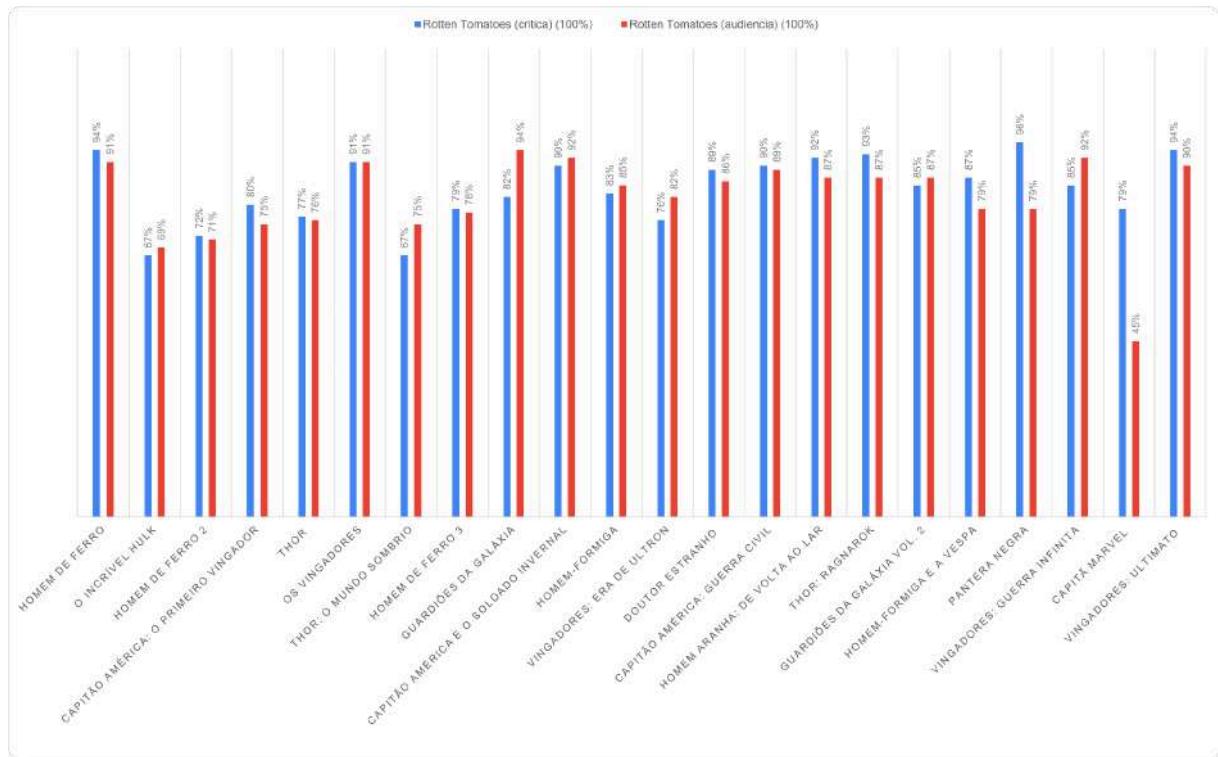
Nosso fator limitador é não ter como separar a opinião do consumidor geral da opinião do fã. Isso jamais teríamos como saber com base nesses dados, que são os mais concretos a respeito de aprovação dos fãs que conseguimos, sem nos aprofundarmos em fóruns de discussão específicos e em uma pesquisa qualitativa que não cabe em nosso escopo. Portanto, quando aqui nos referirmos à recepção e opiniões dos fãs, não teremos como separar a opinião de um fã à de outros consumidores, por isso iremos generalizar.

De acordo com os dados do *Rotten Tomatoes*, como podemos ver no gráfico abaixo, dos 22 filmes da Saga do Infinito, apenas um não possui um *Audience Score Fresh*²³ e dois não possuem o *Tomatometer Score Fresh*²⁴. Ou seja, apenas um não teve uma avaliação positiva por parte do público e dois não tiveram uma aprovação positiva por parte da crítica especializada.

²³ O *Audience Score* do *Rotten Tomatoes* representa a porcentagem de usuários que classificaram um filme ou programa de TV com 3,5 estrelas ou mais. Quando essa porcentagem é maior que 60% das avaliações da audiência, o filme ganha o selo de *Audience Score Fresh*, quando é abaixo de 60%, o filme ganha o selo de *Audience Score Rotten*.

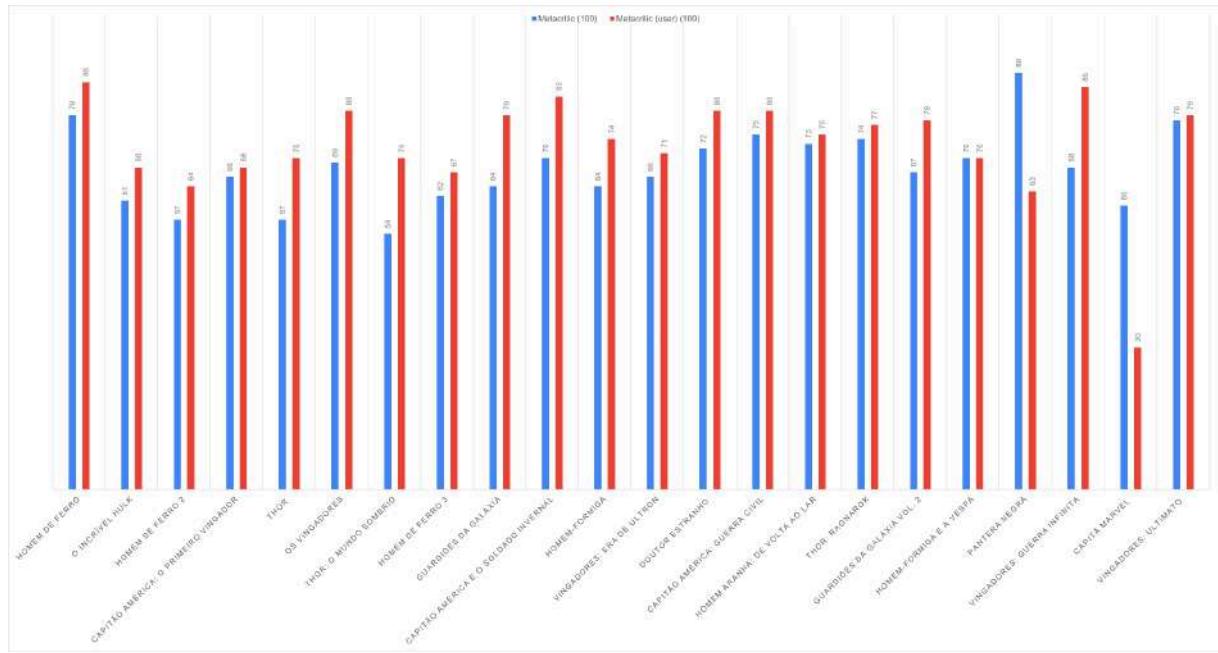
²⁴ O *Tomatometer Score* do *Rotten Tomatoes* representa a porcentagem de críticos de cinema e TV profissionais que avaliam o filme como bom ou ruim. Quando essa porcentagem é maior que 60% das avaliações da crítica, o filme ganha o selo de *Tomatometer Fresh*, quando é abaixo de 60%, o filme ganha o selo de *Tomatometer Rotten*. Alguns filmes conseguem o *Certified Fresh*, cumprindo mais algumas regras.

GRÁFICO 1 - Recepção Crítica e Públíco (Rotten Tomatoes)



Fonte: Rotten Tomatoes

GRÁFICO 2 - Recepção Crítica e Públíco (Metacritic)



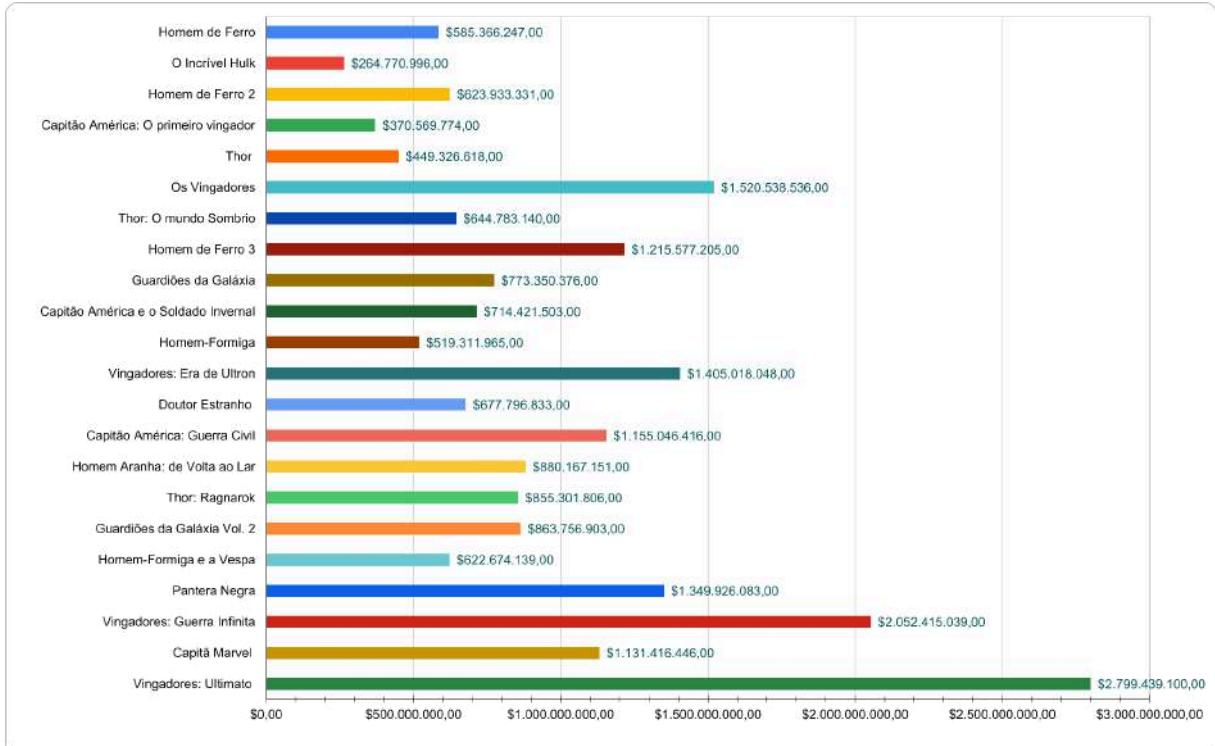
Fonte: Metacritic

Comparativamente, no *Metacritic* a situação se mantém parecida em termos de audiência, com apenas um filme com *User Score* de três estrelas. Ou seja, um filme mal

avaliado. Porém, curiosamente, isso não se repete para a crítica especializada, onde nenhum filme ficou com *Metascore* desfavorável.

Isto posto, considerando a recepção majoritariamente positiva tanto da crítica quanto do público geral, é interessante olharmos como isso se reflete em termos de resultados nas bilheterias desses mesmos filmes.

GRÁFICO 3 - Bilheteria Mundial



Fontes: Box Office Mojo e IMDb

Como podemos ver acima, quando entram os dados de bilheteria as coisas começam a complicar e não se relacionarem tão facilmente. O filme mais mal avaliado pelos fãs (e demais consumidores), “Capitã Marvel” (Anna Boden e Ryan Fleck, 2019), é a sétima maior bilheteria da Saga do Infinito, e atualmente é a 32^a maior bilheteria mundial no *Top Lifetime Grosses* já citado anteriormente, ultrapassando a barreira do bilhão com \$1.131.416.446,00.

Ou seja, nem sempre é a aprovação da audiência que define o sucesso comercial dos filmes da Marvel: mesmo os filmes que a maioria dos consumidores não gostam, a maioria assiste. Isso reforça o entendimento de que, dentro da indústria cultural, o gosto do consumidor é importante para fazer a engrenagem girar, afinal todos os outros filmes da Saga do Infinito são bem quistos pelos consumidores, mas a força que a marca Marvel tem na cultura popular faz com que os consumidores ainda busquem assistir àquilo que talvez não

gostem, já que seus semelhantes estão criticando, mesmo que seja apenas para não ficar de fora das conversas.

Para o bem ou para o mal – e ao julgar os resultados de bilheteria, foi para o bem –, a Marvel Studios é como uma fábrica, produzindo filmes como a GM faz carros. Cada um é construído para especificações semelhantes, e o público sabe o que vai receber. Como na linha de quadrinhos no começo, o resultado é que a Marvel tornou-se uma poderosa marca. Se você gostou do que a Marvel ofereceu anteriormente, provavelmente vai gostar do próximo. O simples fato de que um filme está sendo lançado pela Marvel é agora o bastante para garantir a venda de ingressos. (TUCKER, 2018 p. 269)

Como Tucker afirma, muitas vezes não importa qual o herói da Marvel que vai ganhar um filme, o consumidor vai assistir por ser um filme da Marvel. É a força da marca Marvel, da confiança de que, mesmo que não seja o melhor filme, ainda é um filme importante dentro do UCM. Os filmes dos vingadores são os filmes com maior bilheteria, com destaque aos dois últimos, provavelmente por serem o fechamento da Saga do Infinito. “Os Vingadores” (Joss Whedon, 2012), teve um orçamento de \$220.000.000,00 e bilheteria de \$1.520.538.536,00, é o décimo filme com maior bilheteria mundial da história. “Vingadores: Era de Ultron” (Joss Whedon, 2015), já teve um orçamento um pouco maior de \$250.000.000,00 e sua bilheteria é um pouco menor \$1.405.018.048,00, ele também tem uma recepção piorada com público e crítica, mas ainda é um filme bem visto. Ainda assim é o 15º filme com maior bilheteria. “Vingadores: Guerra Infinita” (Anthony Russo e Joe Russo, 2018) já tem um salto orçamentário maior, para \$321.000.000,00, são mais de cem milhões de dólares a mais que o primeiro filme da equipe, mas sua bilheteria não apenas reflete esse salto como o supera e muito, já que passa dos dois bilhões de dólares, mais especificamente \$2.052.415.039,00, é o sexto filme mais visto da história. “Vingadores: Ultimato” (Anthony Russo e Joe Russo, 2018) sobe o orçamento para \$356.000.000,00 e sua bilheteria chega relativamente perto dos três bilhões de dólares, atingindo \$2.799.439.100,00. Por um tempo, antes da re-exibição de “Avatar” (James Cameron, 2009) nos cinemas, este filme figurou a maior bilheteria de todos os tempos. E atualmente se encontra na segunda posição, atrás do filme de James Cameron que faturou \$2,923,706,026, chegando ainda mais perto da barreira ainda irrompida dos 3 bilhões de dólares. “Vingadores: Ultimato” inclusive tem a maior bilheteria dos EUA.

No que diz respeito aos filmes do Homem de Ferro, seus orçamentos e bilheterias são menos ambiciosos que os filmes da equipe, como todos os demais filmes de heróis solos

durante a Saga do Infinito, mas ainda impressiona. “Homem de Ferro 3” (Shane Black, 2013) é o quinto filme com maior bilheteria da Saga do Infinito, perdendo apenas para os filmes dos Vingadores, com \$1.215.577.205,00 de arrecadação na bilheteria, versus um orçamento menor de \$200.000.000,00. Interessante notar que, depois de “Homem de Ferro” (Jon Favreau, 2008), que teve um orçamento de \$140.000.000,00, cujo sucesso iniciou o sucesso da própria Marvel no cinema, os outros dois filmes do Homem de Ferro, o já citado “Homem de Ferro 3” e “Homem de Ferro 2” (Jon Favreau, 2010)²⁵, são os filmes com maior orçamento dentre os filmes de herói solo, juntamente à “Pantera Negra” (Ryan Coogler, 2018).²⁶

Considerando que “Homem de Ferro” (Jon Favreau, 2008) teve um orçamento menor, \$140.000.000,00, do que “O Incrível Hulk” (Louis Leterrier, 2008), de \$150.000.000,00. E teve mais que o dobro da bilheteria: \$585.366.247,00 para o “Homem de Ferro” contra \$264.770.996,00, sendo que ambos saíram no mesmo ano, com poucos meses de diferença. É compreensível que a Marvel invista tanto no seu primeiro grande sucesso comercial nos cinemas e se utilize da popularidade que ele ganhou para construir as bases de seu universo.

3.2. DIMENSÃO POLÍTICA

A fim de definir categorias menos subjetivas possíveis, e assim não estender as reflexões para além do possível neste escopo, seguimos critérios bem estabelecidos para criá-las: para entrar como uma categoria na dimensão política é necessários que os temas sejam primeiramente recorrentes nas obras analisadas, então temas que foram abordados mais especificamente em uma ou outra obra não entraram aqui; secundariamente, mas talvez mais importante, os temas precisam aparecer no texto das obras, ou seja, ou são ditos ou mostrados, na superfície mesmo. Pode ser como pano de fundo para o tema principal ou alguma subtrama, mas precisa estar claro no texto.

Apesar da limitação clara do debate, de assim nos mantermos na superfície do texto e não conseguirmos levantar debates mais profundos, é a forma de respeitar a finalidade desta monografia, com o tempo, espaço e principalmente, quantidade de dados levantados. Se fosse uma análise de um único filme poderíamos entrar a fundo em absolutamente todos os detalhes e temas, do texto e do subtexto, abordados, mas não é o caso aqui, nem nunca foi o objetivo.

²⁵ Mesmo orçamento do terceiro filme, de \$200.000.000,00.

²⁶ Aqui não estamos considerando “Capitão América: Guerra Civil” (Anthony Russo e Joe Russo, 2016) um filme de herói solo, uma vez que a trama gira em torno dos Vingadores se dividirem em duas grandes equipes e lutarem entre si. Então, para nós, esse é mais um filme de equipe com nome de filme de herói solo.

As categorias temáticas da dimensão política, são: Guerras, Tirania, Facismo, Terrorismo e Patriotismo. Portanto observamos se um personagem citou uma guerra (e essa citação se mostra relevante na narrativa), ou participa de uma guerra. O mesmo vale para todas as categorias. A fim de delimitar ainda mais o escopo e não deixar dúvidas, vale definirmos qual o conceito de cada uma dessas categorias considerado aqui.

Para efeitos desta monografia, guerras serão quaisquer conflitos armados envolvendo pelo menos dois países, planetas ou povos e também eventos, reais ou fictícios, nomeados como guerras, como a Segunda Guerra Mundial ou a Guerra Kree-Skrulls (fictícia). Tirania aqui seria quando um líder abusa do seu poder, usando de violência, crueldade, perseguição e opressão para impor sua vontade ao povo, um líder geralmente ilegítimo e, no contexto de histórias de heróis, um vilão. Facismo, por sua vez, seria uma face da tirania, mas aqui necessariamente mais localizado em nossa história real, consideramos facismo quando a obra trata mais diretamente do facismo e nazismo que nos assolou durante a Segunda Guerra Mundial. O terrorismo do qual falamos aqui também é o mesmo que aparece nas obras analisadas: ataques terroristas de grupos armados contra cidadãos, pessoas cívis sem nenhum armamento ou preparo militar, geralmente com potencial bélico para ferir ou assassinar muitas pessoas de uma vez. Sobre o patriotismo, quase nos basta dizer que um dos principais heróis da Marvel simplesmente veste a bandeira dos EUA como uniforme, basicamente trata-se do patriotismo estadunidense, representa os ideais e orgulhos americanos.

Reconhecidamente e até propositalmente, entendemos que todas essas definições são simplistas e superficiais, mas nos servem bem, até porque a abordagem delas nos filmes e quadrinhos de heróis são, por si, simplistas e superficiais.

Nós éramos muito afetados na Marvel pelo que estava acontecendo no mundo ao nosso redor, no Vietnã e o que estava acontecendo neste momento.[...] Todo mundo era contra a guerra. Os jovens daquela época a odiavam. Temos um personagem chamado Homem de Ferro. Ele é um cara com um grande traje de metal e é muito poderoso e ele tem pequenos jatos nos pés, que lhe permitem voar, e ele estava fornecendo armas para o Exército dos Estados Unidos para a guerra vietnamita e assim por diante. Então, como você faz alguém realmente se importar com um cara como esse? Nós o tornamos adorável. Ele tem um coração fraco e foi ferido em batalha, e ele é realmente um cara legal. Nossos heróis têm todos os tipos de falhas e falácias. Eles podem perder tanto quanto ganhar se estiverem lutando com um vilão. (STAN LEE, 2023)

Como já citado anteriormente (fase 2), Tony Stark debuta nos quadrinhos em *Tales of Suspense n. 39* de 1963, com a história “Iron Man Is Born!”, em meio à Guerra do Vietnã. A

história central do quadrinho em muito se assemelha à do primeiro filme do herói: um industrial, inventor e cientista, que fornece armas ao governo dos EUA, é ferido por uma de suas próprias armas e sequestrado por um grupo inimigo, e se salva com a ajuda de um físico que se sacrifica para que ele fuja, com a ajuda de uma armadura construída pelos dois em cativeiro.

O físico que o ajuda e se sacrifica por Tony é o Prof. Dr. Ho Yinsen, que ele já conhece – nos cinemas, descobrimos em “Homem de Ferro 3” (Shane Black, 2013), que se conheceram em uma conferência em Berna-Suíça em 1999, já nos quadrinhos Tony reconhece Yinsen por ter lido seu trabalho como físico. O sequestro muda de uma mídia para a outra: nos quadrinhos Tony é sequestrado pelo exército de Wong-Chu (Tirano da Guerrilha Vermelha), ou seja, comunistas, enquanto no filme ele é sequestrado no Afeganistão, por um grupo terrorista chamado “Dez Anéis”. Os estilhaços no coração se mantém em ambas as mídias, a dependência de algo para manter seu coração batendo (ou sem estilhaços) também se mantém. A diferença é que nos quadrinhos ele precisa estar sempre com a placa do peitoral da armadura e constantemente recarregando-a, já nos filmes ele fica apenas com o reator ARK no peito e ele é uma fonte de energia em si.

Homem de Ferro, com a sua mistura única de ação empolgante, personagens envolventes e humor sagaz, finalmente cumpriu o sonho que Stan Lee perseguia há cerca de trinta anos; foi capaz de capturar essa fórmula especial que tornavam os quadrinhos da Marvel ótimos, e permaneceu fiel ao que já havia sido estabelecido nas versões impressas. Homem de Ferro parecia e agia como nos quadrinhos. Sua origem era a mesma. Seu elenco de apoio foi mantido intacto. [...] A partir de Homem de Ferro, todo filme da Marvel tentou capturar a essência do personagem e permanecer fiel à sua origem impressa. A Marvel confiava em seus quadrinhos. O estúdio trouxe editores e escritores de vários quadrinhos para servir como consultores nos roteiros, supondo sabiamente que aqueles que estão nas trincheiras com os personagens todos os dias os conhecem melhor. A Marvel enquanto editora tem funcionado como um laboratório de pesquisa e desenvolvimento por mais de cinquenta anos, testando ideias e aperfeiçoando conceitos, e seria tolice ignorar essa informação. (TUCKER, 2018 p. 268)

Foi a partir de “Homem de Ferro” (Jon Favreau, 2010), que a Marvel encontrou a sua maneira de contar histórias, muitas vezes se valendo da famigerada Fórmula Marvel (abordada na fase 2 desta monografia). Portanto é de se esperar que os demais filmes também sigam buscando trazer a essência dos personagens dos quadrinhos ao mesmo tempo em que os atualizam para o cenário contemporâneo ao filme. É neste contexto que algumas categorias surgem nesta análise: uma que busca ver se a narrativa é contemporânea ao ano de

lançamento ou se passa em algum momento do passado ou futuro e outra que busca entender se os conflitos e temas políticos presentes na trama conversam com os conflitos e temas políticos em voga durante a produção e lançamento dos filmes e quadrinhos.

No que tange ao Homem de Ferro, em ambos os casos, o herói não está inserido apenas no mundo real, mas também envolvido em temas e conflitos políticos do mundo real. Nos quadrinhos analisados, constantemente a Guerra do Vietnã e a Guerra Fria, que eram contemporâneas à esses quadrinhos, eram citadas e serviam de plano de fundo e contexto para as histórias. Logo na primeira página da primeira história em quadrinhos do personagem, Tony Stark está conversando com um general estadunidense enquanto demonstra uma tecnologia que, segundo ele, vai resolver os problemas do general no Vietnã e esse tipo de cena se repete com frequência nos demais quadrinhos. Setenta por cento (14 de 20) das histórias em quadrinhos analisadas traziam comunismo e anticomunismo²⁷ como temas fortes na trama, muitas vezes relacionados à espionagem e sabotagem industrial²⁸. Tony Stark também estava intrinsecamente ligado ao governo e às forças militares dos Estados Unidos da América (EUA), uma vez que era praticamente o único fornecedor de armas para o país e também tinha o governo como principal cliente. Era uma relação tão próxima que sempre que algum vilão secretamente sabotava armamento dos EUA a culpa recaía sobre Tony, já que ele quem produziu, e sempre que isso acontecia o governo ameaçava cortar os contratos com o industrial, que corria risco de ir à falência.

A respeito dos filmes do Homem de Ferro, essas histórias acabaram sendo traduzidas em transformar o vilão em um antagonista que faça mais sentido levando em consideração os conflitos e temas políticos dos EUA após os atentados do 11 de setembro de 2001. Não apenas nas histórias de heróis, após os ataques, houve uma intensificação da representação estereotipada e negativa dos povos árabes e muçulmanos, alimentada pela mídia e pelo discurso político. Essa representação reforçou a visão de um “outro” perigoso, fanático e incompatível com os valores ocidentais, contribuindo para a construção de uma narrativa de confronto entre o Ocidente e o Oriente. Se antes os comunistas da China e da URSS eram

²⁷ Considerando que as histórias em quadrinho analisadas são contemporâneas à Guerra do Vietnã e à Guerra Fria, o principal vilão do Homem de Ferro é o comunismo da União Soviética e da China. Constantemente ele é atacado, sequestrado, espionado ou sabotado por líderes, soldados e espiões da URSS e da China. Seus principais antagonistas são líderes, soldados ou espiões da URSS e da China.

²⁸ Muitas histórias giram em torno de algum vilão (geralmente líder, soldado ou espião comunista) que se infiltra para espionar Tony Stark e/ou o governo dos EUA e de alguma forma começam a atacar as fábricas dele a fim de enfraquecer as defesas e ataques dos EUA (já que ele é o principal fornecedor de tecnologia e armamento do país).

seus vilões, agora os vilanizados são os árabes. Podemos entender melhor este fenômeno por meio de Silva (2013):

O reposicionamento do Islã como objeto de intensa preocupação ocidental (já foi outrora, contemporaneamente às cruzadas do medievo) se deu em um período não maior do que 70 anos. Durante muito tempo, o incômodo que o Islã causava era sufocado por um problema maior: o socialismo soviético. À medida que a União Soviética deixou de ser um problema, o Islã assumiu esta posição e não tem encontrado um substituto para que possa descansar em relação ao achincalhamento e demonização ocidental. (SILVA, 2013, p. 12)

Ainda de acordo com Silva, os atentados terroristas de 11 de setembro foram percebidos como um ataque aos princípios e valores do Ocidente. Como resultado, o Afeganistão foi invadido sob a alegação de abrigar uma rede terrorista e o mentor dos ataques. Por outro lado, a invasão do Iraque pelos Estados Unidos em 2003 foi considerada um desdobramento da “Guerra ao Terror”, desencadeada pelos eventos de 11 de Setembro. Esses acontecimentos contribuíram para a consolidação do radicalismo e extremismo como representações predominantes do Islã aos olhos do Ocidente.

O reflexo disso nos filmes da Marvel, principalmente do Homem de Ferro, é claro: no primeiro filme do Homem de Ferro, ao invés de ser sequestrado por comunistas, é sequestrado por um grupo terrorista árabe. Já no terceiro filme, o Mandarim (personagem que foi o maior vilão do Homem de Ferro nos quadrinhos analisados) deixa de ser chinês e passa a ser a representação de um terrorista árabe – que faz alusão à Osama Bin Laden. O único vilão que manteve sua origem igual à dos quadrinhos é o russo Ivan Vanko, mas por ter sua origem ligada ao pai de Tony Stark (que vivenciou o período em que as histórias em quadrinhos analisadas se passam).

Para além da forma como as questões políticas se desenvolvem nas histórias do Homem de Ferro, nas histórias do Capitão América, por exemplo, essa fórmula de pegar o contexto da época e o adaptar ao contexto atual permanece. Apesar do primeiro filme se passar no mesmo contexto dos primeiros quadrinhos do herói – Segunda Guerra Mundial – com o passar dos filmes Steve Rogers (Capitão América) vai ficando cada vez mais cético em relação aos EUA e ao seu papel como um “herói patriota” desafiando e desconfiando cada vez mais as autoridades que outrora representava. Com o passar dos filmes, até mesmo o uniforme de Steve vai ficando menos patriótico, ao ponto de vestir um uniforme quase que completamente preto em “Vingadores: Guerra Infinita”. Essa mudança faz sentido se considerarmos que quando os quadrinhos foram lançados o mundo estava em guerra declarada, os EUA estavam

para declarar seu apoio aos aliados e o patriotismo era quase que “necessário” para fortalecer a moral da população. Mas essa não é mais a nossa realidade.

No que diz respeito aos filmes dos Vingadores, todos os vilões são tiranos: Primeiro temos Loki (irmão de Thor), que quer conquistar a Terra em nome de um tirano ainda maior – Thanos – e para tal usa de uma jóia do infinito, a jóia da mente em um cetro, como arma própria e do exército do Thanos, travando o evento que no UCM é chamado de “Batalha de Nova York”, ele também visa levar a joia do espaço, tesseract, para Thanos. Depois vem Ultron, inteligência artificial que Tony e Bruce (Hulk) criam erroneamente e se torna maligna. Acreditando que o mal da humanidade são os humanos, Ultron destrói uma cidade e mata milhares visando extinção global. Em terceiro, temos o vilão dos últimos dois filmes dos vingadores e o grande vilão da Saga do Infinito: Thanos. O mesmo que emprestou a Loki a jóia da mente e o exército para que ele lhe trouxesse a jóia do espaço, e que estava presente nos filmes da Saga do Infinito desde o primeiro filme dos vingadores. Thanos é o maior tirano de todos. Em Vingadores: Guerra Infinita ele tem como objetivo acabar com metade de toda a vida no universo e em Vingadores: Ultimato ele consegue radicalizar ainda mais buscando acabar com toda a vida no universo e recomeçar com menos. Para ele o universo está desequilibrado em termos de pessoas e recursos e cabe a ele equilibrar a balança, para isso ele propõe genocídio aleatório de metade da vida no universo, algo que ele já faz pelo universo afora, porém manualmente, de planeta em planeta, conquista na base de muita violência, mata metade e vai para o próximo, considerando-se salvador por isso. Acontece que com as seis jóias do infinito, Thanos consegue eliminar metade de toda a vida no universo com um estalar de dedos, portanto faz de tudo para reuni-las.

Imagen 3: Vilões dos Vingadores



Fonte: Marvel

3.3 DIMENSÃO NARRATIVA

A ideia de Maisel era simples: e se a Marvel Studios fosse dona e produtora de seus próprios filmes, criando e lançando-os quando e como achassem melhor? E o lance seria que todos os filmes aconteceriam no mesmo universo cinematográfico, com cada filme subsequente sendo construído em cima do anterior – meio como George Lucas tinha feito com Star Wars. Seria o equivalente cinematográfico do bem costurado universo impresso da Marvel, onde o mantra era: “Se você vir nuvens trovejando em uma história em quadrinhos, estará chovendo na próxima.” (TUCKER, 2018 p. 266)

O primeiro filme do Universo Cinematográfico da Marvel (UCM) é “Homem de Ferro” (Jon Favreau, 2008), estrelado por Robert Downey Jr. como Tony Stark, herói homônimo do filme. Dez anos depois, em “Vingadores: Ultimato” (Anthony Russo e Joseph Russo, 2019), o ator encerra o arco do personagem. Dos vinte e dois filmes lançados pela Marvel Studios neste período, pelo menos doze contam com seu protagonismo, participação ou menção. Nas duas cenas mostradas a seguir, ambas dos dois filmes citados respectivamente, Tony diz a mesma frase: “Eu sou o Homem de Ferro”. Na primeira, é por ego, por querer ser visto como um herói poderoso, na segunda é sucedida por um ato de sacrifício para salvar o universo.

Cena 1: Cena do filme “Homem de Ferro” (Jon Favreau, 2008)



Fonte: Screenshot feita por nós do filme Homem de Ferro.

Cena 2: Cena do filme “Vingadores: Ultimato” (Anthony Russo e Joseph Russo, 2019)



Fonte: Screenshot feita por nós do filme Vingadores: Ultimato.

É plausível dizer que para o arco narrativo do filme Tony cruze seu primeiro limiar (recapitulamos a jornada do herói abordada na fase 2 desta monografia) ao vestir a primeira armadura e se libertar. Porém, uma vez que esse personagem tem um arco maior contado a nós durante os filmes da Saga do Infinito, no contexto da saga esse cruzamento é no final o filme, quando ele, em entrevista de imprensa, revela ser o Homem de Ferro (definindo inclusive que os heróis da Marvel nos cinemas, via de regra, não possuem identidades secretas). É a partir dessa declaração que Tony se insere num universo muito maior que ele, interconectado e cheio de outros heróis, é um ponto sem volta para o personagem, é a ruptura definitiva com o que ele já foi e um vislumbre do que viria a se tornar para esse universo.

Nick Fury questionando-o sobre achar que é o único super-herói do mundo na cena pós créditos pode ser entendido como o “guardião” deste limiar, já que representa essa transição de ser herói dentro da sua própria história para ser também herói ao lado de outros heróis, entrando num mundo desconhecido por ele até então.

Essas semelhanças e diferenças entre quadrinhos e filme nos mostram como uma adaptação é boa quando quem a faz entende das duas mídias e vê o que precisa manter para

não perder a essência do personagem, ao mesmo tempo em que faz alterações que servem tanto para traduzir de uma mídia para outra quanto para se conectar com o mundo atual. “Homem de Ferro” (Jon Favreau, 2008) está entre os filmes mais bem avaliados do UCM, tanto pela crítica especializada, quanto pela audiência, com 94% de aprovação da crítica e 91% de aprovação do público no Rotten Tomatoes e 79 pontos da crítica e 8.6 da audiência no Metacritic. Em 2022, o filme entrou para a lista de preservação histórica dos Estados Unidos da América (EUA), a *National Film Registry*. O herói entrou também para a lista dos cem maiores personagens de filmes do site *Empire*, em 13º lugar, sendo o personagem da Marvel com posição mais alta (Loki está em 19º, Steve Rogers em 46º, Star Lord em 71º e Groot em 89º). Além da boa receptividade, o filme também lucrou mais de quatro vezes o valor de seu investimento, passando do meio milhão, números impressionantes considerando que a Marvel era um estúdio independente em 2008, isso o faz figurar como a 19ª maior bilheteria mundial de todos os tempos.

A jornada de Tony no UCM começa assim, respeitando suas origens nos quadrinhos, adaptando para o contexto mais atual (vide o que abordamos na dimensão política) e sendo um personagem arrogante e egoísta. Considerando que já dissemos sobre a fórmula Marvel, e principalmente os filmes aqui analisados, a jornada a ser percorrida por Tony a partir deste primeiro filme visa a humildade e o altruísmo.

Em “O Incrível Hulk” (Louis Leterrier, 2008), Tony apenas aparece na cena pós-créditos falando estarem montando uma equipe e dizendo ao General Thaddeus Ross que tinha avisado que o programa de Supersoldado foi encerrado por uma boa razão. Este é o filme com menor bilheteria da Saga do Infinito, sendo também um dos mais fracos em termos de recepção do público e da crítica.

Durante “Homem de Ferro 2” (Jon Favreau, 2010), para a Saga do Infinito, Tony Stark parece passar pelo chamado à aventura e à negação deste chamado, uma vez que a SHIELD²⁹ está tentando recrutá-lo para fazer parte dos Vingadores e ele se recusa. No final do filme Tony aceita ser consultor da SHIELD. É neste filme que, tal qual nas histórias em quadrinhos, a Viúva Negra é apresentada. Nos quadrinhos, Natasha Romanoff (Viúva Negra) é

²⁹ Em inglês Strategic Homeland Intervention, Enforcement and Logistics Division, e em português foi traduzida para Superintendência Humana de Intervenção, Espionagem, Logística e Dissuasão. Organização governamental fictícia Marvel, que nos cinemas foi criada pelo pai de Tony Stark, Howard Stark, com a ajuda de Peggy Carter, coadjuvante e par romântico de Steve. O Diretor da SHIELD, Nick Fury, é o responsável por criar a Iniciativa Vingadores e juntar a equipe com a ajuda do Agente Coulson.

apresentada em *Tales of Suspense* n. 52 na história “O Dínamo Escarlate Ataca Outra Vez!”, como mais uma espiã e assassina russa vilã, que futuramente viria a se tornar heroína e até fazer parte dos Vingadores, mas não nas revistas aqui analisadas. Já nos filmes, apesar de ainda ter essa origem em história pregressa não contada, ela já é apresentada como uma aliada, que desertou da KGB para a SHIELD.

Capitão América: O Primeiro Vingador acertou em cheio no charme de escoteiro certinho do herói, e inteligentemente situou a história durante a Segunda Guerra Mundial, sob as objeções de alguns na Marvel, que achavam que um filme de época alienaria os jovens espectadores. A empresa até conseguiu fazer um longa do Thor cheio de “vós” e “sois” que não fez com que o público gargalhasse nos cinemas. (TUCKER, 2018 p. 268)

Em “Capitão América: O Primeiro Vingador”, além de conhecermos Steve Rogers, Peggy Carter e Bucky Barnes (melhor amigo de Steve), também somos apresentados ao pai de Tony Stark, ainda bem jovem e solteiro, e nele podemos ver vários traços do próprio Tony. Também conhecemos mais um vilão tirano: Caveira Vermelho, um nazista que desertou e quer dominar o mundo, mas acaba sendo mandado para o espaço pela a arma que usava: a jóia do espaço. Em “Thor” saímos da Terra pela primeira vez e conhecemos o mundo mitológico da Marvel: Asgard. O filme serve para nos introduzir dois vingadores: o próprio Thor e o Gavião Arqueiro (Clint Barton). Também conhecemos Loki, que é vilão aqui e também em “Os Vingadores”.

“Nick Fury – Havia uma ideia, o Stark sabe disso, chamada Iniciativa Vingadores. A ideia era reunir um grupo de pessoas notáveis, para ver se podiam se tornar algo mais. Para ver se conseguiam trabalhar juntas quando precisássemos, lutar as batalhas que nunca conseguimos. Phil Coulson morreu ainda acreditando nessa ideia. Em heróis.” (Os Vingadores, 2012)

Em “Vingadores”, Tony tem um papel central. Após Nick conseguir reuni-los com a ajuda de Natasha (que junto a Clint já é agente da SHIELD) e do agente Coulson, a morte do último serve de inspiração para que eles consigam trabalhar como uma equipe. Loki escolhe a Torre Stark para ser o centro de seu ataque e aqui, pela primeira vez, Tony se sacrifica para salvar a todos, levando uma bomba atômica pelo buraco aberto no céu por Loki com a joia do espaço, e quase ficando preso por lá.

O terceiro filme do Homem de Ferro mostra um Tony traumatizado com a “Batalha de Nova York”. Em “Vingadores: Era de Ultron”, o trauma e o medo de Stark de algo das

proporções da “Batalha de Nova York” voltar a acontecer o leva a criar Ultron e dá tudo errado nesse sentido como já vimos na dimensão política (3.2).

“Tony – Somos os Vingadores, podemos combater traficantes de armas o dia todo, mas aquilo lá em cima, aquilo acabava com tudo. Como planejavam dar um fim naquilo?

Steve – Juntos.

Tony – Vamos perder.

Steve – Então faremos isso juntos.” (Vingadores: Era de Ultron, 2015)

Em “Capitão América: Guerra Civil”, a culpa que Tony sente pelos acontecimentos em Sokovia (cidade fictícia destruída por Ultron) o leva a concordar em assinar o Tratado de Sokovia, que fazia com que os Vingadores se tornassem uma organização do governo americano e não mais independente para agir conforme seus próprios ideais. Este tratado leva à divisão dos Vingadores entre os que assinaram (Tony Stark) e os que não assinaram (Steve), fazendo-os lutar uns contra os outros. Também o leva a descobrir que Steve sabia o tempo todo como seus pais morreram e não contou para Stark, o que só intensifica a briga e faz com que eles acabem o filme definitivamente separados e sem se falar, a banda estava separada. Em “Homem Aranha: De Volta ao Lar”, Tony se torna um mentor para Peter Parker (Homem Aranha), ele procura ser realmente uma figura paterna presente para o garoto, dentro das suas possibilidades.

Podemos entender esses filmes como o momento em que “o herói naturalmente encontra novos desafios e provas, faz ALIADOS e INIMIGOS e começa a aprender as regras do Mundo Especial” (VOGLER, 2024, p. 49). Desenvolvendo assim o personagem, Tony não chega ao próximo filme nem remotamente perto do que era ao final do primeiro, a “Batalha de Nova York” foi como um segundo limiar do qual ele saiu completamente mudado e os demais filmes mostram a jornada dele para se tornar mais humilde e, sobretudo, mais altruísta.

É este Tony, que ainda é um “gênio, bilionário, playboy, filantropo” (conforme ele mesmo afirma em “Os Vingadores”), mas ao mesmo tempo cresceu, que chega em “Vingadores: Guerra Infinita” e perde tudo e tem seus maiores pesadelos se concretizando: perder a luta e consequentemente muitos morrerem, mas ele não. E em “Vingadores: Ultimato” Tony chega destruído. Ele precisa ser salvo, pois sua nave está à deriva depois de perder para Thanos e só restar ele e Nebulosa dos que estavam com ele, chega inclusive a gravar uma mensagem de despedida para Pepper:

“Tony – Acho melhor eu me deitar um pouco. Descansar os olhos. Mas saiba que quando eu adormecer, vai ser como todas as últimas noites. Eu estou bem. Estou muito bem. Eu sonho com você. Porque é sempre você.” (Vingadores: Ultimato, 2015)

Depois de salvo, pela Capitã Marvel, Tony discute com Steve por terem perdido a batalha, lembra de ter alertado a todos e tentado agir enquanto os outros eram contra (ele se refere ao Ultron): “Tony – Eu disse que perderíamos. Você disse: faremos isso juntos também. E adivinhe só, Cap? Nós perdemos. E você não estava lá.” (“Vingadores: Ultimato”, 2015).

Depois de cinco anos, Tony aproveita sua “segunda chance”: Ele e Pepper se casam e vão morar juntos em uma fazenda, juntos também têm uma filha, Morgan Stark. Tony não apenas seguiu a vida como percebeu que não deveria perder as partes mais importantes dela. Mas isso muda quando a chance de reverter tudo o que o Thanos fez aparece, Tony, depois de relutar em tentar, consegue criar a viagem no tempo. O filme anterior já estabelecia que os heróis poderiam perder, mas o núcleo principal dos Vingadores seguia intacto. Durante a jornada para ir atrás das jóias no passado, Natasha acaba se sacrificando para que Clint conseguisse a jóia da alma (que funciona numa espécie de “uma alma por outra” e tem o Caveira Vermelha como guardião – ele nunca a conseguiria, pois não tem quem ama para sacrificar).

Quando Thanos está perto de vencer mais uma vez, tendo acabado de pegar a manopla com todas as jóias, Tony percebe que a única chance deles vencerem era com seu sacrifício. Ele consegue pegar as jóias de Thanos (ele havia preparado sua armadura para isso) e dá um estalo com os dedos que faz com que o vilão e seu enorme exército desapareçam. Só que é muito poder para um humano comum conseguir aguentar, mesmo com seu traje, e Tony morre, em um ato heróico, se sacrificando para salvar o universo, mesmo que sua vida antes disso estivesse muito melhor do que já esteve em qualquer outro momento. E a última frase dele? “E eu sou o Homem de Ferro” – em resposta ao “Eu sou inevitável” que Thanos diz antes de estalar os dedos com a manopla vazia.

Os acontecimentos destes dois filmes, do ponto de vista do Homem de Ferro podem ser lidos como a aproximação da caverna, em Guerra Infinita, que é uma grande preparação para o próximo filme e a provação, ao enfrentar Thanos e recompensa, ao vencer e salvar a todos (menos a si próprio). Assim, Tony Stark encerra um arco narrativo bem definido na Saga do Infinito, podendo sim ser considerado seu protagonista, sua âncora.

CONCLUSÃO

“E esse é o trabalho do herói, certo? Parte da jornada é o fim.” – Tony Stark (“Vingadores: Ultimato”, 2019).

Considerando todo este estudo, nos atrevemos a criar nosso próprio ciclo, que explica o caminho que percorremos para chegar até aqui: *para falar de Marvel, é necessário falar de cultura da convergência; para falar de cultura da convergência, é necessário falar de fã; para falar de fã, é necessário falar de indústria cultural; e falar de indústria cultural, atualmente, é também falar de Marvel.*

Comecemos então, por falar da Marvel: desde os quadrinhos buscando trazer seus heróis para o mesmo mundo — o nosso mundo. Com histórias que funcionam sozinhas sem problema algum, mas que estavam interligadas, incentivando o leitor a navegar por mais títulos a fim de entender o todo. Essa promoção entrelaçada, que traz efeitos narrativos tão ricos, se tornou a marca da Marvel também nos cinemas. Ela seguiu o mesmo caminho de apresentar cada herói em seu próprio domínio, seu próprio filme, para depois uní-los para derrotar um mal que apenas um deles não daria conta e que afeta a todos. Esse mal é o vilão Loki, tanto nos quadrinhos quanto nos cinemas.

A Marvel, desde sempre, propiciou o surgimento de fãs. Interligando suas histórias, incentiva o público a ser “caçadores e coletores” das informações, atividade ligada ao comportamento de fãs (como vimos em 1.1 e 1.3), como a inteligência coletiva. A interconexão das histórias amplia a base de fãs, pois a diversidade de personagens e narrativas em diferentes plataformas aumenta as chances de identificação do público. Uma vez imerso no universo por um filme, série, quadrinho ou jogo, o público tende a buscar mais, descobrindo novos heróis, histórias e mídias.

Além disso, a Marvel sempre buscou interagir e ouvir mais seus fãs, tanto é que chegou a criar um *fandom* oficial e dava bastante destaque à sessão de cartas, buscando engajamento de seus fãs. No que diz respeito aos filmes, a Marvel decidiu manter seus fatores de sucesso nos quadrinhos, em uma mídia ainda mais propícia ao surgimento de fãs e ao crescimento dos *fandoms*. E abrindo mais seu leque, saindo de um mercado de nicho para o *mainstream*. A interconexão entre filmes, permitiu não apenas a expansão do universo ficcional da Marvel, mas também a construção de uma comunidade global de fãs engajados e entusiastas. A

narrativa transmídia incentivou a participação ativa do público, estimulando a exploração e a compreensão mais profunda do rico tecido narrativo criado pela Marvel.

Neste contexto entra a ideia de indústria cultural, uma vez que a Marvel se insere nessa lógica ao se tornar um grande estúdio hollywoodiano, que por sinal é da Disney, uma das maiores corporações de mídia cinematográfica do mundo. Além de ter conquistado fãs fiéis, a Marvel também teve grande sucesso comercial ao levar suas histórias para as telas, tendo inclusive a segunda maior bilheteria mundial.

Portanto, é razoável afirmar que a ascensão e o sucesso da Marvel nos cinemas não depende apenas de um ou outro fator, mas do equilíbrio entre três dimensões basilares (vide fase 3) nesse ciclo. Quando as três dimensões se alinham em perfeito equilíbrio, os filmes fazem mais sucesso, e por sucesso podemos entender sucesso comercial e sucesso em termos de recepção dos fãs e da crítica especializada. “Vingadores: Guerra Infinita” e “Vingadores: Ultimato” possuem bilheterias que passam dos dois bilhões de dólares, inegavelmente dois sucessos comerciais. Ao mesmo tempo, são dois filmes que figuram entre os mais bem avaliados, tanto pela crítica especializada quanto pelos fãs, isso porque trazem em sua narrativa a essência do que Marvel estabeleceu nos quadrinhos e em dez anos de filmes. Esses dois filmes também são carregados de *fanservice*, e fecha o arco de todos os seus primeiros heróis. Em termos de temas e contexto político-social, também não deixam a desejar, trazem um vilão genocida, um tirano moderno. Desta forma, é plausível dizer que eles trabalham as dimensões de forma equilibrada e que seu sucesso vem tanto do alto investimento, quanto de seu conteúdo. Nos lançamentos desses filmes no Brasil, por exemplo, em torno de 80% das salas de cinema só passavam eles (GENESTRETI, 2019), o que nos leva novamente ao ciclo tratado no tópico 1.3: , “só se gosta daquilo que se conhece; só se conhece o que é produzido; só se produz aquilo capaz de gerar lucro; e só gera lucro aquilo que o público gosta” (COSTA, 2020, p.74). Se por um lado, esses filmes trouxeram o que os fãs queriam, respeitaram as histórias em quadrinhos e os filmes anteriores e trouxeram elementos que agregaram à narrativa, por outro passamos um tempo só tendo acesso a esses filmes nos cinemas. Ser fã de Marvel, dentro desse contexto de indústria cultural, acaba trazendo uma dualidade, um mix de sentimentos.

Não é uma corporação que se abstém de temas políticos, tanto quanto era apenas uma editora, quanto atualmente, mas fica pela superfície, “joga no seguro”, de forma que aqueles que procuram por esses temas vão vê-los ali, mas aqueles que se incomodam nem

notar, ou, se notar, será algo menor na trama. Embora a Marvel tenha abordado essas questões políticas e sociais em suas narrativas, muitas vezes essas questões são tratadas de forma superficial ou como pano de fundo, sem aprofundamento significativo. Isso pode ser interpretado como uma abordagem mais segura por parte da empresa, evitando polêmicas ou alienação de parte do público. No entanto, a simples presença desses temas na superfície das obras já permite alguma reflexão e debate por parte dos espectadores. Inclusive, por mais que tentem evitar polêmicas, as críticas daqueles que acreditam que política não se mistura em nada (geralmente por ter um lado político tão bem definido que nem o enxergam como tal) sempre podem chegar, como mostram alguns *Stan's Soapbox* – inclusive aquele que abre esta monografia. É possível supor que “Capitã Marvel”, o único filme da Saga do Infinito mal avaliado pelos fãs, só teve essa repercussão ruim entre o público por ter uma protagonista mulher, já que nos outros aspectos vai super bem: ótima bilheteria, narrativa que segue a Fórmula Marvel, investimento padrão da Marvel e boa repercussão entre a crítica especializada.

No que tange ao Homem de Ferro, é interessante notar que seus segundo e terceiro filmes possuem orçamento maior que a média para os filmes que não são de equipe. Isso também se reflete nas bilheterias e na repercussão na crítica e no público, além de ser o melhor exemplo do *storytelling* da Marvel. O arco de Tony (Homem de Ferro) atravessa todo o UCM. Ele aparece ou é citado em mais da metade dos filmes da Saga do Infinito. Sua jornada do herói perpassa vários e vários filmes, partindo do primeiro filme da saga e chegando ao último. O playboy egocêntrico do primeiro filme é também o herói que se sacrifica no final. Tony encerra seu arco como personagem com maestria.

O *storytelling* da Marvel, especialmente na Saga do Infinito, cativou os espectadores ao longo de uma jornada emocional e épica, culminando em momentos cinematográficos inesquecíveis. A construção cuidadosa dos personagens, não apenas do Homem de Ferro, a complexidade das tramas e a conexão emocional com o público foram elementos-chave que contribuíram para o sucesso comercial e crítico da franquia. Fica evidente que esses elementos desempenharam papéis cruciais na consolidação e expansão da franquia. Ao adotar uma abordagem transmídia, a Marvel criou um universo interconectado que transcendeu as fronteiras tradicionais das narrativas de super-heróis, envolvendo os espectadores em uma experiência de entretenimento multifacetada e imersiva.

Em suma, o sucesso pode ser medido por meio de diversos indicadores, como bilheteria, críticas especializadas, engajamento do público, vendas de produtos relacionados e impacto na cultura pop. Pode também ser atribuído a essa combinação de fatores, incluindo uma estratégia transmídia inovadora, um *storytelling* envolvente, a construção cuidadosa de personagens cativantes, o investimento significativo em produção e marketing, e a criação de um universo ficcional interconectado que ressoa com o público.

Embora o sucesso comercial seja um aspecto importante e inegável, não se limita apenas a isso. Não é apenas investimento, publicidade e visibilidade. As histórias bem construídas, as narrativas envolventes e o envolvimento ativo dos fãs desempenham papéis fundamentais no sucesso da franquia. A capacidade da Marvel de criar um universo coeso, conectar emocionalmente o público aos personagens e estimular a participação dos fãs contribuem significativamente para o sucesso duradouro da franquia. O impacto cultural, a qualidade das narrativas e a influência na indústria cultural também são indicadores de sucesso.

Entretanto, embora haja um certo equilíbrio entre as dimensões é possível observar que a dimensão narrativa e a dimensão econômica muitas vezes recebem mais destaque e atenção do que a dimensão política. A Marvel parece priorizar a experiência visual e narrativa, bem como o sucesso comercial, em detrimento de uma abordagem mais aprofundada das questões políticas e sociais. Este equilíbrio pode ser interpretado como uma estratégia consciente da empresa para atender às demandas do mercado e manter a relevância e popularidade de suas produções.

Em última análise, a Marvel estabeleceu um novo padrão na narrativa transmídia e redefiniu o gênero de super-heróis, demonstrando que a combinação de uma estratégia transmídia inovadora e um *storytelling* envolvente pode resultar em um impacto cultural duradouro e significativo. O sucesso fenomenal do Universo Cinematográfico da Marvel é um testemunho não apenas da criatividade e visão da Marvel Entertainment, mas também do poder transformador das narrativas interconectadas e do envolvimento do público na era contemporânea do entretenimento. Resta saber se serão capazes de manter essa complexa fórmula de sucesso nas próximas sagas, os filmes e séries mais atuais podem nos fazer duvidar disso, mas só o futuro pode nos mostrar.

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. **Dialética do esclarecimento.** Rio de Janeiro: Editora Zahar, 1985.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo.** Lisboa: Edições 70, 2000.

BENJAMIN, Walter. **A Obra de Arte na Era de Sua Reproduzibilidade Técnica.** São Paulo: L&PM, 2018.

BOLAÑO, César Ricardo Siqueira. **Economia política, globalização e comunicação.** Revista Novos Rumos, [S. l.], n. 25, 1969. DOI: [10.36311/0102-5864.11.v0n25.2047](https://doi.org/10.36311/0102-5864.11.v0n25.2047). Disponível em: <http://revistas.mariilia.unesp.br/index.php/novosrumos/article/view/2047>. Acesso em: 24 abr. 2024.

Box Office Mojo. [s.d.]. Disponível em: https://www.boxofficemojo.com/?ref_=bo_nb_rl_mojologo. Acesso em: 14 jun. 2024.

COSTA, Aianne Amado Nunes. **Please come to Brazil:** uma análise crítica dos fãs brasileiros como apreciadores de objetos culturais internacionais. 2020. 220 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, SE, 2020. Disponível em: <https://ri.ufs.br/jspui/handle/riufs/13403>. Acesso em: 03 de abril 2024.

Complete National Film Registry Listing | Film Registry | National Film Preservation Board | Programs | Library of Congress. web page. [s.d.]. Disponível em: <https://www.loc.gov/programs/national-film-preservation-board/film-registry/complete-national-film-registry-listing/>. Acesso em: 14 jun. 2024.

COLETTI, Caio. **Pantera Negra:** 10 curiosidades impressionantes sobre o novo herói da Marvel. Observatório do Cinema, 2018. Disponível em: <https://observatoriocinema.uol.com.br/studio/marvel/pantera-negra-10-curiousidades-impressionantes-sobre-o-novo-heroi-da-marvel/>. Acesso em: 25 jul. 2024.

CULTURAMA. **Marvel, Os Primeiros 80 Anos:** A Verdadeira História de Um Fenômeno Da Cultura Pop. Caxias do Sul: Culturama, 2021. p. 50–59. Acesso em: 14 jun. 2024.

Diretrizes para apresentação de dissertações e teses da USP: parte I. [s.l.] : Universidade de São Paulo. Agência USP de Gestão da Informação Acadêmica, 2020. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.11606/9788573140651>. Acesso em: 18 jul. 2022.

DOME, Malcolm. **The story behind the song:** Iron Man by Black Sabbath. Louder, [S. l.], 2019. b. Disponível em: <https://www.loudersound.com/features/the-story-behind-the-song-black-sabbath-s-iron-man>. Acesso em: 9 maio. 2024.

DUARTE, Rodrigo. **Indústria cultural:** uma introdução. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2010. 132 pp.

DUARTE, Rodrigo. **O futuro da indústria cultural.** Porto Alegre: TEDx Porto Alegre, 2018. 1 vídeo (13min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=z-1wSDWyiE>. Acesso em 20/03/2024.

DURÃO, Fabio Akcelrud. **A Indústria Cultural Hoje.** Direção: TV Boitempo. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=aTLZq7NcVq0>. Acesso em: 14 jun. 2024. Vídeo.

GARCIA, Tamara. **10 Steps To Achieve The Marvel Formula, According To Reddit.** 2022. Disponível em: <https://screenrant.com/marvel-formula-steps-achieve-reddit/>. Acesso em: 15 jun. 2024.

GENESTRETI, Guilherme. **“Vingadores: Ultimato” ocupa 80% das salas do Brasil e reacende polêmica.** 2019. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2019/04/vingadores-ultimato-ocupa-80-das-salas-do-brasil-e-reacende-polemica.shtml>. Acesso em: 14 jun. 2024.

Guia dos Quadrinhos: Todas as HQs publicadas no Brasil, num só lugar! [s.d.]. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/>. Acesso em: 25 jul. 2024.

HOMEM de Ferro. Direção: Jon Favreau. 2008. 1 vídeo (126 minutos). Disponível em: <https://www.disneyplus.com/pt-br/play/3ac839c4-864b-41ed-ad98-043d6b4ac564>. Acesso em: 26 de maio 2024.

HOWE, Sean. **Marvel Comics: A História Secreta.** Érico Assis (trad.). São Paulo: Leya, 2013. 560 pp.

IMDB PRO. **2024 Worldwide Box Office.** [s.d.]. Disponível em: <https://www.boxofficemojo.com/>. Acesso em: 15 jun. 2024.

IMDB PRO. **Top Lifetime Grosses.** [s.d.]. Disponível em: https://www.boxofficemojo.com/chart/ww_top_lifetime_gross/?area=XWW. Acesso em: 13 maio 2024.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência.** Susana L. de Alexandria (trad.). 2ª edição. São Paulo: Aleph, 2015. 432 pp.

Marvel Database. [s.d.]. Disponível em: https://marvel.fandom.com/wiki/Marvel_Database. Acesso em: 25 jul. 2024.

MEIMARIDIS, M.; OLIVEIRA, T. **Vingar e Punir: Motivações para a prática do Spoiling.** Comunicação Mídia e Consumo, [S.l.], v. 15, n. 44, p. 509–530, 2018. DOI: 10.18568/cmc.v15i44.1632. Disponível em: <https://revistacmc.espm.br/revistacmc/article/view/1632>. Acesso em: 24 abr. 2024.

MITCHELL, Maurice. **Updated: “Visual Guide to Marvel Character Live-Action Rights” Infographic by The Geek Twins.** The Geek Twins, 2014. Disponível em: <https://www.thegeektwins.com/2014/02/visual-guide-to-marvel-character-movie.html>. Acesso em: 14 jun. 2024.

MONTEIRO, Carolina Guerra. **O efeito vingadores.** Universidade Federal do Amazonas. Movie Reviews, TV Reviews, Game Reviews, and Music Reviews. [s.d.]. Disponível em: <https://www.metacritic.com/>. Acesso em: 14 jun. 2024.

Movie Reviews, TV Reviews, Game Reviews, and Music Reviews. [s.d.]. Disponível em: <https://www.metacritic.com/>. Acesso em: 25 jul. 2024.

Organization for Transformative Works. **Our projects.** [s.d.]. Disponível em: <https://www.transformativeworks.org/our-projects/>. Acesso em: 13 dez. 2022.

Rotten Tomatoes: Movies | TV Shows | Movie Trailers | Reviews | Rotten Tomatoes. [s.d.]. Disponível em: <https://www.rottentomatoes.com/>. Acesso em: 25 jul. 2024.

RUBIN, Rebecca. **‘Iron Man,’ ‘Little Mermaid’ and ‘When Harry Met Sally’ Added to National Film Registry.** Variety, [S. l.], 2022. Disponível em: <https://variety.com/2022/film/news/iron-man-little-mermaid-national-film-registry-1235459238/>. Acesso em: 14 jun. 2024.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico.** São Paulo: Cortez Editora, 2014. Acesso em: 18 jul. 2022.

SILVA, Leonardo Luiz Silveira da. **Evidência de práticas orientalistas como instrumento do imperialismo no pós-11 de Setembro.** Revista Geografias, [S. l.], v. 9, n. 2, p. 56–74, 2013. DOI: [10.35699/2237-549X_13361](https://doi.org/10.35699/2237-549X_13361). Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/geografias/article/view/13361>. Acesso em: 25 jul. 2024.

STAN LEE. Direção: David Gelb. 2023. Disney+. Disponível em: <https://www.disneyplus.com/pt-br/play/0555d0cb-b953-4a06-94a2-798cc264a38d>

SUB-MARINER. New York: Marvel Comics, n. 24, Mar. 1970.

The 100 Greatest Movie Characters. 2020. Disponível em: <https://www.empireonline.com/movies/features/100-greatest-movie-characters/>. Acesso em: 14 jun. 2024.

Top Lifetime Grosses. [s.d.]. Disponível em: https://www.boxofficemojo.com/chart/ww_top_lifetime_gross/?area=XWW. Acesso em: 25 jun. 2024.

Top Lifetime Grosses by MPAA Rating. [s.d.]. Disponível em: https://www.boxofficemojo.com/chart/mpaa_title_lifetime_gross/?area=XWW&by_mpaa=PG-13. Acesso em: 25 jun. 2024.

TUCKER, Reed. **Pancadaria:** Por dentro do épico conflito Marvel vs DC. Guilherme Kroll (trad.). Rio de Janeiro: Editora Rocco, 2018.

VARGAS, Maria Lucia Bandeira. **Do fã consumidor ao fã navegador-autor:** o fenômeno fanfiction. 2005. Universidade de Passo Fundo (UPF), [S. l.], 2005. Disponível em: <http://10.0.217.128:8080/jspui/handle/tede/869>. Acesso em: 12 dez. 2022.

“Vingadores: Ultimato” ocupa 80% das salas do Brasil e reacende polêmica. 2019.

Disponível em:

<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2019/04/vingadores-ultimato-ocupa-80-das-salas-do-brasil-e-reacende-polemica.shtml>. Acesso em: 14 jun. 2024.

VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor:** Estrutura mítica para escritores. Petê Rissatti (trad.). São Paulo: Aleph, 2015. Acesso em: 12 jun. 2024.

APÊNDICE A - Filmes e Séries do MCU – Ordem Cronológica

Capitão América: O primeiro vingador (2011) - Filme
Capitã Marvel (2019) - Filme
Homem de Ferro (2008) - Filme
Homem de Ferro 2 (2010) - Filme
O Incrível Hulk (2008) - Filme
Thor (2011) - Filme
Os Vingadores (2012) - Filme
Thor: O mundo Sombrio (2013) - Filme
Homem de Ferro 3 (2013) - Filme
Capitão América e o Soldado Invernal (2014) - Filme
Guardiões da Galáxia (2014) - Filme
Guardiões da Galáxia Vol. 2 (2017) - Filme
Vingadores: Era de Ultron (2015) - Filme
Homem-Formiga (2015) - Filme
Capitão América: Guerra Civil (2016) - Filme
Viúva Negra (2021) - Filme
Pantera Negra (2018) - Filme
Homem Aranha: de Volta ao Lar (2017) - Filme
Doutor Estranho (2016) - Filme
Thor: Ragnarok (2017) - Filme
Homem-Formiga e a Vespa (2018) - Filme
Vingadores: Guerra Infinita (2018) - Filme
Vingadores: Ultimato (2019) - Filme
Homem-Aranha: Longe de Casa (2019) - Filme
Homem-Aranha: Sem Volta para Casa (2021) - Filme
Loki - 1^a Temporada (2021) - Série - 1^a Temporada]
Loki - 2^a Temporada (2023) - Série - 2^a Temporada
Wanda e Visão (2021) - Série
Falcão e o Soldado Invernal (2021) - Série
Shang-Chi e a Lenda dos Dez Anéis (2021) - Filme

Eternos (2021) - Filme
Gavião Arqueiro (2021) - Série
Cavaleiro da Lua (2022) - Série
Pantera Negra: Wakanda Para Sempre (2022) - Filme
Echo (2024) - Série
She Hulk (2022) - Série
Ms. Marvel (2022) - Série
Thor: Amor e Trovão
Doutor Estranho no Multiverso da Loucura (2022) - Filme
Guardiões da Galáxia vol. 3 (2023) - Filme
Homem-Formiga e a Vespa: Quantumania (2023) - Filme
Invasão Secreta (2023) - Série
As Marvels (2023) - Filme

APÊNDICE B - Filmes e Séries do MCU – Ordem de Lançamento

SAGA DO INFINITO

Fase 1 - 2008 a 2012

Homem de Ferro (2008) - Filme

O Incrível Hulk (2008) - Filme

Homem de Ferro 2 (2010) - Filme

Thor (2011) - Filme

Capitão América: O primeiro vingador (2011) - Filme

Os Vingadores (2012) - Filme

Fase 2 - 2013 a 2015

Homem de Ferro 3 (2013) - Filme

Thor: O mundo Sombrio (2013) - Filme

Capitão América e o Soldado Invernal (2014) - Filme

Guardiões da Galáxia (2014) - Filme

Vingadores: Era de Ultron (2015) - Filme

Homem-Formiga (2015) - Filme

Fase 3 - 2016 a 2019

Capitão América: Guerra Civil (2016) - Filme

Doutor Estranho (2016) - Filme

Guardiões da Galáxia Vol. 2 (2017) - Filme

Homem Aranha: de Volta ao Lar (2017) - Filme

Thor: Ragnarok (2017) - Filme

Pantera Negra (2018) - Filme

Vingadores: Guerra Infinita (2018) - Filme

Homem-Formiga e a Vespa (2018) - Filme

Capitã Marvel (2019) - Filme

Vingadores: Ultimato (2019) - Filme

Homem-Aranha: Longe de Casa (2019) - Filme

SAGA DO MULTIVERSO

Fase 4 - 2021 e 2022

Wanda e Visão (2021) - Série

Falcão e o Soldado Invernal (2021) - Série

Loki - 1ª Temporada (2021) - Série - 1ª Temporada

Viúva Negra (2021) - Filme

Shang-Chi e a Lenda dos Dez Anéis (2021) - Filme

Eternos (2021) - Filme

Gavião Arqueiro (2021) - Série

Homem-Aranha: Sem Volta para Casa (2021) - Filme

Cavaleiro da Lua (2022) - Série

Doutor Estranho no Multiverso da Loucura (2022) - Filme

Thor: Amor e Trovão

She Hulk (2022) - Série

Ms. Marvel (2022) - Série

Pantera Negra: Wakanda Para Sempre (2022) - Filme

Fase 5 - 2023 a 2024

Homem-Formiga e a Vespa: Quantumania (2023) - Filme

Invasão Secreta (2023) - Série

Guardiões da Galáxia vol. 3 (2023) - Filme

Echo (2024) - Série

As Marvels (2023) - Filme

Loki - 2ª Temporada (2023) - Série - 2ª Temporada

APÊNDICE C - Histórias em quadrinhos citadas e/ou analisadas

Citadas:

Funnies on Parade n.1 (1933) - Eastern Color
New Fun n. 1 (1935) - National Allied Publications
Actions Comics n.1 (1938) - Detective Comics Inc.
Marvel Comics n. 1 (1939) - Timely Comics
Marvel Mystery Comics n.7 (1939) - Timely Comics
Captain America n. 1 (1941) - Timely Comics
Fantastic Four n. 1 (1961) - Marvel Comics
The Incredible Hulk n.1 - Marvel Comics
Prince Namor, The Submariner n.1 (1968) - Marvel Comics
Journey Into The Mistery n. 83 (1962) - Marvel Comics
Tales to Astonish n. 27 (1962) - Marvel Comics
Amazing Fantasy n. 15 (1962) - Marvel Comics
The Amazing Spider-Man n. 1 (1962) - Marvel Comic
The Avengers n.1 (1963) - Marvel Comics
The X-Men n.1 (1963) - Marvel Comics
The Avengers n. 4 (1963) - Marvel Comics

Analistas:

Iron Man Is Born! de Tales of Suspense n. 39, Março de 1963) - Marvel Comics
Iron Man Versus Gargantus! de Tales of Suspense n. 40 (Abril de 1963) - Marvel Comics
The Stronghold of Doctor Strange! de Tales of Suspense n. 41 (Maio de 1963) - Marvel Comics
Trapped by the Red Barbarian de Tales of Suspense n. 42 (Junho de 1963) - Marvel Comics
Iron Man Versus Kala, Queen of the Netherworld! de Tales of Suspense n. 43 (Julho de 1963) - Marvel Comics
The Mad Pharaoh! de Tales of Suspense n. 44 (Agosto de 1963) - Marvel Comics
The Icy Fingers of Jack Frost! de Tales of Suspense n. 45 (Setembro de 1963) - Marvel Comics

Iron Man Faces the Crismon Dynamo! de Tales of Suspense n. 46 (Setembro de 1963) -
Marvel Comics

ANEXO A - QUADRO DE ANÁLISE DE CONTEÚDO: SAGA DO INFINITO (22 FILMES) - DIMENSÃO ECONÔMICA

QUADRO DE ANÁLISE DE CONTEÚDO TCC

ANEXO A - DIMENSÃO ECONÔMICA

ORDEM NA CRONOLOGIA	FILME	FILME (BR)	ANO	DIMENSÃO ECONÔMICA				
				CRÍTICA ESPECIALIZADA		CRÍTICA DA AUDIÊNCIA		TOP LIFETIME GROSSES
				Rotten Tomatoes (100%)	Metacritic (100)	Rotten Tomatoes(100%)	Metacritic (10)	
16	Black Panther	Pantera Negra	2018	96%	88	79%	6,30	17
3	Iron Man	Homem de Ferro	2008	94%	79	91%	8,60	192
22	Avengers: Endgame	Vingadores: Ultimato	2019	94%	78	90%	7,90	2
15	Captain America: Civil War	Capitão América: Civil War	2016	90%	75	89%	8,00	27
19	Thor: Ragnarok	Thor: Ragnarok	2017	93%	74	87%	7,70	89
17	Spider-Man: Homecoming	Homem Aranha: De Volta ao Lar	2017	92%	73	87%	7,50	78
18	Doctor Strange	Doutor Estranho	2016	89%	72	86%	8,00	153
10	Captain America: The Winter Soldier	Capitão América: O Inverno da Guerra	2014	90%	70	92%	8,30	134
20	Ant-Man and the Wasp	Homem-Formiga e a Vespa	2018	87%	70	79%	7,00	176
7	The Avengers	Os Vingadores	2012	91%	69	91%	8,00	10
21	Avengers: Infinity War	Vingadores: Guerra Infinita	2018	85%	68	92%	8,50	6
12	Guardians of the Galaxy Vol. 2	Guardiões da Galáxia Vol. 2	2017	85%	67	87%	7,80	85
13	Avengers: Age of Ultron	Vingadores: Era de Ultron	2015	76%	66	82%	7,10	15
1	Captain America: The First Avenger	Capitão América: O Primeiro Vingador	2011	80%	66	75%	6,80	401
11	Guardians of the Galaxy	Guardiões da Galáxia	2014	82%	64	94%	7,90	114
14	Ant-Man	Homem-Formiga	2015	83%	64	85%	7,40	237
9	Iron Man 3	Homem de Ferro 3	2013	79%	62	78%	6,70	25
5	The Incredible Hulk	O Incrível Hulk	2008	67%	61	69%	6,80	633
6	Thor	Thor	2011	77%	57	76%	7,00	294
4	Iron Man 2	Homem de Ferro 2	2010	72%	57	71%	6,40	174
8	Thor: The Dark World	Thor: O mundo Sombrio de Thor	2013	67%	54	75%	7,00	165
2	Captain Marvel	Capitã Marvel	2019	79%	45	60%	3,00	32

ANEXO A - QUADRO DE ANÁLISE DE CONTEÚDO: SAGA DO INFINITO (22 FILMES) - DIMENSÃO POLÍTICA

QUADRO DE ANÁLISE DE CONTEÚDO TCC

ANEXO A - DIMENSÃO POLÍTICA

FILME	DIMENSÃO POLÍTICA						
	Conflitos políticos do momento da produção estavam conectados com a trama?	Ano da trama igual ao do lançamento?	Guerras	Temas			
				Tirania	Facismo	Terrorismo	Patriotismo
Pantera Negra	Verde	Verde	Amarelo	Amarelo	Amarelo	Amarelo	Amarelo
Homem de Ferro	Verde	Amarelo	Verde	Amarelo	Amarelo	Verde	Verde
Vingadores: Ultimato	Amarelo	Amarelo	Amarelo	Verde	Verde	Amarelo	Amarelo
Capitão América: Guerra Civil	Amarelo	Verde	Amarelo	Amarelo	Amarelo	Verde	Amarelo
Thor: Ragnarok	Amarelo	Verde	Amarelo	Amarelo	Amarelo	Amarelo	Amarelo
Homem Aranha: de Volta ao Lar	Amarelo	Amarelo	Amarelo	Amarelo	Amarelo	Amarelo	Amarelo
Doutor Estranho	Amarelo	Verde	Amarelo	Verde	Amarelo	Amarelo	Amarelo
Capitão América e o Soldado Invernal	Verde	Verde	Amarelo	Amarelo	Verde	Verde	Amarelo
Homem-Formiga e a Vespa	Amarelo	Verde	Amarelo	Amarelo	Amarelo	Amarelo	Amarelo
Os Vingadores	Amarelo	Verde	Amarelo	Verde	Amarelo	Amarelo	Amarelo
Vingadores: Guerra Infinita	Amarelo	Verde	Amarelo	Verde	Amarelo	Amarelo	Amarelo
Guardiões da Galáxia Vol. 2	Amarelo	Amarelo	Amarelo	Verde	Amarelo	Amarelo	Amarelo
Vingadores: Era de Ultron	Amarelo	Verde	Amarelo	Verde	Amarelo	Amarelo	Amarelo
Capitão América: O primeiro vingador	Verde	Amarelo	Verde	Verde	Amarelo	Amarelo	Verde
Guardiões da Galáxia	Amarelo	Verde	Verde	Amarelo	Amarelo	Amarelo	Amarelo
Homem-Formiga	Amarelo	Verde	Amarelo	Amarelo	Amarelo	Amarelo	Amarelo
Homem de Ferro 3	Verde	Amarelo	Amarelo	Amarelo	Verde	Verde	Verde
O Incrível Hulk	Amarelo	Amarelo	Amarelo	Amarelo	Amarelo	Amarelo	Amarelo
Thor	Amarelo	Amarelo	Verde	Amarelo	Amarelo	Amarelo	Amarelo
Homem de Ferro 2	Verde	Verde	Verde	Amarelo	Amarelo	Amarelo	Verde
Thor: O mundo Sombrio	Amarelo	Verde	Verde	Amarelo	Amarelo	Amarelo	Amarelo
Capitã Marvel	Amarelo	Amarelo	Verde	Verde	Amarelo	Amarelo	Amarelo

ANEXO A - QUADRO DE ANÁLISE DE CONTEÚDO: SAGA DO INFINITO (22 FILMES) - DIMENSÃO NARRATIVA

QUADRO DE ANÁLISE DE CONTEÚDO TCC

ANEXO A - DIMENSÃO NARRATIVA

ANEXO B - QUADRO DE ANÁLISE DE CONTEÚDO: O HOMEM DE FERRO NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS (20 HISTÓRIAS) - PARTE 1

QUADRO DE ANÁLISE DE CONTEÚDO TCC

ANEXO B - PARTE 1

ANEXO B - QUADRO DE ANÁLISE DE CONTEÚDO: O HOMEM DE FERRO NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS (20 HISTÓRIAS) - PARTE 2

QUADRO DE ANÁLISE DE CONTEÚDO TCC

ANEXO B - PARTE 2

ANEXO C - QUADRO DE ANÁLISE DE CONTEÚDO: O HOMEM DE FERRO NOS CINEMAS (14 FILMES) - DIMENSÃO POLÍTICA

QUADRO DE ANÁLISE DE CONTEÚDO TCC

ANEXO C - DIMENSÃO POLÍTICA

FILME (BR)	DIMENSÃO POLÍTICA			
	Eventos históricos (reais ou fictícios)	Locais (reais ou fictícios)	Figuras Históricas	Temas
Homem de Ferro	2ª Guerra Mundial; Projeto Manhattan; Pearl Harbor (mencionados)	Afganistão; EUA;	Mencionadas: Alexandre, O Grande; Genghis Khan; Leonardo Da Vinci; Jesus Cristo; President Roosevelt; Hugh Marston Hefner; Adolf Hitler	Terrorismo; Armamentismo; Patriotismo; Maquiavelismo; Guerras; Intervencionismo; Islanofobia; Militarismo; Inteligência Artificial
O Incrível Hulk	Não	Brasil; EUA; Guatemala; Canadá; México; Yggdrasil (fictional); Asgard (fictional); Jotunheim (fictional)	-	Supersoldado; Militarismo; Intervencionismo
Homem de Ferro 2	2ª Guerra Mundial (mencionada)	EUA; Rússia; Mônaco; França	Mencionadas: President Roosevelt; Tio Sam; Larry King;	Medo da morte; Patriotismo; Militarismo; Inteligência Artificial
Thor	-	Noruega; Asgard	-	Mitologia Nórdica; Guerras
Capitão América: O primeiro vingador	2ª Guerra Mundial	Noruega; Alemanha; Itália; Áustria; Reino Unido; EUA	Adolf Hitler (mencionado); Aliados (mencionado)	2ª Guerra Mundial; Patriotismo; Supersoldado; Nazismo; Facismo; Reich; Infiltração Nazista; Ideal Arianos; Tirania; Propaganda de Guerra (I want you...)
Os Vingadores	Batalha de Nova York (fictício)	EUA (Nova York)	-	Autoritarismo; Inteligência Artificial; Invasão Alienígena
Homem de Ferro 3	Bug do Milênio.	Suiça; EUA; Afganistão; Kuwait; Paquistão; Irã	-	Terrorismo; Patriotismo; Islanofobia; Medo da morte; Inteligência Artificial
Capitão América e o Soldado Invernal	2ª Guerra Mundial; Batalha de Nova York (fictícios); Alumissagem (Lum 2 e Apollo 11)	EUA; Oceano Índico; Sri Lanka; Irã; Afeganistão; Paquistão; Índia; Argélia; Egito; Ucrânia; Alemanha; Sérvia;	Citados: Marvin Gaye; Nirvana; Steve Jobs; Adolf Hitler; Barack Obama	Liberdade; Medo; Nazismo; Controle Mental; Inteligência Artificial; Perda de Memória; Tortura
Vingadores: Era de Ultron		Sérvia; EUA; Inglaterra; África do Sul; Coreia do Sul; Noruega		
Capitão América: Guerra Civil		Rússia; Sérvia; Reino Unido; Áustria; Romênia; EUA; Nigéria; Wakanda		Terrorismo; Vingança
Homem Aranha: de Volta ao Lar		EUA; Índia		Trafico ilegal de armas; Ensino Médio;
Vingadores: Guerra Infinita	Blip (fictício)	EUA; Reino Unido; Fictícios: Wakanda; Titã; Lugar de Nenhum; Xandar; Vormir; Nidavellir; O Jardim		Tirania; Tortura; Genocídio;
Vingadores: Ultimato	Batalha de Nova York (fictício); Blip (fictício)	EUA; Japão; Noruega; Reino Unido; Fictícios: Wakanda; Asgard; Titã; Morag; Vormir; Santuário; Reino Quantico; Contraxia; Plano Astral		Tirania; Tortura; Genocídio; Viagem no Tempo; Sacrifício
Capitã Marvel	Guerra Fria (mencionada); Guerra Kree-Skrull (fictício)	Hala (planeta ficticional); Torfa (planeta fictional); EUA: Califórnia, Luisiana e Nova York; Laboratório da Mar-vell	-	Guerras; Feminismo; Inteligência Artificial

ANEXO C - QUADRO DE ANÁLISE DE CONTEÚDO: O HOMEM DE FERRO NOS CINEMAS (14 FILMES) - DIMENSÃO NARRATIVA - PARTE 1

1

QUADRO DE ANÁLISE DE CONTEÚDO TCC

ANEXO C -DIMENSÃO NARRATIVA - PARTE 1

FILME (BR)	DIMENSÃO NARRATIVA E TRANSMÍDIALIDADE	
	Conexões com o UCM	Personagens
Homem de Ferro	Ditou todas as regras, tudo vem a partir desse filme. Nick Fury aparece no final falando sobre a Iniciativa Vingadores. "Eu sou o Homem de Ferro"	Anthony Edward Stark - Tony Stark - Homem de Ferro (principal); Virginia Potts - Pepper Potts (assistente e interesse romântico); Tenente-Coronel James Rupert Rhodes - Rhodey (melhor amigo); Happy Hogan (segurança e amigo); Obadiah Stane (sócio, antagonista); Dr. HoYinSen (companheiro de cativeiro, salva Tony); Christine (repórter); Agente Phil Coulson; Raza (sequestrador, antagonista); Major Alles
O Incrível Hulk	No começo do filme aparecem vários documentos sobre o incidente de Banner, Nick Fury é citado em um. Stan Lee bebe o refrigerante infectado com o sangue de Banner	Dr. Bruce Banner (Hulk); Dr. Elizabeth Ross (Betty); General Thaddeus Ross (Thunderbolt); Capitão Emil Blonky (Abomínável); Tony Stark
Homem de Ferro 2	Stan Lee aparece no Expo Stark logo no começo do filme. Nick Fury intervém para ajudar Tony com os efeitos do Paladio. Coulson vai para o novo México, onde o martelo do Thor cai (mencionado na cena pós- créditos). Mennig com máscara de homem de ferro que o Tony salvou no Expo Stark pede ser Peter Parker (Homem-Aranha) ainda criança. Trabalho em equipe com Rhodey depois de dizer que trabalha sozinho. Tony consultor da S.H.I.E.L.D.	Anthony Edward Stark - Tony Stark - Homem de Ferro (principal); Virginia Potts - Pepper Potts (assistente e interesse romântico); Tenente-Coronel James Rupert Rhodes - Rhodey - Máquina de Combate (melhor amigo); Happy Hogan (segurança e amigo); Christine (repórter); Agente Phil Coulson; Nick Fury; Alana Almanova Romanova - Natasha Romanoff - Viúva Negra; Ivan Antonovitch Vanko; Ivan Vanko Antonovich (villão); Justin Hammer (villão); Major Alles; General Mende; Peter Parker (supostamente); Jarvis (Inteligência Artificial)
Thor	Eric Clevin cita Bruce Banner - diz que conheceu um cientista especialista em radiação gama que sumiu depois que a S.H.I.E.L.D. apareceu. Primeira aparição do Gárgula (queijo). "Loki" "morte" pela primeira vez. A cena pós-créditos mostra o Dr Clevin sendo apresentado ao Tesseract e aprimora a estudá-lo para a S.H.I.E.L.D. Aparição da falsa Manopla do Infinito com as falsas joias.	Thor Odinson; Jane Foster; Erik Selvig; Darcy Lewis; Odín Borsone; Frigga; Lady Sif; Fandral; Hogr; Volstagg; Heimdall; Lásky; Loki Laufeyson; Clint Barton (Gárgula Arqueiro); Nick Fury; Bruce Banner; Henry Pym; Donald Blak; Dr. Bruce Banner (Hulk); Clint Barton (Gárgula Arqueiro); S.H.I.E.L.D.; Steven Grant Rogers - Steve Rogers - Capitão América (principal); Dr. Margaret Elizabeth - Agente Peggy Carter (interesse romântico); James Buchanan Barnes - Bucky Barnes (melhor amigo); Dr. Abraham Erskine; Howard Stark; Col. Chester Phillips; Nicholas Joseph Fury - Nick Fury (cena pós-créditos); Johann Schmidt - Caveira Vermelha (antagonista); Dr. Arnim Zola (cientista da Hidra)
Capitão América: O primeiro vingador	Tesseract (Joia do Espaço); Vibrármis; Yngdrasil; Odín e Sala do Tesouro do Odín mencionados; Stan Lee de soldado; Caveira Vermelha manda pra espaço pra Tesseract (mas no filme parece que ele só morre); Howard Stark; Saco do Supersoldado	Vingadores; Tony Stark (Homem de Ferro); Steve Rogers (Capitão América); Natasha Romanoff (Viúva Negra); Thor Odinson; Bruce Banner (Hulk); Clint Barton (Gárgula Arqueiro); S.H.I.E.L.D.; Agente Phil Coulson; Maria Hill; Director Nick Fury; Dr Erik Selvig; Agente Jasper Sitwell; Pepper Potts; Loki; Thanos
Os Vingadores	Thanos empunha o cajado e seu encravado à loka para que ele conquiste a terra em seu nome e o entreque o terceiro. As cenas pós-créditos de todos os filmes anteriores foram sentido aqui. Equipe completa com Thor desmascado. Homem de Ferro observa a energia do trovão que o Thor salta nele. Mas quando dá mordaça eles se resolvem rapidinho. Stark se sacrifica quase morrendo. Oficialmente público sobre os Vingadores é contorcido. As latas da torre Stark esm o sobrenome apenso um A de Avengers. Thanos aparece pela primeira vez na cena pós-créditos. Eles vudem juntos na segunda cena pós-crédito, imediatamente após o fim da batalha.	Vingadores; Tony Stark (Homem de Ferro); Steve Rogers (Capitão América); Natasha Romanoff (Viúva Negra); Thor Odinson; Bruce Banner (Hulk); Clint Barton (Gárgula Arqueiro); S.H.I.E.L.D.; Agente Phil Coulson; Maria Hill; Director Nick Fury; Dr Erik Selvig; Agente Jasper Sitwell; Pepper Potts; Loki; Thanos
Homem de Ferro 3	Tony traumatizado após a Batalha de Nova York, não consegue dormir, quando dorme tem pesadelos, passa noites acordado inventando e construindo novas armaduras. Optou para tirar os estrelas do peito. Na cena pós-créditos mostra o Tony desfazendo com o Bruce sobre o que rolou no filme e ele dormiu durante todo o tempo.	Anthony Edward Stark - Tony Stark - Homem de Ferro (principal); Virginia Potts - Pepper Potts (CEO das Inovações Stark e Namorada de Tony); Tenente-Coronel James Rupert Rhodes - Rhodey - Máquina de Combate - Patriota de Ferro (melhor amigo); Happy Hogan (amigo e chefe de segurança da Pepper); Dr. HoYinSen; Christine (repórter); Jarvis (Inteligência Artificial); Fury Keener (agente que ajuda Tony); Maya Hansen; Alárich Killian (mente por trás do falso Mandarim); Trevor Slattery (falso Mandarim); Vice Presidente Rodriguez; Doctor Wu; ROAXON; Stan Lee
Capitão América e o Soldado Invernal	Conhece Sam Wilson enquanto ambos correm "A sua esquerda". Steve e Natasha agindo como agentes da SHIELD, junto aos Strike. Peggy aparece idosa e descrevem que ele e Edward Stark fundaram a SHIELD, ela também aparenta ter Alzheimer. Volta do Bucky como Soldado Invernal. Luta corporal com STRIKE no elevador. Sam apuda Steve e Natasha quando eles precisam. Natasha quer arrumar um encontro pro Steve. Descobrimos que a SHIELD estava completamente infectada e tornada pela H.I.D.R.A, tornada de dentro pra fora, cheia de agentes duplos, não apenas a SHIELD, como vários âmbitos importantes, como governos. Stan Lee como segurança do Museu de Capitão América. Natasha joga os segredos da SHIELD e da H.I.D.R.A no internet. Bucky salva Steve. Fim da SHIELD. Cena pós-créditos com Wanda e Pietro, diretamente ligada ao filme Linh Ultron.	Steve Rogers (Capitão América); Natasha Romanoff (Viúva Negra); Samuel Wilson - Sam Wilson - Falcão; Nick Fury; Agente Maria Hill; Agente Sharon Carter; Peggy Carter; Secretário Alexander Pierce; Agente Brock Rumlow; Agente Jack Rollins; Agente Jasper Sitwell; Bucky Barnes (Soldado Invernal); Armin Zola; Senador Stern; Agente Russo; Georges Batroc; Ferdinand Lopez; Gerald Durand; Tony Stark; Howard Stark; KóG; Bruce Banner; Steven Strange; Cameron Klein
Vingadores: Tra de Ultron	Já começa com os Vingadores estacionando a base da H.I.D.R.A em que estavam Wanda e Pietro. Vingadores trabalhando com um equipo minato bem. Wanda faz Stark ter um pensamento que todos os Vingadores morrem e a Terra é invadida, mas ele segue vivo. A terceira agora é torre dos Vingadores. O Ultron é visto por Tony como uma armadura envolvida no fogo. Steve quase levanta o Mjolnir. Capitão sonha com o pós-guerra dançando com Peggy; Natasha lembra da sala vermelha; Thor prevê Ragnarok e Vídeo e Hulk fica transformado com o controle mental da Wanda. Thor vê as Joias do Infinito em uma visão. Vídeo levanta o Mjolnir. Thor vai atrás de tentar descolar quem está reunindo as joias. Thanos aparece no final, pegando a Manopla do Infinito, dizendo que ele mesmo fui isso.	Vingadores; Tony Stark (Homem de Ferro); Steve Rogers (Capitão América); Natasha Romanoff (Viúva Negra); Thor Odinson; Bruce Banner (Hulk); Clint Barton (Gárgula Arqueiro); Pietro Maximoff; Wanda Maximoff; Sam Wilson (Falcão); Rhodey Máquina de Combate; Maria Hill; Nick Fury; Jarvis; Vídeo; Sônia; Sônia; Bárbara; Sônia; Pepper Potts; Bucky Barnes (Soldado Invernal); Armin Zola; Senador Stern; Agente Russo; Georges Batroc; Ferdinand Lopez; Gerald Durand; Tony Stark; Howard Stark; KóG; Bruce Banner; Steven Strange; Cameron Klein
Capitão América: Guerra Civil	Tratado de Sokovia divide os Vingadores, metade assim e metade não assiste. Thor e Bárbara estão fora da Terra. Time Stark; Natasha, Rhodey, Vídeo, Peter, T'Challa. Time Steve; Clint, Sam, Wanda, Scott, Bucky. Natasha manda de tudo.	Vingadores; Tony Stark (Homem de Ferro); Steve Rogers (Capitão América); Natasha Romanoff (Viúva Negra); Clint Barton (Gárgula Arqueiro); Wanda Maximoff; Sam Wilson (Falcão); Rhodey Máquina de Combate; Maria Hill; Nick Fury; Jarvis; Vídeo; Sônia; Sônia; Bárbara; Sônia; Pepper Potts; Bucky Barnes (Soldado Invernal); Armin Zola; Senador Stern; Agente Russo; Georges Batroc; Ferdinand Lopez; Gerald Durand; Tony Stark; Howard Stark; KóG; Bruce Banner; Steven Strange; Cameron Klein
Homem Aranha: de Volta ao Lar	Vídeo do Capitão América na sala de detenção da escola do Peter. Vídeo usando tecnologia chitana pra construir armas e vestir para criminosos. Tio de Miles Morales o cita, não nominalmente. Peter é o único herói da Marvel que escorre sua identidade secreta. A sede dos Vingadores está sendo atacada e o Abutre que aproveita para roubar a caga. Cena pós-créditos do Capitão América zoando quem Bárbara está com as cenas pós-créditos.	Peter Parker (Homem Aranha); Tony Stark (Homem de Ferro); Happy Hogan; Pepper Potts; Ned Leder; Michelle Jones (MJ); Lis Allan; Vingadores (mencionados); Flash Thompson; Betty Brant; Jason Tolledo; Charles; Abe; Cindy; Sally; Seymour; Tim McKeever; Aaron Davis; Sora; Senhora Sora; Karen (Da Pele); Peter; Adrián Toomes (Abutre); Phineas Mason; Hernan Schulz; Doris Tousmes; Vaidy Kapoor; Ayo; Ulrik Pyrn; Brock Rumlow; Conrad Holman Zemo
Vingadores: Guerra Infinita	Começa imediatamente após o fim de Thor Ragnarok. E o decorrer do filme ocorre um paralelo à Homem Aranha e o Tártaro. Ele não deve os atendimentos, mas a audiência de peças para o Tártaro e de destruir os inimigos que invadiram o planeta. A sede dos Vingadores está quase matada e o Abutre que aproveita para roubar a caga. Cena pós-créditos do Capitão América zoando quem Bárbara está com as cenas pós-créditos.	Vingadores; Tony Stark (Homem de Ferro); Steve Rogers (Capitão América); Natasha Romanoff (Viúva Negra); Clint Barton (Gárgula Arqueiro); Wanda Maximoff; Sam Wilson (Falcão); Rhodey Máquina de Combate; Maria Hill; Nick Fury; Jarvis; Vídeo; Peter Parker (Homem-Aranha); Carol Danvers (Capitão Marvel); Scott Lang (Homem Formiga); Hope Van Dyne (Vespa); Dr. Stephen Strange (Doutor Estranho); Wong; Guerreiros da Galáxia; Peter Quill (Star-Lord); Nebula; Gamora; Drax; Rocket; Groot; Nebula; Prisoneiros (Pantera Negra); Dora Milaje (General Okoye); Ayo; Yemo; Bucky Barnes (Lobo Branco); Fazit; Princesa Shuri; M'Baku; Valkiria; Korg; Miss; Maria Hill; Nick Fury; Sônia; Pepper Potts; Morgan L. Stark (Lémnio); Loki; Ned Leder; Johann Schmidt (Caveira Vermelha); Thanos; Fazit Eluno; Próxima Meta-Norte; Corvus Glaive
Vingadores: Ultimato	Começa mostrando o exato momento em que todo da família do Clint se transforma ero p-sustinido. Vingadores que testaram reuniões depois de volta do Thanos. Tony desabafa e desmaia de frustação. Ok que restauram vido ate Thanos, no jardim. Thor mata o Thanos, cortando a cabeça, mas de nadia adianta pois ele destruiu as joias. Cinco anos se passam. Scott Lang volta de mundo quântico por conta de um rato, e pra ele só se passaram 5 horas. Isso faz com ele tentar a ideia de voltar no tempo usando física quântica, e ele vai até os Vingadores. Tony inventa a viagem no tempo. Thor é pessímo, se sentindo culpado eis o psicológico abalado. Clint se torna assassino de gangues. Natasha vai atrás dele controla da viagem no tempo. Se dividem em 3 equipes ao viajar no tempo. Natasha se sacrifica para Clint conseguir a Arca da Aliança. Bruce estala os dedos e os que viraram pô voltam. Mas o Thanos de 2014 os ataca, sobrando-os. Eles sobra Thor, Steve e Tony na superfície, os três lutam com Thanos. Steve levanta o Mjolnir. Uma batalha épica se segue, culminando no sacrifício de Tony ao estalar os dedos e morrer por isso. Capitão volta para devolver ai joias que pegaram e fica no passado com a Peggy, vive uma vida ao lado dela e respeitoso velhinho, passando o manto de capitão para Sam. Thor faz de Váriaria rei de Asgard e um aventura com os Guardiões da Galáxia.	Vingadores; Tony Stark (Homem de Ferro); Steve Rogers (Capitão América); Natasha Romanoff (Viúva Negra); Thor Odinson; Bruce Banner (Hulk); Wanda Maximoff; Sam Wilson (Falcão); Rhodey Máquina de Combate; Maria Hill; Nick Fury; Jarvis; Vídeo; Peter Parker (Homem-Aranha); Carol Danvers (Capitão Marvel); Scott Lang (Homem Formiga); Hope Van Dyne (Vespa); Dr. Stephen Strange (Doutor Estranho); Wong; Guerreiros da Galáxia; Peter Quill (Star-Lord); Nebula; Gamora; Drax; Rocket; Groot; Nebula; Prisoneiros (Pantera Negra); Dora Milaje (General Okoye); Ayo; Yemo; Bucky Barnes (Lobo Branco); Fazit; Princesa Shuri; M'Baku; Valkiria; Korg; Miss; Maria Hill; Nick Fury; Sônia; Pepper Potts; Morgan L. Stark (Lémnio); Loki; Ned Leder; Johann Schmidt (Caveira Vermelha); Thanos; Fazit Eluno; Próxima Meta-Norte; Corvus Glaive
Capitão Marvel	Tesseract (Joia do Espaço); Tártaro do Fúria; Criação do Projeto Vingadores - Nick se inspira no apelido de Carol durante seu período na Força Aérea; "Carol Avenger Danvers"; S.H.I.E.L.D.; Agente Coulson; Nick Fury; Stan Lee no trein. Ronan. Projeto PEGASUS	Carol Danvers - Carol Avenger Danvers - Vers (nome Kree) - Capitã Marvel (principal); Maria Rambeau; Monica Rambeau; Dr. Wendy Lawson - Mar-Vell; Agente Phil Coulson; Nick Fury; Talos; Goose; Comandante Yon-Rogg; Ronan, Inteligência Suprema

ANEXO C - QUADRO DE ANÁLISE DE CONTEÚDO: O HOMEM DE FERRO NOS CINEMAS (14 FILMES) - DIMENSÃO NARRATIVA - PARTE

2

QUADRO DE ANÁLISE DE CONTEÚDO TCC

ANEXO C - DIMENSÃO NARRATIVA PARTE 2