

CENTRO UNIVERSITÁRIO SAGRADO CORAÇÃO

MATHEUS COLONHEZI FERES

O PROCESSO TRANSMIDIÁTICO DA EMPRESA MARVEL: DOS QUADRINHOS
ÀS TELAS DE CINEMA E STREAMING.

Bauru
2022

MATHEUS COLONEZI FERES

O PROCESSO TRANSMIDIÁTICO DA EMPRESA MARVEL: DOS QUADRINHOS
ÀS TELAS DE CINEMA E STREAMING.

Monografia de iniciação científica
apresentada à Pro-reitoria de Pesquisa e
Pós-graduação do Centro Universitário
Sagrado Coração.

Orientador: Prof. Dr. Vítor Pachioni
Brumatti.

Bauru
2022

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD

F349p	<p>Feres, Matheus Colonhezi</p> <p>O processo transmidiático da empresa marvel: dos quadrinhos às telas de cinema e streaming / Matheus Colonhezi Feres. -- 2022. 98f. : il.</p> <p>Orientador: Prof. Dr. Vitor Pachioni Brumatti</p> <p>Monografia (Iniciação Científica em Publicidade e Propaganda) - Centro Universitário Sagrado Coração - UNISAGRADO - Bauru - SP</p> <p>1. Processo transmidiático. 2. Quadrinhos. 3. Marvel. 4. Convergência. I. Brumatti, Vitor Pachioni. II. Título.</p>
-------	--

Elaborado por Lidiane Silva Lima - CRB-8/9602

MATHEUS COLONEZI FERES

O PROCESSO TRANSMIDIÁTICO DA EMPRESA MARVEL: DOS QUADRINHOS
ÀS TELAS DE CINEMA E STREAMING.

Monografia de Iniciação Científica
do curso de Publicidade e
Propaganda apresentado à Pró-
Reitoria de Pesquisa e Pós-
Graduação do Centro Universitário
Sagrado Coração.

Orientador: do Profº Dr. Vitor
Pachioni Brumatti.

Aprovado em:

30/10/2022.

Banca examinadora:

Prof.^a Dr. Vitor Pachioni Brumatti.(Orientador)

Centro Universitário Sagrado Coração

RESUMO

As adaptações de histórias em quadrinhos para outros meios de comunicação como o cinema e plataformas de *streaming* vem se tornando cada vez mais comum nos dias de hoje. Muito se discute com relação ao processo transmídia realizado para essas narrações em diferentes plataformas de maneira que suas adaptações são, por vezes, tão fiéis que chegam a ganhar bilhões de dólares em bilheteria. O exemplo mais comum da atualidade é o da Marvel, que passou por várias transições entre mídias ao longo de sua história. Sendo assim, se faz necessário entender como funcionam os processos de conversão entre mídias e solucionar o problema: quais os aspectos que levaram a Marvel a expandir seu universo através das telas de cinema e atualmente, em séries e plataformas de *streaming*? A pesquisa teve por objetivo estudar, analisar e compreender como a cultura da convergência é aplicada nos produtos da Marvel, observar quais mudanças ocorreram nesse processo e como ele afetou seus consumidores. Foram analisados 28 filmes, 7 series de streaming e três das principais sagas dos quadrinhos que tiveram suas adaptações nas plataformas digitais, na qual foi possível observar suas principais semelhanças e diferenças no processo transmidiático

Palavras-chave: Processo transmidiático. Quadrinhos. Marvel. Convergência.

ABSTRACT

Comic book adaptations for other media such as cinema and streaming platforms are becoming increasingly common these days. Much is discussed regarding the transmedia process carried out for these narrations on different platforms, so that their adaptations are sometimes so faithful that they even earn billions of dollars at the box office. The most common example today is Marvel, which has gone through several transitions between media throughout its history. Therefore, it is necessary to understand how the conversion processes between media work and solve the problem: what aspects led Marvel to expand its universe through movie screens and currently, in series and streaming platforms? The research aimed to study, analyze and understand how the convergence culture is applied in Marvel products, observe what changes occurred in this process and how it affected its consumers. 28 films, 7 streaming series and three of the main comic book sagas that had their adaptations on digital platforms were analyzed, in which it was possible to observe their main similarities and differences in the transmedia process

Keywords: Transmedia process. Comics. Marvel. Convergence.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1: DADOS DE INVESTIMENTO PUBLICITÁRIO – MÍDIA DADOS	35
FIGURA 2 - CARTAZ DE DIVULGAÇÃO DO FILME HOMEM DE FERRO.....	46
FIGURA 3 - CARTAZ DE DIVULGAÇÃO DO FILME O INCRÍVEL HULK	47
FIGURA 4 - CARTAZ DE DIVULGAÇÃO DO FILME HOMEM DE FERRO 2.....	48
FIGURA 5 CARTAZ DE DIVULGAÇÃO DO FILME THOR	49
FIGURA 6 CARTAZ DE DIVULGAÇÃO DO FILME CAPITÃO AMÉRICA: O PRIMEIRO VINGADOR	50
FIGURA 7 CARTAZ DE DIVULGAÇÃO DO FILME VINGADORES	51
FIGURA 8 CARTAZ DE DIVULGAÇÃO DO FILME HOMEM DE FERRO 3	52
FIGURA 9 CARTAZ DE DIVULGAÇÃO DO FILME THOR: O MUNDO SOMBRIO..	53
FIGURA 10 CARTAZ DE DIVULGAÇÃO DO FILME CAPITÃO AMÉRICA: O SOLDADO INVERNAL.....	54
FIGURA 11 CARTAZ DE DIVULGAÇÃO DO FILME GUARDIÕES DA GALÁXIA....	55
FIGURA 12 CARTAZ DE DIVULGAÇÃO DO FILME VINGADORES ERA DE ULTRON.....	56
FIGURA 13 CARTAZ DE DIVULGAÇÃO DO FILME HOMEM FORMIGA.....	57
FIGURA 14 - CARTAZ DE DIVULGAÇÃO DO FILME CAPITÃO AMÉRICA: GUERRA CIVIL	58
FIGURA 15 - CARTAZ DE DIVULGAÇÃO DO FILME DOUTOR ESTRANHO.....	59
FIGURA 16 - CARTAZ DE DIVULGAÇÃO DO FILME GUARDIÕES DA GALÁXIA VOLUME 2	60
FIGURA 17 - CARTAZ DE DIVULGAÇÃO DO FILME HOMEM ARANHA: DE VOLTA AO LAR	61
FIGURA 18 - CARTAZ DE DIVULGAÇÃO DO FILME THOR: RAGNAROK.....	62
FIGURA 19 - CARTAZ DE DIVULGAÇÃO DO FILME PANTERA NEGRA.....	62
FIGURA 20 - CARTAZ DE DIVULGAÇÃO DO FILME VINGADORES GUERRA INFINITA	64
FIGURA 21 - CARTAZ DE DIVULGAÇÃO DO FILME HOMEM FORMIGA E VESPA	65
FIGURA 22 - CARTAZ DE DIVULGAÇÃO DO FILME CAPITÃ MARVEL	66
FIGURA 23 - CARTAZ DE DIVULGAÇÃO DO FILME VINGADORES ULTIMATO ..	67
FIGURA 23 - CARTAZ DE DIVULGAÇÃO DO FILME VINGADORES ULTIMATO ..	68
FIGURA 24 - CARTAZ DE DIVULGAÇÃO DA SÉRIE WANDA E VISÃO.....	70

FIGURA 25 - CARTAZ DE DIVULGAÇÃO DA SÉRIE FALCÃO E O SOLDADO INVERNAL	71
FIGURA 26 - CARTAZ DE DIVULGAÇÃO DA SÉRIE LOKI	72
FIGURA 27 - CARTAZ DE DIVULGAÇÃO DO FILME VIÚVA NEGRA.....	73
FIGURA 28 - CARTAZ DE DIVULGAÇÃO DA SÉRIE E SE ...?.....	74
FIGURA 29 - CARTAZ DE DIVULGAÇÃO DO FILME SHANG CHI	75
FIGURA 30 - CARTAZ DE DIVULGAÇÃO DO FILME ETERNOS.....	76
FIGURA 31 - CARTAZ DE DIVULGAÇÃO DA SÉRIE GAVIÃO ARQUEIRO	77
FIGURA 32 - CARTAZ DE DIVULGAÇÃO DO FILME SEM VOLTA PRA CASA.....	78
FIGURA 33 - CARTAZ DE DIVULGAÇÃO DA SÉRIE CAVALEIRO DA LUA.....	79
FIGURA 34 - CARTAZ DE DIVULGAÇÃO DO FILME MULTIVERSO DA LOUCURA	80
FIGURA 34 - CAPA DA REVISTA EM QUADRINHOS VINGADORES O NASCIMENTO DE ULTRON.....	83
FIGURA 35 - CAPA DA REVISTA EM QUADRINHOS GUERRA CIVIL.....	84
FIGURA 36 - CAPA DA REVISTA EM QUADRINHOS SAGA DO INFINITO.....	87
FIGURA 37 - FILMES DAS FASES 5 E 6	91

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	9
1.1 SITUAÇÃO PROBLEMA.....	10
1.2 OBJETIVOS	10
1.2.1 Objetivos Gerais	10
1.2.2 Objetivos Específicos	10
1.3 JUSTIFICATIVA	11
1.4 METODOLOGIA.....	11
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	13
2.1 COMUNICAÇÃO TRANSMÍDIA	13
2.1.1 Conceito	13
2.1.2 Histórico	15
2.1.3 Aplicação	16
2.1.4 Publicidade Transmídia	18
2.2 HISTÓRIA EM QUADRINHOS	19
2.2.1 Origem	20
2.2.2 Principais Títulos	21
2.2.3 Marvel VS DC Comics	23
2.2.4 Universo Marvel	25
2.3.1 História do Cinema	29
2.3.2 Surgimento do Streaming	32
2.3.3 Relação Cinema e Streaming	33
2.3.4 A publicidade no Cinema e nas Plataformas de Streaming	34
2.4 CULTURA DA CONVERGÊNCIA	36
2.4.1 O que é?	36
2.4.2 Convergência dos meios de comunicação	39
2.4.3 Transmídia e Crossmídia	40
2.4.4 Principais exemplos de adesão à cultura de convergência	42
3 UNIVERSO CINEMATOGRAFICO MARVEL	46
3.1 FASE 1 - DE 2008 À 2012	46
Homem de ferro (Iron Man) - 2008	46
O Incrível Hulk (The Incredible Hulk) - 2008	47
Homem de ferro 2 (Iron Man 2) - 2010	48
Thor - 2011	49
Capitão América: O primeiro Vingador (Captain America The First Avenger) - 2011	50
Vingadores (The Avengers) - 2012	51
3.2 FASE 2 - DE 2013 À 2015	52
Homem de Ferro 3 (Iron Man 3) - 2013	52
Thor: O mundo sombrio (Thor: The Dark World) - 2013	53

Capitão América: O Soldado Invernal (Captain America the Winter Soldier) - 2014	54
Guardiões da Galáxia (Guardians of the Galaxy) - 2014	55
Vingadores Era de Ultron (Avenger Age of Ultron) - 2015	56
Homem Formiga (Ant-Man) - 2015	57
3.3 FASE 3 - DE 2016 À 2019	58
Capitão América: Guerra Civil (Captain America: Civil War) - 2016	58
Doutor Estranho (Doctor Strange) - 2016	59
Guardiões da Galáxia Volume 2 (Guardians of the galaxy vol.2) - 2017	60
Homem Aranha: De volta ao lar (Spider man: Homecoming) - 2017	61
Thor: Ragnarok - 2017	62
Pantera Negra (Black Panther) - 2018	62
Vingadores - Guerra Infinita (Avengers - Infinity War) - 2018	64
Homem Formiga e Vespa (Ant Man and Wasp) - 2018	65
Capitã Marvel (Captain Marvel) - 2019	66
Vingadores Ultimato (Avengers Endgame) - 2019	67
Homem Aranha: Longe de Casa (Spider man Far from Home) - 2019	68
3.4 A EXPANSÃO DO UNIVERSO CINEMATOGRAFICO DA MARVEL	70
Wanda e Visão (Wanda Vision) - 2021	70
Falcão e o Soldado Invernal (The Falcon and the Winter Soldier) 2021	71
Loki 2021 (Série)	72
Viúva Negra (Black Widow) 2021 (Filme)	73
E se ... (What If ...) 2021 (Série Animada)	74
Shang Chi 2021 (Filme)	75
Eternos (Eternals) 2021 (Filme)	76
Gavião Arqueiro (Hawkeye) 2021 (Série)	77
Homem Aranha sem volta para casa (No Way Home) 2021 (Filme)	78
Cavaleiro da Lua (Moon Knight) 2022 (Série)	79
Doutor Estranho e o Multiverso da loucura (Multiverse of Madness) 2022 (Filme)	80
3.5 PRINCIPAIS ARCOS NO CINEMA E QUADRINHOS	82
3.5.1 A Era de Ultron	83
3.5.2 Guerra Civil	84
3.5.3 Saga do Infinito	86
3.6 A INTEGRAÇÃO DOS HQ COM O CINEMA E POSSÍVEIS CAMINHOS FUTUROS	89
3.6 PARA ALÉM DAS HQS E DO CINEMA	91
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	93
REFERÊNCIAS BILIOGRÁFICAS	95

1. INTRODUÇÃO

Os processos transmidiáticos em empresas de entretenimento tem se tornado cada vez mais comuns atualmente. Com o avanço da internet e de novas tecnologias é praticamente impossível estar em um só meio de comunicação, e este é um assunto muito comentado principalmente quando se trata de indústria cinematográfica.

Com todo esse avanço tecnológico o acesso à conteúdos cinematográficos e televisivos aumentou drasticamente nas últimas décadas, e a partir desse fator, começaram a surgir, então, filmes e programas de televisão baseados em histórias em quadrinhos, e a partir daí, começam a surgir narrativas transmidiáticas com adaptações para vários meios de comunicação.

A empresa Marvel é um exemplo muito claro disso, pois no decorrer de sua história ela passa por diversos meios de comunicação até chegar onde está atualmente, em telas de cinema com maiores bilheterias e seus recentes trabalhos com seriados para plataformas de *streaming*.

Henry Jenkins (2006) traz excelentes observações sobre as diferentes mídias ao longo dos anos e seus processos de evolução, e faz a tradução de transmídia como um fenômeno dentro da convergência de mídias na qual vivemos, onde para Jenkins (2006), convergência refere-se ao fluxo de conteúdos através de multiplataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação que vão de quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam.

Observamos que a Marvel sofreu muitas mudanças ao longo de sua história, transitando entre diferentes mídias para melhor adaptar sua mensagem de entretenimento aos mais diferentes públicos onde quer que eles estivessem. Começando pela era dos quadrinhos, almanaques e revistas na década em que foi criada e em meados da década de 90 já partindo para desenhos animados televisivos e após a virada do milênio em filmes de grande sucesso.

Desde o lançamento do filme X-Men (Bryan Singer) no ano de 2000 pela empresa, houve uma massiva onda de longas do gênero de super-heróis que antes não eram comuns nas telas de cinema. O filme da *Marvel Entertainment* lucrou mais de 200 milhões de dólares e foi classificado como um ressurgimento dos filmes do gênero de super-heróis. A partir daí, muitas portas se abriram para várias adaptações

de HQ's nas telas de cinema e durante o século XXI inúmeros filmes baseados em histórias em quadrinhos já foram lançados e atualmente é um dos gêneros mais rentáveis da empresa cinematográfica, tendo três filmes no Top 10 das maiores bilheterias de todos os tempos (TECMUNDO, 2021)

Após a explosão das plataformas de *streaming* como a Netflix em 2012, foram feitas também adaptações de séries tanto reais, quanto animadas para essas plataformas, aumentando ainda mais a gama no catálogo de mídias em que a Indústria do entretenimento atua e chega até seu público.

1.1 SITUAÇÃO PROBLEMA

Diante da situação exposta anteriormente, levanto o questionamento: como se deu e quais foram as etapas que levaram a marca de revistas em quadrinhos Marvel ao processo transmidiático eventualmente às telas de cinema e atualmente em séries de *streaming*? Para melhor compreender esse processo foram necessários estudos da cultura de convergência e análise dos produtos elaborados pela empresa para que ocorresse tal processo.

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivos Gerais

Como objetivo principal tem-se, analisar o processo transmidiático dos produtos criados pela empresa Marvel em sua trajetória até os dias atuais.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Compreender a cultura da convergência em relação aos produtos da marca.
- Estudar o processo transmidiático dos quadrinhos até os filmes.
- Observar as principais mudanças que ocorreram em relação aos produtos oferecidos pela marca.
- Sintetizar os dados coletados por meio da pesquisa descritiva.

1.3 JUSTIFICATIVA

Mediante ao crescimento das narrativas em diferentes meios e plataformas como cinema, televisão, streaming e outros se faz necessário um estudo dos processos que fizeram com que a Marvel saiu de uma simples revista em quadrinhos para se tornar uma gigante do cinema e até bater recordes de bilheteria, disputando com empresas de renome dentro do segmento.

É preciso compreender como funciona o processo transmídia e quais estratégias são usadas para fazer essa narração para diferentes plataformas. Entender todo o processo de transição entre mídias e meios de comunicação diferentes se faz necessário para poder ver com clareza os processos que fazem com que a indústria cinematográfica tenha sucesso em suas adaptações de diferentes histórias em diferentes plataformas.

Assim, é possível identificar os fatores que contribuíram para que os filmes e séries baseados em HQ's de super-heróis que fizeram sucesso a décadas atrás conseguiram, através do processo transmidiático, fazer uma releitura de suas narrativas em diferentes mídias da atualidade e chegando a ter um sucesso grandioso nos diferentes meios em que se encontram atualmente.

1.4 METODOLOGIA

Para o desenvolvimento da pesquisa científica foi necessário a construção de um percurso metodológico que foi seguido no decorrer do desenvolvimento do trabalho para alcançar o objetivo proposto inicialmente.

Primeiramente foi feito um estudo bibliográfico de cunho analítico e qualitativo em temas relevantes ao estudo que possibilitaram a construção do referencial teórico. Para isso utilizamos de fontes secundárias como livros, artigos, vídeos e outros materiais de meio eletrônico digitais que colaboraram com o aprofundamento teórico.

A pesquisa bibliográfica, segundo João Amaral (2007) tem por objetivo reunir informações e dados que auxiliarão no desenvolvimento de pesquisa em questão, limitando-se ao tema escolhido servindo como modo de aprofundamento no estudo,

facilitando assim a identificação de contradições e respostas encontradas anteriormente sobre questionamentos do tema abordado.

A segunda etapa da pesquisa constituiu em um mapeamento de processos transmidiáticos de conteúdos da marca, desde histórias em quadrinhos até as telas de cinema e streaming, observando todas as adaptações e mudanças no cenário atuante. A seleção de materiais ocorreu no momento inicial da coleta de dados. Essa etapa utilizou-se da pesquisa descritiva.

A pesquisa descritiva teve por objetivo, como o próprio nome já diz, descrever as características de uma população, fenômeno ou experiência para o estudo realizado. De acordo com Augusto Nivaldo Triviños (1987) ela exige do investigador uma série de informações sobre o que deseja pesquisar. Foi necessário o estudo, análise, registro e interpretação dos fatos que contribuíram para a pesquisa de forma clara e evidente.

A partir dessa seleção foram analisados os produtos de maior sucesso desde a criação até os filmes atuais, e a partir dessa identificação ocorreu uma análise dos mesmos temas nas diferentes mídias para compor uma descrição das principais diferenças e adaptações feitas em ambas as mídias.

Após essas etapas, observou-se quais impactos foram obtidos na marca após o processo transmidiático e como o público se comporta mediante à essa mudança. Com isso, entende-se que foi possível alcançar os objetivos propostos inicialmente.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para a construção da fundamentação teórica do trabalho foram desenvolvidos os seguintes tópicos: Comunicação Transmídia, História em quadrinhos, Cinema e streaming e Cultura da convergência, de forma a abordar os temas e assuntos pertinentes à discussão para o desenvolvimento do referencial teórico do trabalho. O primeiro tópico que será abordado na sequência trata da Comunicação Transmídia.

2.1 COMUNICAÇÃO TRANSMÍDIA

Para o desenvolvimento da comunicação transmídia foi necessário abordar temas como o próprio conceito, um breve histórico, as possibilidades de aplicação e sua relação com a publicidade transmídia. Para iniciar esse processo foi abordado o conceito relacionado à Comunicação Transmídia.

2.1.1 Conceito

As formas de se fazer comunicação sempre se transformam e vem sendo moldada a séculos na sociedade conforme a própria comunicação evolui. Antes da Internet e dos avanços tecnológicos pensávamos em fazer comunicações específicas para cada meio de comunicação, ou seja, para TV, rádio, jornais e impressos, entre outros, porém com a tecnologia evoluindo cada vez mais, se fez necessário a criação de uma nova forma de comunicação nesses e nos novos meios que começam a surgir.

O conceito de comunicação transmídia resume-se em fazer com que diversos conteúdos possam ser veiculados em diferentes mídias de forma estratégica onde todos eles, mesmo distintos, fazem parte de um mesmo universo onde uma mensagem complementa a outra. Para Jenkins (2006) “a narrativa transmídia é a arte da criação de um universo” onde o usuário pode viver uma experiência plena de um universo fictício assumindo o papel de “caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais” (JENKINS, 2006, p.48).

Henry Jenkins (2006) define mais especificamente a narrativa transmídia (ou *transmedia storytelling*) como uma estrutura onde partes de uma história são divididas de forma sistemática por diversas plataformas de mídia, onde cada elemento da história tem sua plataforma de forma com que possa contribuir para contar a

história como um todo. Através dessa estratégia nasce um novo foco na indústria, ao qual Jenkins (2006) chama de *engajamento cívico*, onde o público se identifica com a narrativa e busca por mais informações da história nos fragmentos dela em outras plataformas.

A transmídia não se restringe somente em narrativas, mas também em diversos outros segmentos como por exemplo em publicidades, sendo uma estrutura estratégica de distribuição de conteúdo em diferentes meios para compor um universo único. Na comunicação transmídia é necessário um estudo muito bem elaborado para cada mídia em que será veiculada a mensagem, pois, sabemos que cada meio de comunicação tem suas particularidades, como comenta Tamires Youssef (2015) em seu artigo *Afinal, o que é transmídia?*

[...] esse trabalho requer muita pesquisa, tanto para conteúdo que precisa cair como uma luva nos meios, quanto para entender qual mídia faz mais sentido para o seu público-alvo, já que ao contrário do que muitos pensam, o “transmídia” não é uma tática exclusiva do ambiente digital.

Ou seja, é uma estratégia usada não só para contar histórias mas também para levar informações que possam se complementar através de diferentes meios de comunicação, a fim de alcançar diferentes públicos mas com um objetivo em comum.

Essa estratégia é uma ótima forma em que as empresas podem se beneficiar para expressar seu posicionamento no mercado, reforçar suas características, valores e principalmente criar laços e relacionamentos com seus clientes e consumidores

É comum vermos os termos narrativa transmídia e comunicação transmídia, e ambas, apesar de parecidas, têm suas diferenças e particularidades. Diferente da narrativa, a comunicação transmídia não necessariamente conta uma história onde partes dessa história é dividida em diferentes meios que se complementam, mas sim levar uma informação através de diferentes meios, cada qual com suas particularidades para compor um plano geral em que todas elas se comunicam. Ao decorrer desta pesquisa, veremos mais das características da narrativa transmídia e no que ela se difere da comunicação transmídia. Na sequência foi abordado o processo histórico da Comunicação transmídia.

2.1.2 Histórico

A primeira vez em que o termo transmídia aparece na história foi em meados de 1975 como *trans-media composition* criado pelo instrumentista e compositor Stuart Saunders Smith ao escrever uma peça de nome *Return and Recall* (Gosciola, 2012) que na época, Smith se baseava no conceito de que uma música é composta por melodias, harmonias e ritmos diferentes para cada instrumento e para cada instrumentista que irá tocá-lo, o que analisado a fundo é o princípio básico do conceito de transmídia, onde diversos fragmentos de uma história ou informação, contribuem para o contexto geral da narrativa.

Já na comunicação, o conceito só foi aplicado em 1991 quando Marsha Kinder publicou seu livro *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles* onde relata que seu filho era fã das tão amadas tartarugas ninja e tinha a rotina de assistir ao desenho transmitido na televisão, ir brincar com seus amigos contando novas histórias sobre os personagens amados e ainda assistir aos filmes no cinema que contavam outra história diferente das outras duas já vivenciadas pelo garoto (GOSCIOLA, 2012). Isso proporcionou a Kinder entender como a narrativa transmídia era presente na vida de seu filho e como ele vivenciava novas experiências através dela.

O termo transmídia é muito bem explorado e aprofundado nos estudos de Henry Jenkins, principalmente em seu livro *Cultura da Convergência*, porém a ideia de uma comunicação transmídia vem de um conjunto de reflexões contemporâneas influenciadas por teorias cibernéticas fortemente presentes na década 1940 (SANTOS; ANGELUCI, 2016), portanto o conceito de transmídia acompanha a evolução tecnológica desde muito tempo

Em suas obras, Jenkins comenta muito sobre a *Transmedia Storytelling*, termo que o autor define como uma nova estética que surgiu em decorrência da convergência das mídias, onde a interação dos consumidores é essencial para sua construção (JENKINS, 2006) levando o consumidor a vivenciar a história contada de maneira mais profunda ao procurar por diversos fragmentos da história em diversas mídias para complementar a história principal. A seguir veremos um pouco de como esse conceito de transmídia é aplicado na comunicação entre as marcas e o consumidor.

2.1.3 Aplicação

Hoje em dia temos diversos exemplos de aplicação da narrativa transmídia principalmente no ramo de entretenimento e grandes franquias de cinema, como vamos ver mais a frente em alguns capítulos. E na comunicação transmídia isso também ocorre de diversas formas e está muito presente em nosso dia-a-dia.

Com o avanço da tecnologia e as diferentes plataformas que surgiram no decorrer de vários anos, o ser humano também mudou o seu jeito de consumir informações, deixando de ser um consumidor passivo para um consumidor ativo e com o surgimento da internet houve uma facilidade ainda maior de interação do consumidor com os diferentes conteúdos que são apresentados à ele.

Uma situação comum nos dias de hoje é vermos um produto em um comercial de televisão e ao se interessar, irmos procurar saber mais sobre ele. Então entramos no YouTube e procuramos algum vídeo de apresentação do produto para conferir o quão ele pode nos satisfazer ou não. Jenkins (2006, p.48) comenta exatamente sobre essa atitude:

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.

A aplicação da transmídia é algo que vem se tornando cada vez mais comum entre marcas que estão presentes em diversos canais de comunicação nos apresentando fragmentos da "história" que querem nos vender fazendo com que os consumidores busquem por mais informações para complementar, ou aumentar ainda mais o desejo de adquirir certo produto.

Um exemplo prático de uma comunicação transmídia citado no livro de Jenkins (2006) é o *American Idol* que para muitos pode parecer um simples *Reality Show* mas, após a vencer a primeira edição do programa, Kelly Clarkson assinou contrato com a RCA Records e seu disco foi sucesso nas paradas do mundo todo. Em seguida foi lançado o livro *American Idol* que em 2022 chegou a lista dos mais vendidos e proporcionou turnês com os apresentadores em diversos lugares tendo direito até a um filme que contava a história da primeira edição do *reality* (JENKINS, 2006) fazendo assim o espectador do programa interagir com diversos outros meios

de comunicação para poder vivenciar ainda mais a experiência que o programa proporcionou em sua edição tornando-se assim, nas palavras de Jenkins (2006) “uma franquia transmídia”.

Uma franquia transmídia se preocupa com seu público, pois ela se faz presente e trabalha em diversas plataformas para atingir diversos públicos, cada qual com suas particularidades mudando um pouco seu aspecto para cada mídia em que está inserida. Isso faz uma franquia transmídia ser bem sucedida e para Jenkins (2006, p142) se o material fornecido for suficientemente rico e sustentar diferentes clientelas, “é possível contar com um mercado de intersecção que irá expandir o potencial de toda a franquia” onde o público anseia por mais e está sempre engajado e contribuindo para o sucesso desta franquia.

O modo com que os fragmentos são dispostos também é muito importante, pois podem mudar a perspectiva de como o consumidor enxerga a narrativa principal e isso pode interferir em sua experiência, tanto positiva como negativamente. Neil Young (*apud* JENKINS, 2006) chama isso de “compreensão adicional” que são pequenos detalhes mostrado em obras fora da narrativa principal que podem fazer com que elementos da história se fundam e façam mais sentido para certos acontecimentos, levando assim o consumidor a uma experiência ainda mais ampla e profunda.

Trazendo esse conceito para a comunicação transmídia, podemos ter elementos adicionais que contribuem para o conjunto de um todo. Por exemplo um cadarço do tênis da Nike que só é vendido através do seu site. Os consumidores que buscam essa informação têm acesso a esse cadarço que pode deixar o seu tênis ainda mais estiloso, enquanto outros que só conhecem a marca por ver em lojas, podem não ter essa experiência.

Pensando nisso, temos também a transmídia na publicidade, e vamos discutir um pouco mais sobre como ambas se relacionam e como a transmídia é aplicada no meio publicitário.

2.1.4 Publicidade Transmídia

Já sabemos que a transmídia é uma história contada através de diversas plataformas midiáticas com diferentes perspectivas e experiências de integração que juntas formam um universo do conteúdo, mas a grande questão é como ela é usada na publicidade.

A estratégia transmídia vai além de pensar em uma nova maneira de veicular materiais em diversas plataformas, mas implica diretamente na criação e produção de conteúdos que contem histórias complementares à história principal. Jenkins (2006) reforça muito essa ideia quando relata que a transmídia pode ser considerada um ‘texto’ que procede por diversas plataformas contando uma história, e o grande desafio é fazer com que esses fragmentos além de complementar, possam gerar uma experiência ainda maior ao consumidor.

Mais desafiante ainda é conseguir prender a atenção do espectador diante de tantas informações dispostas no mundo digital que vivenciamos hoje ao qual muitas delas são “descartadas” (LANHAM, 2006), e para que as marcas consigam atingir seu público em meio a tantos conteúdos, é necessário uma abordagem diferente que leve o consumidor a querer buscar mais informações sobre a história.

Segundo Macedo (2009, p. 02) “as técnicas de publicidade e propaganda, bem como as estratégias e planejamento de marketing adaptaram-se aos novos conceitos, rompendo concepções paradigmáticas relacionadas ao consumo digital” o que faz com que as marcas reforcem suas marcas no meio digital para poder alcançar seus consumidores, e diante do crescimento da transmídia, se faz necessário essa alteração na forma com que a publicidade trabalha em seus meios de atuação.

Um caso que exemplifica muito bem essa situação é o da marca *Trakinas* com a campanha *Trakinas 3.0* onde foi apresentado uma história na qual o herói invisível “Dr. T” luta para derrotar o vilão Mundrov, que não gosta de crianças. “O desafio, segundo entrevista concedida pela W3Haus, foi colocar a Internet no centro da narrativa transmídia para poder contar a história com mais detalhes e interatividade, com o objetivo de aumentar as vendas dos produtos” (OLIVEIRA, 2016, p.88). Foram feitas diversas peças para diversos meios de comunicação onde cada uma delas continham informações relevantes e dicas para as crianças que, podiam acessar o site para jogar o minijogo e derrotar o vilão.

Uma das ideias deste caso foi lançar códigos diferentes nas embalagens de diversos sabores para dar benefícios ao jogador quando acessava o jogo com este código específico, o que fez com que a marca descobrisse qual sabor de biscoito era mais vendido e tornando a experiência do consumidor ainda mais envolvente e consequentemente vendendo mais produtos.

Sabemos o quanto a propaganda reflete em inovações que podem mudar a forma de consumo dos espectadores, e diante de casos como *Matrix* que veremos mais à frente, a publicidade teve diversas inspirações para criar novas estruturas narrativas e aplicá-los em campanhas, como é o caso do jogo *Halo 3: Belive* produzido pela agência MaCann Erickson de São Francisco (EUA). “O projeto inclui comercial para televisão, filmes para internet e uma maquete real hiper-realista de 365 m², que foi exposta em diversas cidades nos Estados Unidos e se transformou em um museu virtual para o game.” como comenta André Blanco (2011, p.56) em seu artigo *Transmídia Storytelling na propaganda: uma nova estética para um novo cenário*, onde também relata que foi feito um museu fictício com o cenário onde o comercial de TV e cinema foram produzidos. O museu foi criado com o propósito de homenagear os combatentes da batalha de Halo 3.

Além do museu foi produzido um documentário de cerca de quatro minutos contando a história de como foi a construção do monumento exposto no museu e segundo Blanco (2011) “Também é mostrado que o cenário da maquete foi inteiramente desenvolvido em cima de plantas de estruturas reais que foram destruídas durante a guerra” o que para os fãs foi algo incrivelmente satisfatório poder conhecer um pouco dos bastidores e poder sentir na pele a experiência fora do jogo.

A transmídia, como podemos perceber, está ao nosso redor e muitas vezes não percebemos, o modo com que nos é apresentado fragmentos de conteúdos para uma narrativa mais completa em diversas plataformas e meios de comunicação tem sido cada vez mais comum não só no ramo do entretenimento como jogos, grandes franquias cinematográficas, mas também na publicidade.

2.2 HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Para o desenvolvimento do trabalho também foi necessário compreender a origem das histórias em quadrinhos, aprofundando não só nas HQ's mais famosas

como as de Super-Heróis, mas também vários outros títulos importantes que contribuíram para a criação e o desenvolvimento de um meio de comunicação que fez muito sucesso nas décadas de 80 e 90 e a disputa entre as duas grandes “contadoras de histórias” da época: *Marvel* e *DC*

2.2.1 Origem

Quando se trata sobre a origem das histórias em quadrinhos é difícil saber com exatidão uma data na qual foram criadas, pois desde a pré-história temos registros de imagens feitas por homens para representar histórias ou acontecimentos do cotidiano.

De acordo com Gaiar (1970, p 115) “Os acadêmicos ... dizem que desenhos famosos das cavernas pré-históricas – que foram a primeira história em quadrinhos que já se fez eram um ‘ensaio de controlar magicamente o mundo ‘ ... Ora... estes desenhos controlavam ... a realidade e eram mágicos – sem mais.”

Ou seja, os traçados e modelagens feitos pelos homens primitivos deram origem aos signos que posteriormente estudados, permitiram entender a interpretação da inteligência humana no período pré-histórico.

Mas partindo para uma realidade mais atual e mais palpável de nosso cotidiano podemos afirmar que as histórias em quadrinhos como conhecemos hoje tiveram origem diretamente ligada ao surgimento da imprensa. No século XVII, os jornais não possuíam tecnologia suficiente para impressão de imagens em suas colunas, então para poder ilustrar imagens em suas páginas os jornalistas faziam desenhos (OLIVEIRA, 2005).

Segundo uma cartilha publicada pela jornalista Rosemeire de Oliveira (2005, p 09) “[...] os jornais ainda não imprimiam fotografias, para ilustrar as páginas traziam alguns desenhos. Como isso fazia um grande sucesso entre os leitores, começaram a publicar esses desenhos em sequência para contar histórias.”

Por conta desse sucesso e apreciação do público, essas histórias sequenciais começaram a ganhar ainda mais força e com o passar do tempo os desenhistas aprimoraram ainda mais suas técnicas e então surgem as primeiras narrativas sequenciais. Ochaba (2009) afirma que “algumas fontes consideram o 17 de maio de 1890 como o nascimento da história em quadrinhos. Foi nessa data que Alfred

Harmsworth, mais tarde Lord Notheliffe, um magnata da imprensa de então, lançou em Londres a *Comic Cuts*, primeira revista com histórias desenhadas”, e por muitos considerado o pai das HQ's

Já no século XVIII, o escritor Genebra Rudolph Topffer começou a produzir desenhos com textos que contavam histórias, vendendo essas histórias em folhas soltas que ficaram conhecidas como histórias em estampa. Porém foi nos Estados Unidos que as histórias em quadrinhos ganharam força e se transformaram em uma expressão artística popular (MOYA, 1986).

Em 1895, os principais donos de cadeias de jornais de Nova York, Joseph Pulitzer e William Randolph Hearst, faziam de tudo para 'roubar' os leitores um do outro. Então, passaram a colocar atrativos em seus jornais, como, por exemplo, os quadrinhos. (OLIVEIRA, 2005, p. 09)

Também década de 1890, o ilustrador Richard Felton Outalt deu origem ao primeiro personagem de HQ conhecido: *The Yellow Kid* (“O Garoto Amarelo”) e teve sua primeira aparição na revista *Truth* entre 1894 e 1895, até que teve sua grande estreia oficial no Jornal *New York World* em fevereiro de 1895.

Segundo Alvaro de Moya (1986, p. 23)

Exatamente no dia 5 de maio de 1895, um, domingo, no jornal *World*, de Nova Iorque, surgiu o primeiro personagem fixo semanal, dando margem ao aparecimento das histórias em quadrinhos e, ao mesmo tempo ao termo “jornalismo amarelo” para a imprensa sensacionalista, por causa do camisolão do Menino Amarelo.

Como podemos observar, *Yellow Kid* foi apenas a porta de entrada para diversas outras histórias em quadrinhos que surgiram após esse período, histórias essas que veremos nos próximos tópicos comentando um pouco sobre os principais e mais famosos títulos.

2.2.2 Principais Títulos

Após os primeiros quadrinhos do *Yellow Kid*, várias outras histórias começaram a surgir nos jornais e tabloides da época. Cada editora tinha seus títulos que chamavam atenção de seu público, na grande maioria deles eram histórias sobre personagens fictícios em acontecimentos reais do cotidiano.

Alguns fizeram muito sucesso como *O Gato Felix* (Felix The Cat) do cartunista australiano Pat Sullivan em 1923. Contava as aventuras de um gato preto que fazia muito sucesso entre o público na época. O sucesso do Gato Felix foi tão grande que foi “o primeiro desenho animado sonoro e o primeiro filme de animação a ser apresentado em televisão na emissão histórica da NBC, em 1930” retrata Moya (1986, p.59).

No mesmo ano também surgia o rato mais famoso do mundo, o *Mickey Mouse* desenhado por Ub Iwerks e inicialmente batizado de Mortimer, e só depois rebatizado pela Disney, começando com tirinhas em jornais e futuramente indo para as telas de cinema como conhecemos hoje. (MOYA, 1986 p. 74)

De acordo com Moya (1986, p.74) “King Features distribuiu as tiras, que faz até hoje. Floyd Gottfredson cuidou dos quadrinhos. Depois serviu de base para a construção do império Disney: cinema, TV, parques, merchandising, quadrinhos ...”

A revista norte-americana *Time* dedicou duas páginas na sua seção de livros a um lançamento do escritor Carl Barks que trata de um capitalista muito conhecido nosso, o Tio Patinhas, relata Moya (1986, p. 84) sobre a história de outro famoso personagem da Disney, que também teve origem nos quadrinhos na década de 1940

Outro personagem de sucesso nas Histórias em quadrinhos foi o Marinheiro Popeye em 1929 no jornal de Nova York *Evening Standard*. O personagem tinha uma cara meio amassada, porém carismático e que foi “um antecipador dos super-heróis com superpoderes. No caso dele, como todos sabem, provêm do espinafre” relata Moya (1986, p.71)

Muitas histórias de diferentes contextos foram surgindo ao longo do tempo com relatos de acontecimentos do cotidiano, alguns fictícios dando vida à animais como já comentado no exemplo do *Gato Felix* e *Mickey Mouse* e inúmeros personagens que retratavam pessoas, que faziam as pessoas se identificarem com as histórias

“Segar é sério a respeito da sua criação: ‘Popeye tem um passado triste e eu digo que o *phatos* é o melhor fundo para o humor. A tragédia e a comédia estão intimamente ligadas’”, cita Álvaro (1986). Essas características representadas de forma cômica traziam uma realidade que para muitos era comum.

Mas foi em 1938 que as histórias em quadrinhos começaram a mudar drasticamente. No ano de 1938, Jerry Siegel, escritor da cidade de Cleveland, teve

uma ideia de um personagem com habilidades sobre-humanas e sugeriu ao seu colega Joe Shuster, que representasse aquele personagem em um desenho. E então surge o primeiro Super-Herói da história: O SuperMan, e em julho do mesmo ano é lançado o primeiro exemplar do Super-Herói. Moya (1986, p.144) ainda ressalta:

As tiras foram remontadas para o formato comic book e a revista Action Comics, de julho de 1938, publicou tentativamente a primeira sequência.

Esse exemplar- de cujas cópias restam apenas poucas no mundo- que custava dez centavos, foi vendido depois a colecionadores por 1.074,00 dólares.

A partir daí, inúmeras histórias de super-heróis surgiram, algumas mais conhecidas do que as outras, e neste contexto surge uma das disputas já vistas nas histórias em quadrinhos entre a poderosa Marvel e sua concorrente direto DC comics. No próximo tópico é apresentado essa disputa mais de perto.

2.2.3 Marvel VS DC Comics

O período de 1930 a meados de 1950 é muito conhecido como a Era de Ouro dos quadrinhos, pois foi nessa época em que várias editoras surgiram e junto a elas, várias histórias de novos heróis. Nesse período as revistas em quadrinhos conquistavam cada vez mais espaço sem depender dos jornais e tiveram seu pico de vendas. Segundo Guilhermne Smees (2009). “Durante a Segunda Guerra Mundial, os quadrinhos de super-heróis atingiram seu apogeu. Foi durante esta época histórica que ocorreu o maior número de vendas por exemplar. Em 1943, os quadrinhos vendiam 25 milhões de cópias por mês.”

As mais famosas editoras do seguimento de heróis são a Marvel e a DC comics, que surgiram quase na mesma época na era de ouro dos quadrinhos e perpetuam com suas histórias e personagens icônicos até os dias de hoje.

Em 1930 surgia a *Timely* que futuramente viria a se tornar a tão famosa Marvel, que foi uma das pioneiras a trazer histórias de Super-Heróis com seus dois principais personagens: Tocha-Humana e Namor. Inicialmente a revista não passava de mais uma que copiada as ideias das concorrentes que davam certo para tentar morder um pedaço da fatia do grande bolo que eram as histórias de super-heróis na época. “Por grande parte do começo da sua vida, a Marvel era o equivalente a uma banda de cover ruim.”, relata Reed Tucker (2018, p33)

Por outro lado, tínhamos a DC comics, mais conhecida como National na época, também começava a fazer sucesso com super-heróis, principalmente no ano de 1938 com o famoso *Superman* que fez a editora se tornar uma gigante das HQ's dominando o mercado. Segundo Tucker (2018, p. 11) “a DC tinha a maior parte do dinheiro, os melhores talentos e escritórios confortáveis dentro de um arranha-céu

As duas editoras eram fortes concorrentes, porém essa rivalidade cresceu ainda mais em meados dos anos 1960 quando a Timely, que passava por uma situação difícil sem vender suas revistas, resolveu mudar a maneira com que fazia seus personagens e suas histórias através do primeiro exemplar de *Quarteto Fantástico*. O jornalista e escritor Reed Tucker (2018) comenta:

Com essa publicação, de agosto de 1961, e o subsequente lançamento de uma onda de revistas igualmente revolucionárias, a ascendente Marvel mudou o negócio de super-heróis para sempre e rapidamente estabeleceu como a alternativa mais ousada e antenada no que a velha e indigesta DC.

Sucesso esse tão grande que fez com que a concorrente DC comics que nesse período era uma gigante empresa, corresse atrás do que havia perdido e até então continua tentando inovar cada vez mais para tentar alcançar o tão sucesso que a atual Marvel tem em seu nicho. Tucker (2018) ainda ressalta que “a DC foi pega de surpresa pelo desafio e desde então a editora tem corrido atrás, tentando capturar um pouco do que é legal na Marvel”, realidade que vemos até hoje nas produções de ambas as empresas.

Para várias pessoas, a rivalidade entre as duas editoras era somente nos quadrinhos, mas a disputa ia muito além disso. Devido ao tamanho da DC Comics, várias corporações detinham a editora, portanto qualquer alteração, inovações ou quaisquer ideias que viessem a surgir para mudar a situação em que a editora passava, era um processo muito lento e burocrático. “Corporações raramente procuram inovações. Eles raramente rompem fronteiras ou provocam revoluções, especialmente quando se trata de atividades criativas” (TUCKER, 2018). E todas essas barreiras contribuíram ainda mais para o crescimento da concorrente.

Essa rivalidade perpetua até os dias atuais, e não mais somente em histórias em quadrinhos, mas principalmente nas telas de cinema, *streaming*, jogos e muitos

outros formatos de mídia em que ambas estão presentes. Conseqüentemente isso tem gerado muitas discussões nas mesas de reuniões de ambas as produtoras.

“Assim como na mídia impressa, esta nova batalha de bilhões de dólares se desenrola com cada empresa trazendo à mesa várias forças e fraquezas institucionais, bem como filosofias opostas” menciona Reed (2018, p.274) sobre a disputa por atenção dos espectadores tentando trazer para seus produtos o que o público pede.

É evidente que após anos de disputa, uma das duas se sairia melhor. E foi o que aconteceu com a Marvel comics, que hoje é referência em histórias de super-heróis e produções cinematográficas gigantescas. Mas nem sempre foi assim, e a seguir veremos essa história com mais detalhes.

2.2.4 Universo Marvel

A tão famosa e aclamada Marvel, ou Marvel Comics teve origem no ano de 1939 quando Martin Goodman teve a ideia de criar sua própria HQ com o nome de *Timely* seguindo os passos da concorrente DC comics e criando seus próprios personagens como relata Tucker (2018 p34): “[...] como muitas revistas que chegaram às bancas durante aqueles anos, foi projetada para seguir o sucesso do Superman da DC”

A primeira revista tinha como título Marvel Comics e apresentava seus dois principais personagens que acompanharam a revista por muitos anos. O primeiro era um android que estava em combustão, mais conhecido como “Tocha Humana”, criado por Carl Burgos, e o segundo era o Príncipe Submarino e tritão voador: Namor, criado por Bill Everett.

Em seu livro Tucker (2018 p34) relata que Bill queria passar o sucesso do herói concorrente com o personagem de Namor: “Nós tentamos superar o Superman, disse o falecido Everett sobre o Príncipe submarino, em 1971”, porém naquela época foi algo que não aconteceu devido ao tamanho sucesso e poder que a DC comics tinha.

O sucesso e a fama da editora foi ficando cada vez maior e foi onde Goodman contratou seu primo Stanley Martin Lieber, mais conhecido como Stan Lee, que começou a ajudar nos roteiros de algumas histórias e foi em 1941, na época da

segunda guerra mundial, a Marvel lançou Capitão América nº 1 com a ilustração do herói dando um soco na cara de Adolph Hittler na qual foram vendidas mais de 1 milhão de cópias. (CASTANHARI, 2015)

Logo em seguida em 1944 houve a primeira adaptação para outras mídias com uma minissérie do Capitão América, porém com uma outra leitura, um tanto quanto diferente dos quadrinhos, e não houve muita adesão do público.

Após a Segunda Guerra Mundial as pessoas começaram a perder o interesse por histórias de super-heróis e começaram a se voltar para quadrinhos com histórias de terror, policial, romances, e então a editora começou a perder venda de suas histórias. Goodman foi forçado a despedir toda a equipe de quadrinhos, com exceção de Stan Lee, relata Reed (2018, p36).

Nessa época houve até uma proposta da DC comics para comprar o direito de imagem dos principais títulos da Atlas (outro nome dado à editora na época) como Capitão América, Namor e Tocha Humana. “Goodman considerou a oferta, mas acabou recusando” diz Tucker (2018)

Foi então que Stan Lee, baseado em uma ideia de juntar vários super-heróis em um único time, teve a ideia crucial para a ressurreição da atual Atlas: o Quarteto Fantástico, que trazia uma realidade mais próxima do realismo e não mais histórias fantasiosas, o que fez com que o público se identificasse com os heróis.

Quarteto fantástico, que chegou nas bancas de jornal em 1961, tinha uma diferença crucial em relação ao título da DC, bem como a maioria de todos os outros títulos de super-heróis que vieram antes, menciona Reed (2018, p 40)

Logo em seguida, vieram Hulk, Demolidor, Homem de Ferro e muitos outros títulos que traziam uma maneira totalmente diferente de contar as tradicionais histórias dos super-heróis, o que fez a Marvel se destacar ainda mais e ganhar mais atenção de seu público.

Segundo Reed (2018, p18):

o roteirista e editor Stan Lee e seus talentosos cocriadores, ... começaram a mudar a forma como as histórias de super-heróis eram contadas. E na época, isso significava fazê-las de forma diferente do padrão dourado de capas esvoaçantes da DC.

Nessa mesma época, Stan Lee, sem a influência dos diretores da Marvel teve a ideia de fazer um herói que pudesse andar pelas paredes, janelas, diferente de tudo o que já havia sido criado nas HQ's. "Eu estava sentado pensando nisso, tentando pensar em uma ideia e vi uma mosca rastejando em uma parede e pensei, poxa, não seria incrível se tivéssemos um herói que pudesse rastejar nas paredes como uma mosca?" relata Stan Lee em uma entrevista de 2012 à BBC (ALIAGA, 2018). Porém o nome "Homem Mosca" não era muito atrativo, e foi aí que Stan com toda sua genialidade nomeou o herói como "Homem Aranha". E assim surge um dos personagens mais icônicos do universo Marvel e um dos mais queridos até os dias de hoje.

Com todo o sucesso que a Marvel alcançou Goodman e Stan Lee tiveram a ideia de expandir seu conteúdo para outras mídias criando assim a primeira animação para TV: *The Marvel Super Heroes* de 1966. (CASTANHARI, 2015)

Já no final dos anos 1970 a Marvel começou a produzir séries de Live Action para TV com *The Amazing Spider-Man*, *The Incredible Hulk*, *Captain America* e *Dr Strange*. E Logo em seguida tivemos a primeira aparição da empresa nos games. "Seguindo em nossa TimeLine, os anos 90' foi a vez da Marvel entrar no mundo dos games. E o primeiro game lançado pela Marvel foi o Spider-Man para Atari2600 em 1982" Comenta Felipe Castanhari (2015).

Os anos se passaram e a editora tentou várias vezes entrar para a indústria cinematográfica, porém sem sucesso, e foi em 1996 que a Marvel veio à falência pois os quadrinhos não vendiam mais como antigamente e como suas tentativas de migração para as telas de cinema só fracassavam as dívidas começaram a ser maiores e conseqüentemente quebraram a empresa.

Costa (2020) comenta em seu artigo que, "somando todos os problemas, em 1996, a Marvel acumulava dívidas de US\$ 1 bilhão e encontrou com um pedido de falência", o que fez com que uma grande demissão entre os funcionários viesse.

Para recuperar um pouco do dinheiro perdido e se reerguer, "vendeu os direitos dos heróis mais famosos da casa", comenta a jornalista Ariane Costa (2020). E as produtoras de cinema que continham esses direitos de uso fizeram os primeiros filmes que realmente deram certo como *X-Men* da produtora Fox em 2000, *Spider-Man* da Columbia Pictures em 2002 e outros títulos como Quarteto Fantástico e o Incrível Hulk.

Foi quando no ano de 2008, vendo o enorme sucesso que seus personagens faziam nas telas de cinema que a Marvel resolveu de uma vez por todas fazer um filme independente com toda a emoção das histórias em quadrinho de sucesso que tinham, e em 30 de Abril de 2008 estreava *Iron Man* ou no Brasil, Home de Ferro, e seu sucesso foi tão grande que “arrecado mais de 300 milhões de dólares em bilheteria, o que na época era incrível, ainda mais para o primeiro filme dos Studios Marvel” ressalta Castanhari (2015).

Depois disso a atual Marvel Studios começou a planejar uma série de filmes de heróis que futuramente iram se juntar em um só e juntamente com a Disney que comprou os estúdios independentes em 2009 criaram a tão famosa Saga do Infinito que conhecemos hoje. O sucesso da saga é tão grande que o último filme da saga lançado em 2019 alcançou o 2º lugar com a maior bilheteria da história.

Em apenas cinco dias, bateu a marca de US\$ 1 bilhão de arrecadação. Após 13 semanas de exibição, quebrou o recorde de maior bilheteria de todos os tempos de “Avatar”, mas o lugar foi retomado recentemente, após o relançamento do filme de James Cameron na China, como retratam Ana Cipriano e Rebeca Silva para um artigo da Forbes (2021).

O universo Marvel é imenso e tem crescido cada vez mais e atualmente em virtude de sua parceria com a Disney vem expandindo cada vez mais seu universo nas telas de cinema e Streaming.

2.3 CINEMA E STREAMING

Foi de suma importância os estudos sobre a origem do cinema e o desenvolvimento das narrativas através do conteúdo audiovisual, para compreendermos mais a fundo o processo transmidiático e a cultura da convergência, portanto neste capítulo veremos como surgiu o cinema e a sua importância na cultura da comunicação transmídia assim como o surgimento dos streamings, a relação entre eles e como a publicidade é inserida nesses meios de comunicação.

2.3.1 História do Cinema

Quando se trata de cinema, é praticamente impossível não falar dos irmãos Lumière, considerados os precursores da arte de contar histórias através de imagens sequenciais, foram os inventores do cinematógrafo que deu origem ao que chamamos de filmes, mas muito diferente do que vemos hoje em dia.

A origem do cinema se deu por volta de 1895 e, “não possuía um código próprio e estava misturando a outras formas culturais como os espetáculos de lanterna mágica, o teatro popular, os cartuns, as revistas ilustradas e os cartões –postais” (COSTA, 2006, *apud* MASCARELLO, 2006, p.17) ou seja, ainda era algo que não tinha padrões e por ser algo novo não existiam normas para padronização.

Não existiu um único inventor do cinema, mas sim “uma conjunção de circunstâncias técnicas acontecendo” (COSTA, 2006 *apud* MASCARELLO 2006, p.17) e a intensão dos inventores era, através de suas pesquisas mostrar uma maneira de projetar imagens em movimento, e foram os irmãos Louis e Auguste Lumière que em 1895 fizeram a primeira demonstração pública do seu mais novo equipamento: o cinematógrafo.

Vários outros nomes também ficaram famosos por suas invenções como Thomas Edison que inventou o quinetoscópio que tinha o mesmo princípio do cinematógrafo, porém não fez tanto sucesso quanto a invenção dos irmãos. “Auguste e Louis Lumière, apesar de não terem sido os primeiros na corrida, são os que ficaram mais famosos. Eram negociantes experientes, que souberam tornar seu invento conhecido no mundo todo” (COSTA 2006, *apud* MASCARELLO, 2006 p.19). Essa fama é tão grande que muitas pessoas acreditam terem sido eles os inventores do cinema.

George Méliès é outro nome importante para a história do cinema. Méliès era um mágico ilusionista que ao se deparar com a invenção dos irmãos Lumière tentou fazer sua própria réplica e com todo seu talento na arte do ilusionismo conseguiu criar narrativas com os primeiros “efeitos especiais” na história do cinema. “Eles utilizavam trucagens, chamadas de “paradas para substituição”, para criar desaparecimentos e substituições mágicas de objetos” (COSTA, 2006 *apud* MASCARELLO, 2006 p.29) e foi assim que os primeiros filmes com um enredo mais bem elaborado começaram a surgir.

Essa é considerada a primeira fase do cinema onde os filmes só mostravam as imagens sequenciais para representar o movimento e não possuíam cores nem sons devido a tecnologia que não era tão avançada para tais feitos, e apesar de já existir gravadores de som, ainda mais antigos que o próprio cinematógrafo, ninguém havia pensado na junção de ambos ou de captar e reproduzir imagem e sons ao mesmo tempo (FERNANDES, 2020), portanto o cinema mudo era facilmente adaptado. Por não conter falas, os filmes podiam ser traduzidos para várias línguas apenas substituindo o pedaço em que as falas apareciam escritas na tela.

Desde o final do século XIX, o som já era presente em diversos filmes, porém foi somente em 1927 com o filme *O Cantor de Jazz* de Alna Crosland em Nova York. “O filme foi o primeiro a ter passagens faladas e cantadas e a usar um sistema sonoro eficaz conhecido como Vitaphone, lançado um ano antes em 1926 pela Warner Bros” (CASTRO, 2012) e esse foi um marco histórico para o cinema pois foi a primeira vez em que um filme apresentava a sonora de fala de algum personagem.

Já os filmes coloridos não se sabe ao certo qual foi o primeiro pois muito material se perdeu ao longo dos anos porém temos um exemplo visto no filme *A invenção de Hugo Cabret* (2011) que George Mèlies fazia a pintura de todos os frames de seus curtas à mão, e somente em 1908 com o Kinemacolor, que segundo um artigo publicado no site Filmcolors “foi desenvolvido por Frederick Marshall Lee e Edward Raymond Turner, que patentearam um sistema em 1899 George Albert Smith solicitou sua primeira patente” (FLUERCKIGER, 2012) e foi o primeiro equipamento a captar imagens coloridas, tornando possível criar filmes à cores pela primeira vez na história do cinema.

No início do século XX já existiam diversos dispositivos cinematográficos e em sua grande maioria tendo a patente pertencente a MPPC - Motion Pictures Patents Company, que segundo Flávia Cesarino (2006 *apud* MASCARELLO, 2006 p. 28) regulamentava a distribuição de filmes e tinham como intuito controlar o mercado cinematográfico. E foi nesse momento em que diversos produtores resolveram desvincular-se da MPPC e ter sua própria liberdade artística na Califórnia sem se preocupar com o controle sobre direitos autorais antes cobrados pela MPPC. “Criaram-se então oito grandes estúdios, o chamado Big Eighth. Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), Paramount, Warner Bros, RKO, Fox, Universal, Columbia e United Artists” (MARQUES [200-?]). Assim surge a tão famosa Hollywood.

Com toda liberdade criativa e novas oportunidades para os estúdios que surgiam começaram a aparecer grandes sucessos em Hollywood, que tornaram sua fama ainda maior. O período de 1917 à 1960 trouxe diversas inovações para o cinema e grandes clássicos surgiram nesse período como *Cantando na chuva* (1952) de Stanley Donen e Gene Kelly, *Psicose* (1960) de Hitchcock e vários outros (MARQUES [200-?]).

Já na segunda metade da década de 1960, a *Nova Hollywood* trouxe formas diferentes de contar histórias inovando as técnicas de filmagem, produção, caracterização de personagens trazendo uma liberdade de expressão ainda maior vinda de jovens ambiciosos querendo expressar suas ideias. “O buchicho em torno dos filmes atraía os melhores e mais brilhantes da geração *baby boom* para as escolas de cinema” (BISKIND, 1998 p.13). E toda essa genialidade deram origem a novas histórias, abrindo portas para sucessos como, *Tubarão* (1975), *Apocalipse Now* (1979), e o tão famoso *Star Wars* (1977), que futuramente ia render uma das sagas mais famosas da história.

Com todo avanço tecnológico durante os anos, surgiu o cinema digital que revolucionou completamente a forma de se contar histórias em filmes desde a sua captação, edição à reprodução.

Erik Felinto (2006 *apud* MASCARELLO, 2006 p.413) comenta que:

O cinema digital, armazenando imagens e sons nos *bits* e *bytes* de aparatos computadorizados, desmaterializou a superfície que, por mais de um século abrigou os fotogramas, constituindo-se na substância poética em que foram impressionadas as mais pregnantes sensações, visões e fantasias do século XX.

Não só a maneira como armazenar e distribuir os filmes de forma digital mudou, mas também a experiência de imersão tem sido cada vez maior. Com a tecnologia do cinema 3D e sistema de som THX, o espectador pode ter uma sensação que o leva para dentro do filme. Segundo Felilnto (2006 *apud* MASCARELLO, 2006 p. 421) “O público experimenta, com satisfação, esse "prazer sintético" de imaginar que os objetos e seres mostrados na tela passeiam pela sala de cinema de modo a quase ser possível tocá-los”, levando assim o público a um nível de imersão que transcende as telas.

Essa relação do público com filmes se torna tão habitual que hoje em dia temos a possibilidade de podermos acompanhar nossos filmes e séries favoritos no conforto

dos nossos lares, e assim começa a surgir um novo segmento no entretenimento cinematográfico, o *streaming*.

2.3.2 Surgimento do Streaming

Com o surgimento da internet a mais de 50 anos atrás, o modo de consumir conteúdo midiático começou a mudar e passou por várias adaptações até chegar ao ambiente virtual em que nos encontramos atualmente. O avanço tecnológico trouxe uma evolução muito grande em diversas áreas de comunicação e uma delas foi a forma como eram distribuídos conteúdos de entretenimento em áudio e vídeo como filmes e músicas.

Segundo Alves (2018 *apud* BARROS 2019 pg. 09) esse avanço da internet juntamente com a tecnologia possibilitaram a evolução na maneira de distribuição de áudio e vídeo que antes eram comercializadas de forma física, através de Discos, Fitas K7, CD, Fitas VHS ou DVD's, e devido a essa mudança tecnológica, começaram a ser acessadas e distribuídas de maneira online. As pessoas tinham acesso a esse conteúdo através de Downloads em seus computadores e com o surgimento da internet banda-larga, começaram a surgir as primeiras plataformas de mídia digital.

No final do século XX e início do século XXI o modo de consumir certos conteúdos começa a mudar drasticamente com o surgimento de um formato novo na indústria musical, o tão famoso MP3 que substituía as famosas medias em CD para um formato digital, que era circulado livremente pela ampla rede de computadores conectados.

A partir desse formato digital, o consumo de músicas dentro de um álbum está sendo substituído pela preferência por um consumo por unidade. Em outras palavras, as pessoas parecem não querer mais ter de pagar por uma sequência de canções imposta previamente, como acontece em um CD, representando assim uma negação à ditadura do álbum comercial. (CARVALHO; RIOS, 2009, pág. 76).

Nesse período a pirataria aumenta exponencialmente pois muitas pessoas começaram a baixar conteúdo de forma ilegal para não precisar pagar por ela, e em meio ao crescimento de novas tecnologias na internet, "a indústria fonográfica buscou uma nova forma de distribuição de conteúdo e de combate à pirataria" relata Gomes

(2015, p. 5). Surge então um novo modelo de distribuição musical de vender músicas por unidade com o aplicativo iTunes, criado pela Apple.

E assim temos a primeira forma de distribuição de mídia de maneira totalmente online sem a necessidade de baixar o conteúdo e à prova de pirataria. O iTunes abriu portas para diversas outras empresas investirem no novo seguimento de compartilhamento de músicas online como a Deezer e o famoso Spotify.

Hoje, existem diversas formas de se comercializar o produto música, como a venda por catálogo, downloads pagos de disco e músicas individuais, assinatura de serviços para acesso de banco de dados para download ou a execução da música em tempo real (streaming). (SOUZA, 2011, pág. 23)

Uma vez tendo sucesso o streaming para conteúdos de áudio, foi questão de tempo até que isso se tornasse realidade também para conteúdos de vídeo, e a Netflix foi uma das pioneiras na distribuição de filmes. O que muitos não sabem é que antes de se tornar a tão famosa plataforma de streaming, a empresa era uma espécie de locadora e fazia distribuição de DVD's localmente até se expandir a nível mundial com o streaming (FRANÇA e DIAS 2019), e assim como nos streamings de áudio, após o sucesso de uma empresa, começaram a surgir diversas novas do mesmo segmento como por exemplo o Prime Video (da Amazon), HBO Max e uma das mais recentes a Disney Plus, e hoje temos uma infinidade de canais que fazem essa distribuição de conteúdo audiovisual através do streaming.

2.3.3 Relação Cinema e Streaming

Com o surgimento do streaming, a forma de se consumir conteúdos audiovisuais ficou cada vez mais cômoda, sem a necessidade de ir ao cinema e pagar por cada título assistido e por sua vez, os cinemas seguem na tentativa de se reajustar para cativar novamente o público que prefere ficar em casa e pagar menos para consumir esse conteúdo (ANDRÉ, 2019), e a partir dessa premissa, o cinema começa a fazer algumas alterações para atrair seu público como por exemplo exhibições e finais de campeonato de futebol, reprises de filmes campeões de bilheteria, como foi o caso do filme de Harry Potter que completou 20 anos de estréia do primeiro filme e ganhou uma exibição nos cinemas, assim como outros recursos que possam atrair novamente o público e consumir filmes nas tradicionais salas de cinema.

Além disso, o consumo de séries aumentou drasticamente após o surgimento do Streaming, o que fez com que a indústria cinematográfica também se adaptasse a esse novo formato de mídia, fazendo com que “as grandes produções não se bastam enquanto filmes, precisando mirar também em desenvolvimentos narrativos de diversas mídias paralelas” (ANDRÉ, 2019 p.3), um exemplo do efeito transmidiático que veremos ao decorrer desta pesquisa.

Mas apesar de toda a disputa por público, a relação entre o cinema e o Streaming tem ficado cada vez mais híbrida uma vez que os filmes só passam a estar disponíveis nas plataformas após um certo período em que saíram de cartaz nos cinemas, assim, os fãs podem aproveitar toda a experiência de lançamento dos títulos em primeira mão nos cinemas e poder reassisti-los quando quiserem nas plataformas de streaming.

2.3.4 A publicidade no Cinema e nas Plataformas de Streaming

Já vimos o quanto o crescimento e a evolução do cinema e streaming mudou a forma de consumir conteúdos audiovisuais na vida das pessoas, e já era de se esperar que empresas aproveitam desses meios de comunicação para levar sua mensagem através de publicidades. Recursos como a alta definição, som de perfeita qualidade e imersão que os filmes e séries proporcionam é um prato cheio para mostrar sua marca em grandes títulos, e assim acontece.

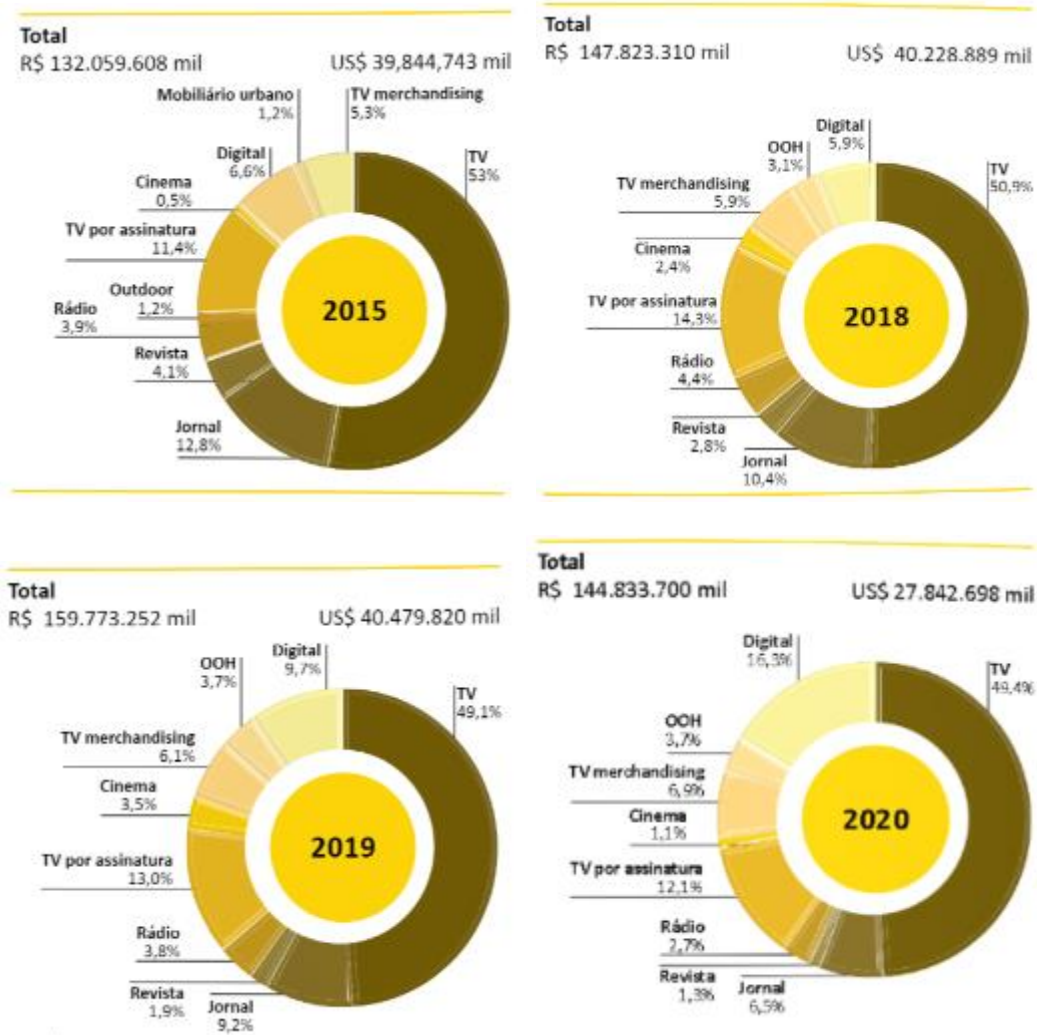
Desde seu surgimento o cinema já era usado como veículo publicitário, pois era um ótimo veículo de divulgação, e isso vem se aperfeiçoando ao longo dos anos. “Atualmente, existem as mais variadas formas de inserir produtos em meio aos roteiros e trabalhar a marca de forma que elas pareçam ser parte do filme” (CARLOS, 2009 p.14), essa técnica é conhecida como *merchandising*, e é uma das principais formas de publicidade nos cinemas.

A Flix Media é a maior empresa de mídia cinema da América Latina, e segundo uma pesquisa do Media Dados (2021) as publicidades tivemos 2.057 salas de cinema exibindo publicidade da Flix Media. Outra empresa do mesmo segmento é a PreShow, que também teve sua publicidade exibida em 1.442 salas no ano de 2021, sendo a maior parte dessas salas no sudeste do país, onde 1.132 foram exibiram publicidade da Flix Media e 700 da PreShow. Dados dessa mesma pesquisa mostram que em

2019 foram vendidos mais de 177 milhões de ingressos no Brasil, ou seja, a publicidade nos cinemas é algo que pode ser muito vantajoso quando usado de modo correto.

No mesmo anuário, o Media Dados (2021) traz números importantíssimos que mostram o quanto a publicidade no cinema cresceu significativamente ao longo dos últimos anos como podemos ver nos gráficos a seguir

Figura 1: Dados de investimento publicitário – Mídia Dados



Distribuição dos investimentos em mídia - Media Dados, 2021

É visível o aumento do investimento de mídia em cinema desde o ano de 2015, onde inicialmente tínhamos 0,5% do investimento nas telonas e esse número aumenta gradativamente nos anos seguintes, chegando à 3,5% no ano de 2019.

O ano de 2020 teve uma queda um tanto quanto significativo, chegando a 1,1% de investimento dado às circunstâncias do efeito pandêmico em que os cinemas assim como boa parte de todas as fontes de comércio tiveram de ser fechados, mas ainda sim o número foi grande comparado ao ano de 2015 onde a situação era normal e favorável. Ou seja, o investimento de mídia nos cinemas é algo que vem crescendo cada vez mais e abre diversas oportunidades para o ramo da publicidade.

Já nas plataformas de streaming, além dos merchandisings podemos observar que o aumento e surgimento de novas plataformas podem trazer oportunidades para publicidades, pois pode-se pensar em diminuir valores de mensalidades e investir em publicidade nas próprias plataformas com o intuito de equilibrar os gastos (BARROS, 2019 p.44) assim os consumidores podem ter acesso à diversas plataformas.

De modo geral, a publicidade está presente em quase todos os meios de comunicação, e com o cinema e streaming não seria diferente, visto que são um dos maiores meios de comunicação no ramo de entretenimento atualmente.

Seguindo os tipos de meio de comunicação e a forma com que consumimos conteúdos midiáticos, a seguir veremos o que é a cultura de convergência e como ela está presente em nossas vidas.

2.4 CULTURA DA CONVERGÊNCIA

Compreender o que é a cultura da convergência, o seu desenvolvimento através dos anos e como ela é utilizada nos dias atuais também foi essencial para o desenvolvimento deste trabalho. Entender como diversas mídias podem se comunicar entre si através da transmídia e crossmídia é algo extremamente importante para a comunicação em geral e neste capítulo veremos alguns exemplos de como a cultura da convergência age nos meios de comunicação.

2.4.1 O que é?

Para compreender as mudanças que fizeram com que a Marvel saísse das histórias em quadrinhos e partisse para o mundo dos filmes, foi necessário um estudo aprofundado sobre cultura de convergência.

O termo foi desenvolvido por Henry Jenkins em seu livro publicado em 2006 onde relata os fenômenos da convergência dos meios de comunicação, cultura

privativa e inteligência coletiva. A convergência das mídias vai além de uma simples mudança tecnológica, ela cria uma interação entre essas tecnologias, mercados, indústrias, gêneros e públicos, alterando o modo com que a indústria midiática age e como isso é processado pelo público consumidor, relata Jenkins (2006).

Uma das características dessa cultura de convergência e a narrativa transmídia que de acordo com Jenkins, é quando a história é tão ampla que não pode se limitar a uma única mídia, isso faz com que essa narrativa se estenda por diversos outros meios de comunicação que juntos deixam a história completa.

Segundo Jenkins (2006 p.141),

Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração em um parque de diversões.

Em sua obra, Jenkins comenta sobre o fenômeno que foi o filme de Matrix (1999) e usa a série cinematográfica como referência para exemplificar essa consolidação da cultura da convergência. Em seu anúncio de pré-lançamento, o filme já traz uma dúvida para o público: *o que é matrix?* Fazendo com que as pessoas pesquisassem o termo na internet o que isso significava para poder ter uma melhor compreensão ao assistir o filme, comenta Jenkins (2006, p 140), e nesse ponto já vemos uma interação entre dois meios de comunicação distintos entrando em convergência para um propósito em comum.

A sequência do filme é lançada e sua história deixa as coisas ainda mais interessantes ao público que busca incessantemente por respostas, que podem ser encontradas em outros produtos da franquia. “Os cineastas plantam pistas que só farão sentido quando jogarmos o game. Abordam uma história paralela, revelada por uma série de curtas de animação que precisam ser baixadas da web e vistas num DVD separado” comenta Jenkins (2006) em relação à obra.

A narrativa Matrix foi muito bem elaborada pelos autores e torna-se uma história tão grande que é praticamente impossível ser feita em uma única mídia, e para Jenkins, “os irmãos Wachowsk jogaram o jogo transmídia muito bem” com todo o enredo sendo espalhado em diversos meios de comunicação, começando suas história no filme, estimulando o interesse e deixando pistas que só serão desvendadas

em jogos, animações, quadrinhos e, fechando esse ciclo com maestria no último filme da franquia *Matrix Revolutions*.

A obra *Matrix* é referência dessa cultura de convergência, contando uma história que transcende os meios de comunicação e conecta todos eles fazendo o público interaja com diversos meios para compreensão da história por completo.

Dentro da cultura de convergência existem várias outras características importantes como por exemplo a economia afetiva. Jenkins relata sobre o termo explicando que, quando a relação do público com a marca se torna algo profundo, qualquer alteração na obra que quebre essa relação afetiva, gera uma renúncia do consumidor com relação ao produto, sendo assim a empresa deve pensar muito bem no “processo de moldar a natureza da participação do público” (Jenkins, 2006 p127).

Se um produto irá se tornar ... o “capital emocional” de seus consumidores, então podemos esperar que os seus produtores façam investimentos diferentes no programa, e que o amor por trás das “lovetags” se transforme em ódio quando os produtores alterem algo que a comunidade da marca considere essencial à sua experiência.

Outra característica importante é a convergência tecnológica, onde temos diversas combinações de funções dentro de um próprio aparelho tecnológico, algo muito presente em nosso cotidiano que muitas vezes nem percebemos, como por exemplo nossos próprios aparelhos celulares. Jenkins afirma que os celulares deixaram de ser apenas aparelhos de telecomunicação e hoje, nos permitem fazer diversas outras coisas como jogar, baixar informações da internet, assistir a filmes e séries, tirar e enviar fotografias, mensagens de texto ouvir músicas e diversas outras funções, e para Jenkins (2006 p.43), “alimentar essa convergência tecnológica significa uma mudança nos padrões de propriedades dos meios de comunicação”.

Diante de todas essas características percebemos o quanto essa convergência impacta nos meios de comunicação e principalmente o modo como consumimos os produtos de cada uma das mídias. Nos próximos tópicos veremos um pouco mais sobre essa convergência dos meios de comunicação e entender como isso ocorre.

2.4.2 Convergência dos meios de comunicação

O termo convergência segundo Jenkins (2006), refere-se à todo fluxo de informações e conteúdos em múltiplas plataformas de mídia, assim como a junção e cooperação de vários mercados midiáticos e o comportamento dos públicos através dos meios de comunicação.

A convergência dos meios de comunicação se dá devido ao consumo do público e a evolução das tecnologias no mundo, por exemplo, não é porque novas mídias estão nascendo que as antigas deixarão de existir, muito pelo contrário, elas se adaptam às novas formas de levar conteúdo e informação ao público.

Para Jenkins (2006), a “convergência pode definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que se imaginam estar falando”, ou seja, a convergência pode interferir diretamente no modo em que consumimos informações em diferentes meios de comunicação.

Atualmente, passamos o nosso dia na frente de um computador com várias abas abertas, vendo a notícias, estudando, ouvindo músicas em algum aplicativo de streaming e tudo isso é resultado da convergência das mídias, pois, tanto o jornal, quanto o livro, e as músicas não precisam ser veiculados de maneira tradicional, mas convergem e se adaptam às tendências tecnológicas presentes do dia a dia de seu público.

Em seu livro, Jenkins comenta sobre a “convergência dos modos” que segundo Ithiel de Sola Pool (1983 *apud* JENKINS, 2006, p.38), está “tornando imprecisas as fronteiras entre os meios de comunicação”, o que antes eram necessários vários meios separados para uma comunicação agora podem ser feitos de maneira única. Meios de comunicação que antes não tinha cooperação entre si, como o telégrafo, o correio e os telefones, sofreram a convergência e hoje, podem ser usados de uma única maneira através de um celular.

Segundo Jenkins (2006, p. 38) “cada meio de comunicação tinha suas próprias e distintas funções e seus mercados, e cada um era regulado por regimes específicos, dependendo de seu caráter”, já hoje temos diversos meios de comunicação na palma de nossa mão com um celular e acesso à internet.

Caso este que é bem comum, termos diversos meios de comunicação juntos em um único aparelho. Através do celular podemos ver as principais notícias do dia, nos comunicar por mensagens de texto, áudio ou ligações, com qualquer pessoa em qualquer lugar do mundo, podemos assistir aos nossos filmes preferidos, séries e uma infinidade de outras coisas que só são possíveis graças à convergência dos meios de comunicação.

Os meios de comunicação nunca morrem ou desaparecem, o que realmente desaparece ou é substituída são as tecnologias de distribuição desse meio, como por exemplo a fita VHS que foi substituída pelo DVD e atualmente a maior distribuição de conteúdo audiovisual como filmes e séries é feito através de plataformas de streaming, ou seja, os meios de comunicação se adaptam, mas não deixam de existir.

A seguir, veremos um pouco sobre como alguns desses meios se interagem através dos conceitos de transmídia e crossmídia, quais as suas características e suas diferenças.

2.4.3 Transmídia e Crossmídia

Quando se trata de convergência entre as mídias e como elas se interagem é quase impossível não falar de Transmídia e Crossmídia, e apesar de ambos serem bem parecidos, cada um deles tem características específicas que os diferenciam, vamos discorrer um pouco sobre os dois conceitos e entender suas principais diferenças e no que eles contribuem para o processo de comunicação entre os meios de comunicação.

O conceito de Crossmídia é quando uma mesma mensagem é transmitida para diversas mídias, com algumas características diferentes devido ao fato de estarem sendo veiculadas em meios diferentes, mas a mensagem é a mesma, como relata Altermann (2011), “[...] por exemplo uma partida de futebol que é transmitida na TV e na internet. A versão online pode até ter interações que não são disponíveis na outra transmissão, mas a mensagem continua sendo a mesma.”

Finger (2012, p 124) também fala sobre o conceito de crossmídia e define como:

[...] um processo de difusão de conteúdo em diversos meios. O material não necessariamente deve ser idêntico, muitas vezes, o que

é divulgado em uma mídia completa o que está presente em outra. Assim, pode existir uma diferenciação no texto, com acréscimo de imagens e arquivos de áudio. O objetivo é criar uma interação do público com o conteúdo.

O principal objetivo do crossmídia é distribuir para conquistar, uma vez que os meios de comunicação em que a narrativa ou a mensagem são distribuídos, quando juntos, alcançam um número significativo de pessoas, e por carregar a mesma mensagem se mostra eficaz em aparecer para o público de uma mesma forma em mídias diferentes, fazendo assim com que o público possa escolher qual meio é mais agradável para consumir essa mensagem.

Já o conceito Transmídia é quando uma narrativa em si é dividida em vários meios de comunicação de maneira que cada uma dessas partes se complementam. Não é necessariamente o público deve ver todas essas partes para entender a narrativa principal, porém cada uma delas tem um conteúdo complementar a história principal, como é o caso de sucesso das tão aclamadas sagas de Star Wars e a já comentada anteriormente Matrix.

Altermann (2011) também explica sobre o conceito de transmídia:

[...] é quando você usa o raciocínio de levar trechos diferentes e complementares de uma história para diversas mídias. Não é exatamente uma novidade, já que o universo Star Wars tem sido desdobrado e explorado em diversas mídias desde a década de 70, mas só agora isso está sendo encarado como uma estratégia, e a internet tem tudo a ver com isso sim.

Henry Jenkins (2006, p138) também contribui com sua explicação sobre a transmídia da seguinte forma: “Uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto, contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo.”

De uma maneira simples e de fácil compreensão, a transmídia é como se fosse um quebra-cabeças, onde cada parte do conteúdo está em uma mídia diferente e que juntas, elas se complementam, porém esses “pedaços” podem ser vistas de forma independente sem que isso dificulte ou interfira na narrativa principal.

Star Wars é um exemplo perfeito de transmídia, e Jenkins (2006, p.211) relata: “o rico universo narrativo de *Guerra nas Estrelas* proporcionou inúmeras imagens, ícones e artefatos que podiam ser reproduzidos de várias formas”. Vemos, além de sua história principal contada nos filmes, também existem livros, jogos de vídeo game, bonecos de brinquedo, HQ's que não necessariamente fazem parte da narrativa principal, mas que contém histórias que complementam ainda mais o universo.

Na transmídia, é comum vermos um público mais específico que consome os diversos conteúdos espalhados por diversas mídias pois esses, tem a curiosidade por buscar sempre um pouco mais do que é apresentado na narrativa principal, fazendo assim com que os mesmos consumam mais e mais conteúdos em diferentes plataformas para complementarem sua experiência com a narrativa.

Agora que já entendemos o conceito de Crossmídia e Transmídia podemos perceber que na narrativa Crossmídia, o conteúdo sofre pouca diferenciação, tendo algumas delas somente adaptadas para o meio de comunicação em que será transmitida. Já a Transmídia, a diferenciação de conteúdo é maior, tendo narrativas independentes em cada mídia que, complementam a história principal.

No próximo tópico veremos alguns dos exemplos famosos de empresas que aderiram à cultura de convergência e quais as características observadas nessa adesão.

2.4.4 Principais exemplos de adesão à cultura de convergência

Atualmente temos várias empresas que adotam essa cultura de convergência em seu segmento, sendo muito comum o uso dessa técnica no marketing onde a empresa usa da convergência para alcançar o público de diferentes maneiras, seja através da transmídia ou da crossmídia, como já vimos anteriormente.

Como já comentado anteriormente, uma das maiores, se não a maior, referência de cultura da convergência é a franquia de Matrix, onde Jenkins (2006, p.141) relata: “Matrix é entretenimento para a era da convergência, integrando múltiplos textos para criar uma narrativa tão ampla que não pode ser contida em uma única mídia”. A maneira como a franquia apresentou seu conteúdo ao longo dos lançamentos através do processo transmidiático é algo que pouquíssimas empresas

conseguiram fazer até hoje, portanto Matrix é um dos maiores exemplos de cultura da convergência vistos até hoje.

A tão consagrada franquia Star Wars também é uma grande referência para a cultura de convergência, onde George Lucas conseguiu consolidar uma franquia cinematográfica em um dos mais famosos produtos da Cultura Geek.

Guerras nas Estrelas é tão bem estruturada, amplamente difundida e consolidada que por anos é parte da vida de jovens e adolescentes amantes ou não dos filmes ou produtos da saga. Muitos vão à festas fantasiados de Darth Vader, têm camisetas de Luke Skywalker, crianças brincam com sabres de luz e bonecos de Boba Fett (JENKINS, 2006 p.196), e não só crianças e adolescentes, mas também adultos que têm coleções de produtos da saga, destacando assim a economia afetiva citada por Jenkins.

Uma das sagas muito aclamadas que está no mercado à mais de 20 anos desde seu primeiro livro publicado é Harry Potter. J. K. Rowling traz em sua série de livros algo fantasioso que fez muito sucesso entre jovens e adolescentes da época, e fazem até hoje. A autora do livro mostra uma história muito diferente do que estávamos acostumados a ver com relação à bruxas e magias relacionando esse mundo fantasioso com hábitos do nosso dia-a-dia como frequentar escola, participar de atividades esportivas, entre outros.

Os livros fizeram um sucesso tão grande com seus detalhes ricos que segundo Jenkins (2006, p.253) permitiu vários pontos de acesso. Diversas crianças se imaginavam bruxas, voando em vassouras pensando ser parentes de personagens principais da história para se incluir nesse universo. Em 2001 chega às telas de cinema, produzido e distribuído pela Warner Bross Entertainment a adaptação do primeiro filme: *Harry Potter e a Pedra Filosofal*, e o que já era um sucesso, ficou ainda mais famoso.

A influência dessa cultura apresentada nos livros e filmes ganha uma proporção tão grande que reformadores religiosos ficam preocupados com a ideologia proposta na história e se amedrontam de como isso poderia influenciar na crença de jovens e adolescentes, e o evangelista Berit Kjos (2006 apud JENKINS, 2006, p.272):

Essa ideologia pagã se completa com figurinhas, jogos de computador, roupas e enfeites estampados com símbolos de *Harry Potter*, *action figures*, bonecas fofinhas e fitas de áudio que podem

manter a mente das crianças concentrada nas ciências ocultas o dia inteiro, até a noite.

Percebemos o quão a saga através de sua convergência conseguiu fazer com que o público se envolvesse mais com o conteúdo e influenciou, positiva ou negativamente, ao consumidor a buscar aprender sobre outras culturas.

Outro exemplo, no qual esse trabalho é baseado, é a Marvel Entertainment, que, ao longo dos últimos 10 anos criou uma das mais bem-sucedidas estratégias de convergência, onde os tão aclamados personagens e heróis das histórias em quadrinhos ganham vida em adaptações cinematográficas. E não só isso, mas apresenta uma convergência dentro dos próprios filmes criando histórias de diferentes heróis que ao final juntam-se para formar uma equipe em um único filme.

A economia afetiva é algo muito presente nas produções cinematográficas da Marvel, onde o envolvimento emocional do público consumidor afeta diretamente a marca e é de fundamental motivação para a elaboração de novas peças (JENKINS, 2006), para assim, fortalecer e consolidar ainda mais a franquia não só no mercado como na vida e no coração dos consumidores.

A emissora de televisão aberta Globo também entrou na jogada e atualmente tem seus conteúdos distribuídos em diversas outras plataformas além da TV, como em seu site, redes sociais e também com sua plataforma de Streaming.

Angelo Scatena e Elis Chaves (2019, p.84) trazem uma pesquisa sobre a cultura da convergência da Rede Globo de televisão e comentam: “O Globo Play também é uma plataforma convergente riquíssima em que traz tudo o que a emissora produz de forma documentada e de fácil acesso.” E completam: “[...]O Globo Play veio a ser uma plataforma de streaming, em que tudo o que ela produz encontra-se apenas em sua plataforma”.

Além dos conteúdos já transmitidos na rede de televisão, a emissora ainda disponibiliza conteúdos exclusivos para assinantes da plataforma, além é claro de materiais disponíveis em seus canais do Youtube, Facebook, Instagram e outras redes sociais.

3 UNIVERSO CINEMATOGRAFICO MARVEL

O universo cinematográfico da Marvel hoje é tão imenso que ao decorrer dos seus mais de 10 anos de produções, a empresa dividiu seus momentos em fases, na qual os filmes são apresentados ao público de maneira sequencial sempre dando um “gancho” para o seguinte e conseqüentemente dando continuidade as novas fases.

Todas as descrições dos materiais a seguir foram elaboradas pelo autor após assistir cada um dos filmes e séries descritos na análise.

3.1 FASE 1 - DE 2008 À 2012

A primeira fase do universo cinematográfico da Marvel tem início no ano de 2008 com sua primeira produção independente de um herói icônico de suas histórias em quadrinhos: o Homem de Ferro.

Homem de ferro (Iron Man) - 2008

Figura 2 - Cartaz de divulgação do filme Homem de Ferro



Fonte: <<http://www.mposter.com/iron-man-movie-poster.html>>

Anthony Stark é um milionário cientista com uma mente brilhante que fabrica armas para o governo americano e é dono de uma das maiores empresas do segmento: as Indústrias Stark. Ao fazer uma viagem para apresentar sua mais nova tecnologia de armamento em um país do Afeganistão, seu comboio é atacado e

sequestrado deixando Tony ferido e tendo que usar um eletroímã em seu peito para que os estilhaços de metal que ficaram em seu sangue não chegassem ao seu coração.

Após ser resgatado e visto que seu armamento estava sendo usado por terroristas e causando ainda mais guerras no mundo, Stark resolve usar toda sua genialidade e tecnologia para criar um traje de ferro que o ajudasse a combater o crime e fazer o bem para as pessoas. E assim nasce o Homem de Ferro.

O Incrível Hulk (The Incredible Hulk) - 2008

Figura 3 - Cartaz de divulgação do filme O Incrível Hulk



Fonte:<<http://www.mposter.com/the-incredible-hulk-movie-poster.html>>

A história do filme de O Incrível Hulk não conta com detalhes o surgimento do herói, porém sabemos que o cientista Bruce Benner juntamente como general Thaddeus Ross trabalhavam na criação do soro de Super-soldado que poderia aumentar exponencialmente as habilidades humanas. Porém no meio da experiência o Dr. Benner foi exposto à radiação GAMA e isso afetou sua genética fazendo com que quando estivesse com raiva, se transformasse em um monstro.

Com medo de machucar as pessoas e ser preso, Benner se isola do mundo e tenta achar uma cura para sua condição, e após trabalhar em um antídoto usando amostra de seu sangue, um capanga de Ross tenta injetá-lo para poder ganhar as

habilidades do Hulk, porém o experimento dá errado e ele se torna uma aberração e Bruce tem que usar de suas habilidades como Hulk para detê-lo.

Homem de ferro 2 (Iron Man 2) - 2010

Figura 4 - Cartaz de divulgação do filme Homem de Ferro 2



Fonte:<<http://www.mposter.com/iron-man-2-movie-poster.html>>

Após declarar publicamente sua identidade secreta Tony Stark vira alvo do governo dos Estados Unidos que o obriga a entregar seu traje para experimentos de guerra, mas Stark se recusa, o que faz com que o governo comece a fazer diversos protótipos sem sucesso com a supervisão do coronel Jim Rhodes e Justin Hammer. Paralelo a esses acontecimentos o Russo Ivan Vanko, filho de um cientista que ajudou Howard Stark (pai de Tony) a criar o reator arc, cria um traje usando a mesma base tecnológica do Homem de Ferro para se vingar da família Stark de atos do passado.

Hammer cansado de fracassar em suas tentativas de criar um novo traje, se alia à Ivan e ambos constroem um exército de máquinas que começam a atacar a cidade e Tony com a ajuda de Natasha Romanoff, Nick Fury e seu amigo Jim Rhodes, agora com um traje igual ao de Tony de codinome Máquina de combate, conseguem neutralizar a ameaça e acabar com Ivan e seus planos.

Thor - 2011

Figura 5 Cartaz de divulgação do filme Thor



Fonte: <<http://www.mposter.com/thor-2-movie-poster.html>>

O Deus da Mitologia Nórdica é apresentado como guerreiro asgardiano filho de Odin que após discordar de seu pai e atacar uma civilização de outro planeta em busca de vingança é banido para a Terra e perde seus poderes juntamente com seu famoso martelo Mjölfnir. Na terra ele é encontrado por Jane Foster e sua equipe de astrólogos e cientistas amadores, enquanto seu martelo cai em uma região na qual os agentes da Shield isolam e estudam o que pode ser o material vindo do espaço.

Enquanto isso, em Asgard, terra natal de Thor, seu irmão adotivo Loki descobre que não é filho de Odin e planeja trazer os gigantes de gelo para matá-lo e ele poder tomar o seu trono. Os amigos guerreiros de Thor vem até a terra para resgatar o herói e contar o que está acontecendo em Asgard, e Loki sabendo disso envia um Guardiã para destruir a terra. Thor se oferece como sacrifício para salvar a humanidade, e seu ato o torna mais uma vez digno de seus poderes e, agora com seu martelo em posse novamente, derrota o Guardiã e volta para Asgard para confrontar seu irmão e salvar seu reino.

Capitão América: O primeiro Vingador (Captain America The First Avenger) - 2011

Figura 6 Cartaz de divulgação do Filme Capitão América: O Primeiro Vingador



Fonte: <<http://www.mposter.com/captain-america-the-first-avenger-2-movie-poster.html>>

O filme se passa durante a segunda guerra mundial, onde Steve Rogers é um jovem que sonha lutar na guerra, mas nunca pode servir por não ter as características físicas necessárias para isso, mas após passar por um experimento e ter o soro do Super soldado injetado em seu corpo, ele ganha habilidades sobre humanas e as usa para combater a Hidra (uma extensão do partido nazista).

Em uma missão Steve vai até a base da Hidra para confrontar o Caveira Vermelha (líder da organização) e descobre que ele está em posse de um artefato misterioso de grande poder, e após uma tentativa de fuga do caveira vermelha, Rogers cai com um avião no mar e seu corpo é congelado por aproximadamente 60 anos, onde nos dias atuais (2011) é encontrado pela equipe da Shield que consegue descongelar seu corpo intacto e conservado, e é recrutado pela organização.

Vingadores (The Avengers) - 2012

Figura 7 Cartaz de Divulgação do Filme Vingadores



Fonte: <<http://www.mposter.com/the-avengers-5-movie-poster.html>>

Após estudos com um artefato místico (o Tesseract) a S.H.I.E.L.D recebe uma visita de Loki (irmão de Thor) que vem à terra com o intuito de dominá-la e se tornar o imperador. Nick Fury após a aparição de Loki na terra resolve reunir um grupo de super heróis para combater o vilão. No grupo temos: Homem de Ferro, Capitão América, Thor, Hulk, Viúva Negra (Natasha Romanoff) e Gavião Arqueiro (Clint Barton).

Loki por sua vez, contra a mente de um cientista para poder abrir um portal na terra com o poder o Tesseract para convocar seu Exército e escravizar a civilização, porém os seis heróis reunidos conseguem conter a invasão a tempo, fechar o portal e derrotar loki, que é levado novamente à Asgard escoltado por Thor seu irmão.

E assim temos o final da primeira fase do tão consagrado Universo Cinematográfico da Marvel. A seguir veremos a segunda fase com novos heróis e novas histórias que se complementam com a primeira fase da saga.

3.2 FASE 2 - DE 2013 À 2015

A segunda fase começa em 2013 e dá continuidade aos acontecimentos pós 2012 (batalha de Nova York em vingadores) e apresenta alguns novos heróis que vão fazer parte do universo cinematográfico assim como relatar acontecimentos na vida dos heróis já apresentados anteriormente.

Homem de Ferro 3 (Iron Man 3) - 2013

Figura 8 Cartaz de divulgação do filme Homem de Ferro 3



Fonte: <<https://br.pinterest.com/pin/405042560211703091/>>

Meses após os acontecimentos de Vingadores, Tony Stark começa a ter problemas pós-traumáticos por conta da batalha em *Nova York* e a maneira de lidar com isso é construindo dezenas de novas armaduras.

Enquanto isso, uma nova ameaça terrorista aparece intitulada os 10 anéis, onde seu líder, *O Mandarin* coordena uma série de atentados onde um deles é na casa de Tony após o próprio ameaçar o terrorista. Mas graças a sua tecnologia, Stark consegue se salvar e, isolado de todos seus recursos em uma cidade distante, consegue descobrir onde fica a base dos terroristas e resolve invadi-la, descobrindo que o tal *Mandarin* era apenas um ator, e quem realmente estava por trás de tudo era outra pessoa.

O Grupo terrorista então como último ato resolve sequestrar o Presidente dos *EUA* mas Stark, seu companheiro Rhodes e seu arsenal de novos trajes conseguem deter o vilão do filme.

Thor: O mundo sombrio (Thor: The Dark World) - 2013

Figura 9 Cartaz de divulgação do filme Thor: O mundo sombrio



Fonte: <<https://br.pinterest.com/pin/335447872244214143/>>

Após os acontecimentos de Vingadores, Thor volta para *Asgard* e em uma conversa com seu Pai *Odin* descobre que um fenômeno está prestes a acontecer: A Convergência, que é o alinhamento de todos os reinos, criando portais entre todos eles.

Paralelo a isso, Jane Foster descobre um desses portais na Terra, e ao entrar nele ela vai para outro reino onde é infectada com o *Ether*. Ao saber disso, Thor vai atrás dela e a leva para *Asgard* para tentar curá-la, e Odin o alerta que ao entrar em contato com o *Ether*, Jane despertou um exército dos Elfos Negros que desejam possuir o poder dessa substância para dominar os Sete Reinos.

Os Elfos negros por sua vez, invadem *Asgard*, sequestram Jane e conseguem retirar o *Ether* do corpo dela, mas Thor, junto com seu irmão Loki e seus amigos guerreiros conseguem impedir o exercito e derrotam o lider dos Elfos Negros, salvando os Sete Reinos e recuperando o *Ether*.

Capitão América: O Soldado Invernal (Captain America the Winter Soldier) - 2014

Figura 10 Cartaz de divulgação do filme Capitão América: O Soldado Invernal



Fonte: <<http://www.mposter.com/captain-america-the-winter-soldier-3-movie-poster.html>>

Steve Rogers, agora de volta a ativa como Capitão América, começa a trabalhar como agente da *S.H.I.E.L.D* a convite de Nick Fury, mas em uma de suas missões ambos acabam descobrindo que a corporação está corrompida por agentes infiltrados da *Hydra*, e após a descoberta, Nick Fury forja sua morte para poder investigar mais sem correr riscos, enquanto Steve, Natasha (Viúva Negra) e o mais novo herói apresentado, Sam Wilson (o Falcão), trabalham disfarçados para descobrir os planos da *Hydra*.

Em uma de suas investigações, Rogers encontra com o Soldado Invernal, um mercenário e agente secreto da *Hydra*, e ao confrontá-lo, Steve descobre que é seu amigo de infância Bucky, que havia sido morto há mais de 60 anos mas que sofreu uma lavagem cerebral e não lembra-se de quem era. Ao conseguirem escapar do ataque do Soldado Invernal, o trio de agentes descobrem os planos da *Hydra*, e com a ajuda de Nick Fury impedem o ataque que a organização estava planejando.

Guardiões da Galáxia (Guardians of the Galaxy) - 2014

Figura 11 Cartaz de divulgação do filme Guardiões da Galáxia



Fonte: <<http://www.mposter.com/guardians-of-the-galaxy-movie-poster.html>>

Peter Quill, mais conhecido como “Senhor das estrelas” é um humano que foi sequestrado e criado por um grupo de piratas espaciais e acaba se tornando um saqueador galáxia afora, e em um de seus saques, acaba roubando um artefato valioso na qual Ronam, um ditador que pretende governar a galáxia, queria.

Quill então consegue escapar dos capangas de Ronam mas o ditador envia uma de suas melhores assassinas, Gamora, para recuperar o artefato e ambos começam uma briga em um lugar público onde Rocket, um guaxinim geneticamente alterado que pensa e fala, juntamente com seu parceiro Groot, uma espécie de árvore mutante acabam se envolvendo na briga e todos acabam presos.

Na Prisão eles conhecem Drax, que teve a família assassinada por Ronam e juntos chegam a um acordo de fugirem da prisão e acabar com os planos de Ronam, até mesmo Gamora, pois ela não quer que ele use o poder do artefato para destruir mais planetas. Conseguindo fugir da prisão eles vão em busca de saber mais sobre o que aquele artefato é capaz, porém são surpreendidos pelo ditador que consegue pegar o artefato e vai até o planeta N.O.V.A para destruí-lo. Porém o grupo de heróis consegue chegar a tempo e impedir o vilão de destruir o planeta, recuperar o artefato e entregá-lo às autoridades para deixá-lo em segurança e conseguindo o perdão por seus crimes passados.

Vingadores Era de Ultron (Avenger Age of Ultron) - 2015

Figura 12 Cartaz de divulgação do filme Vingadores Era de Ultron



Fonte: <<https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/evolucao-poster-compracao/>>

Após recuperarem o cetro de Loki, anteriormente perdido na batalha de Nova York, Stark e Banner tentam reproduzir uma inteligência artificial através do poder do artefato, mas algo dá errado. O recém criado Ultron ganha consciência própria e tem o plano de exterminar a humanidade após ver o que ela causa ao planeta.

Ultron vai até uma base escondida da *Hydra* em Sokovia e recruta os gêmeos superdotados Pietro e Wanda Maximoff, juntamente com um exército de robôs das indústrias Stark para construir uma máquina que possa acabar com a vida na Terra. Paralelo a isso Ultron vai atrás de um corpo sintético para transferir sua consciência e se tornar invencível, mas é impedido pelos Vingadores que conseguem o corpo e com a ajuda de Thor dão vida ao Visão, o mais novo membro da equipe de super heróis.

Mais uma vez reunidos, os vingadores vão até Sokovia para impedir que o plano de Ultron aconteça e os gêmeos ao descobrirem o verdadeiro propósito do robô, resolvem mudar de lado e ajudar os vingadores, que conseguem destruir a máquina e derrotar Ultron.

Homem Formiga (Ant-Man) - 2015

Figura 13 Cartaz de divulgação do filme Homem Formiga



Fonte: <<http://www.mposter.com/ant-man-2-movie-poster.html>>

Henry Pym era um cientista que criou um traje capaz de fazer o usuário encolher ou ficar grande através de partículas que ele mesmo criou na década de 80, mas resolve abandonar a vida de herói depois de perder sua esposa. Porém um ladrão chamado Scott Lang rouba esse seu traje sem saber do que se tratava e depois de descobrir para que servia resolve devolver, e Pym explica que o roubo planejado por Scott foi planejado por ele para arrumar um sucessor para o traje.

Henry então explica para Scott que um de seus sócios Darren Cross conseguiu replicar o seu traje e pretende vendê-lo para quem pagasse mais. Sabendo do risco que isso poderia ser para a humanidade, eles precisam impedir Cross. Nesse momento Scott é treinado por Hope, filha de Pym e junto com seus amigos invadem uma cerimônia onde Darren já os esperava para conseguir os dois trajes. Mas apesar do plano não sair como esperado, Scott e Cross travam uma batalha, ambos com seus trajes e Scott consegue derrotá-lo.

Como forma de agradecimento, Henry Pym deixa Scott com o traje, assumindo assim o manto de Homem Formiga encerrando não só o filme como também a segunda fase do *UCM*

3.3 FASE 3 - DE 2016 À 2019

A fase 3 dá continuidade aos acontecimentos anteriores da fase dois com um breve intervalo de tempo após o ocorrido em Vingadores: Era de Ultron. Nessa fase nos são apresentados alguns novos heróis que irão contribuir para o desenvolvimento das histórias assim como os já conhecidos anteriormente.

Capitão América: Guerra Civil (Captain America: Civil War) - 2016

Figura 14 - Cartaz de divulgação do filme Capitão América: Guerra Civil



Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Captain_America_Civil_War_poster.jpg>

Após os acontecimentos de Era de Ultron, Steve Rogers lidera um grupo composto por alguns vingadores para missões da S.H.I.E.L.D porém o governo dos E.U.A percebe que as todas as intervenções do grupo acabam gerando um certo tipo de destruição e mortes de inocentes, portanto, é proposto ao grupo um tratado para que eles só possam agir com autorização do governo, e não mais por conta própria. Essa proposta acaba dividindo o grupo onde parte deles aceita e acredita ser o melhor, enquanto a outra acha que não devem assinar esse tratado.

Paralelo a isso, um homem que teve sua família morta em meio a uma das ações dos vingadores resolve se vingar do grupo usando o soldado inercial para causar ataques terroristas, sabendo que Steve Rogers iria atrás de seu amigo, isso causa um conflito ainda maior entre o grupo principalmente após revelar que Bucky (o

soldado invernal) foi o responsável pela morte dos pais de Tony Stark, que ao descobrir acaba rompendo laços com Steve.

Doutor Estranho (Doctor Strange) - 2016

Figura 15 - Cartaz de divulgação do filme Doutor Estranho



Fonte: <<https://www.elo7.com.br/big-poster-filme-doutor-estranho-lo02-tamanho-90x60-cm/dp/F169DF>>

Stephen Strange é um cirurgião brilhante e renomado porém um pouco arrogante, e após sofrer um acidente de carro tem que deixar de fazer o que sempre fez pois suas mãos são muito prejudicadas e ele não poderá mais operar como cirurgião. Desesperado, Strange busca uma forma de conseguir uma cura e descobre que um grupo de monges pode te ajudar através do uso de magia.

Ao encontrar o grupo que inicialmente recusa sua ajuda por sua arrogância, Stephen se vê obrigado a mudar seu modo de ser e agir e após ser aceito como aprendiz descobre o mundo da magia, porém um grupo de rebeldes querem usá-la para despertar um antigo monstro do submundo para conquistar mais poder e Strange juntamente com um artefato conhecido como a jóia do tempo consegue impedi-los e se torna o mago supremo.

Guardiões da Galáxia Volume 2 (Guardians of the galaxy vol.2) - 2017

Figura 16 - Cartaz de divulgação do filme Guardiões da Galáxia Volume 2



Fonte: <<https://www.adorocinema.com/filmes/filme-226995/>>

Após os acontecimentos do primeiro filme, o grupo de heróis é contratado por uma cidade de seres humanoides para proteger uma carga deles de um monstro, mas após completar a missão, Rocket acaba roubando uma das baterias que eles estavam protegendo, o que faz com que os humanoides entrem em uma caçada, porém um ser desconhecido acaba chegando e salvando Peter Quill e sua equipe.

Após conversarem, o ser que os salvou se apresenta como Ego, um ser celestial e diz ser pai biológico de Quill. Aos poucos Ego revela que Peter tem os mesmos poderes que ele e resolve ajudá-lo a controlá-lo mas Quill descobre que quem realmente matou sua mãe foi Ego e contratou os piratas para o sequestrarem quando era criança, o que faz com que eles entrem em uma batalha e os guardiões têm de explodir todo o planeta em que estão para derrotar Ego.

Homem Aranha: De volta ao lar (Spider man: Homecoming) - 2017

Figura 17 - Cartaz de divulgação do filme Homem Aranha: De volta ao lar



Fonte: <<https://uauposters.com.br/poster-homem-aranha-de-volta-ao-lar-spider-man-homecoming-filmes-109820180226>>

Após sua primeira aparição no UCM em Guerra Civil, e após os acontecimentos do filme, Peter Parker volta a sua vida normal no *Queens* tendo de ir para o colégio e viver sua vida normal. Porém se depara com um grupo de bandidos que estão utilizando uma tecnologia avançada não só para benefício próprio mas também para contrabandear-lá. Peter então tenta impedi-los mas acaba fracassando diversas vezes.

Após ter seu uniforme tecnológico confiscado por Stark, Parker desiste de seguir em frente com a investigação, mas descobre que o pai do seu par amoroso é o chefe por trás de todos os crimes, e que ele irá roubar a tecnologia Stark para seu plano. Peter então, resolve agir e impedir o vilão, mesmo sem a tecnologia de seu traje consegue usar somente sua inteligência, poderes e instintos e consegue impedir o roubo e prender o vilão.

Thor: Ragnarok - 2017

Figura 18 - Cartaz de divulgação do filme Thor: Ragnarok



Fonte: <<https://www.adorocinema.com/filmes/filme-223252/>>

Thor parte em busca das jóias do infinito por todos os 7 reinos após os uma visão que teve em Era de Ultron, e após voltar para casa, descobre que seu pai Odin está desaparecido, então ele e seu irmão Loki partem em busca de seu pai e acabam o encontrando prestes a morrer, onde acabam conhecendo também sua irmã que Odin nunca havia comentado, Hela, que pretende governar Asgard agora que Odin está morto. Loki e Thor tentam enfrentá-la mas nenhum dos dois é páreo para ela, e Thor acaba sendo preso em Sakaar, um planeta de duelistas onde encontra seu antigo amigo Bruce Banner (o Hulk).

Juntamente com uma Valquíria, antiga guardiã de Asgard, conseguem escapar do planeta Sakaar e vão para o lar de Thor para impedir Hela que irá causar o “Ragnarok” (na mitologia nórdica nome dado à destruição de Asgard). Eles conseguem chegar a tempo mas veem que a única maneira de salvar o povo de Asgard é deixar Hela sucumbir junto com a destruição de Asgard. Thor então deixa sua irmã maléfica para trás e consegue fugir com uma nave resgatando todos os habitantes de Asgard.

Pantera Negra (Black Panther) - 2018

Figura 19 - Cartaz de divulgação do filme Pantera Negra



Fonte: <<https://uauposters.com.br/poster-black-panther-pantera-negra-filmes-119320180226>>

A primeira aparição do Pantera negra é em Guerra civil, porém é explorado muito mais o personagem em seu filme solo, onde conta a origem de *Wakanda* (sua terra natal) na qual possui uma tecnologia muito avançada, mas para preferem se esconder para que todo esse poder não caia em mãos erradas.

Após a morte do Rei de *Wakanda* - *T'chaka* seu filho participa de uma cerimônia para assumir o lugar de seu pai não só no trono mas também com o manto de Pantera Negra, e após assumir o poder descobre que possui um primo na qual sua família não sabia da existência conhecido como *Killmonger* que desafia e consegue derrotar *T'challa* (o atual pantera negra) e assume seu lugar na tribo com a intenção de usar toda a tecnologia do país para começar uma rebelião mundial contra a discriminação racial das pessoas negras. O filme e a história tem muita presença e conflitos com relação ao tema de preconceito e discriminação racial, o que é muito interessante.

Após ser resgatado por sua família, *T'challa* consegue voltar para *Wakanda* e após travar uma batalha com seu primo, o atinge com um golpe que acaba ferindo gravemente *Killmonger*. O mesmo diz que prefere morrer ao ter que ficar preso como seus ancestrais ficaram, uma referência direta à toda cultura negra que sofreu com a escravidão.

Após os acontecimentos, *T'challa* resolve anunciar o verdadeiro potencial tecnológico de *Wakanda* ao mundo e funda a embaixada da tribo nos *Estados Unidos*.

Vingadores - Guerra Infinita (Avengers - Infinity War) - 2018

Figura 20 - Cartaz de divulgação do filme Vingadores Guerra Infinita



Fonte:<<https://uauposters.com.br/poster-avengers-infinity-war-vingadores-guerra-infinita-filmes-201906131077>>

Dando uma sequência direta ao filme de Thor Ragnarok, nos é apresentado um vilão que teve breves aparições nos filmes anteriores: *Thanos*, que tem o plano de exterminar metade da vida de todo universo para manter o equilíbrio entre todos os seres. Para isso ele parte galáxia afora em busca das jóias do infinito e juntamente com a manopla do infinito concluir seu plano com um estalar de dedos.

Thanos então manda dois de seus subordinados à Terra para capturar uma das jóias que está com o Dr. Estranho: a jóia do tempo, além da jóia da mente que está com Visão, isso faz com que os heróis tenham que se unir novamente para combater o vilão.

O Filme junta todos os heróis até o momento, desde os heróis da Terra como o do espaço (Guardiões da galáxia), portanto o filme se passa em diversos lugares simultaneamente com grupos menores dos heróis tentando impedir Thanos que também dividiu seus capangas para conseguirem as jóias espalhadas pela galáxia.

Diferente do padrão de filmes em que estamos acostumados a assistir, em Vingadores Guerra Infinita, o vilão consegue concluir o seu objetivo, algo que não era

esperado pelos espectadores do filme. Não só esse fato mas também um dos maiores crossovers da história do cinema até o momento aconteceu nesse filme.

Após sua tarefa concluída, Thanos se isola em um planeta não-habitado para sentir o prazer de conseguir o tão sonhado equilíbrio universal, enquanto o restante dos heróis sofrem a perda de vários companheiros e pessoas queridas que acabaram sendo dizimadas pelo estalo de Thanos.

Homem Formiga e Vespa (Ant Man and Wasp) - 2018

Figura 21 - Cartaz de divulgação do filme Homem Formiga e Vespa



Fonte:<<https://uauposters.com.br/poster-homem-formiga-e-a-vespa-ant-man-and-the-wasp-filmes-201906131198>>

Após os acontecimentos de Guerra Civil, Scott Lang (o homem formiga) se encontra em prisão domiciliar enquanto Hank Pym e sua filha tentam criar um portal para o reino quântico na tentativa de salvar Janet, esposa de Hank que está presa lá, e para isso, vão atrás de Scott para ajudá-los.

Ao irem buscar uma tecnologia necessária para o experimento, Hope se depara com uma personagem que tem poderes de “fantasma” que tenta impedi-la, e então eles descobrem que essa jovem é filha de um ex-parceiro de Pym que fez experimentos com as partículas Pym e acabou morrendo e deixando sua filha sequelada, que agora precisa sugar energia do reino quântico para sobreviver, mas isso pode acabar matando Janet que está presa lá.

Após descobrirem todas essas informações, Hank, Scott e Hope conseguem resgatar Janet do reino quântico através de sua máquina e a mesma diz que pode ajudar na cura da garota se eles conseguissem esporadicamente coletar matéria do reino quântico para o tratamento e assim ambas são salvas no filme.

Na cena pós créditos do filme aparece Scott indo até o reino quântico para coletar esses materiais para o remédio da Fantasma e, após entrar no portal, Thanos estala os dedos fazendo com que Hank, Hope e Janet desapareçam deixando Scott preso no reino quântico.

Capitã Marvel (Captain Marvel) - 2019

Figura 22 - Cartaz de divulgação do filme Capitã Marvel



Fonte: <<https://uauposters.com.br/poster-capit-marvel-filmes-201906131114>>

O filme se passa em 1995, contando a história de Vers, uma oficial de um planeta chamado *Kree* que sofre com alguns problemas de amnésia e é convocada para uma missão para resgatar um infiltrado na planeta dos *Skrulls* mas acaba sendo capturada e em uma tentativa de fuga, a nave em que estão acaba caindo na Terra. Vers então conhece Nick Fury (que está no começo da carreira como agente da S.H.I.E.L.D) e ambos começam a caçar alguns *Skrulls* que estão disfarçados na Terra.

No decorrer da missão, Vers consegue encontrar um cristal que faz com que ela recupere as memórias e descobre que ela é Humana e seu nome é Carol Danvers, piloto de avião que foi dada como morta após sua aeronave sofrer uma queda.

Descobre que o núcleo da sua nave estava com o *Tesseract* e após tentar destruí-lo ela acaba absorvendo os poderes do cubo e perdendo a memória, sendo resgatada pelo seu antigo líder dos *Krees* que estava na terra.

Danvers descobre que sua antiga parceira de voo estava refugiando os *Skulls* na terra para acabar com a guerra entre eles e os *Krees* e que todos os refugiados estão em uma nave camuflada na órbita da terra juntamente com o o *Tesseract*. Danvers então consegue derrotar seu antigo líder dos *Krees* que está em busca dos *Skulls* refugiados e após a batalha, parte em busca de um novo lar para a raça de aliens, deixando um *pager* modificado para Nick Fury para que quando ele precisasse era só acioná-lo que ela viria ao encontro dele.

Vingadores Ultimato (Avengers Endgame) - 2019

Figura 23 - Cartaz de divulgação do filme Vingadores Ultimato



Fonte:<<https://uauposters.com.br/poster-avengers-endgame-vingadores-ultimato-filmes-201906131069>>

Voltando aos tempos atuais, após o sucesso de Thanos em dizimar metade da galáxia, Tony Stark é resgatado do espaço e trazido de volta à terra. Os vingadores sobreviventes se reúnem para tentar planejar como deter Thanos e trazer tudo ao normal novamente, mas após o encontrarem descobrem que ele destruiu as jóias e que não há como reverter a situação.

Passam-se 5 anos e algo inesperado acontece, a máquina de viagem ao reino quântico que estava em um depósito abandonado é acionada por um rato que traz

Scott de volta, e ao se deparar com o mundo totalmente diferente vai procurar os vingadores e explica que para ele no reino quântico passaram-se o equivalente a 5 horas, enquanto no mundo haviam passado 5 anos, e com essa revelação eles resolvem fazer uma máquina do tempo para poder juntar as jóias do infinito e desfazer o que o Thanos havia realizado.

O filme traz essa proposta de viagem no tempo não só para o enredo da história mas também como forma de lembrar os 10 anos que a Marvel Studios estava completando no lançamento do filme, mostrando diversos pedaços dos filmes que produziram ao longo de sua história de forma a contribuir para o enredo do filme.

Após conseguirem juntar todas as jóias e com a ajuda de Tony Stark criarem uma Manopla do infinito para usá-las, Bruce Banner (agora como professor Hulk) usa a manopla para reverter o que o Thanos causou à 5 anos atrás, mas eles não contavam que uma versão (variante) do Thanos conseguiria vir do passado juntamente com eles em sua viagem no tempo para impedir seus planos.

Ao conseguirem reverter o estalo de Thanos, todos os heróis que haviam desaparecido voltam para derrotar o vilão, desta vez em uma batalha definitiva, e essa é uma das cenas mais impactantes do filme, pois reúne todos os heróis em um único local para derrotar o maior vilão que já enfrentaram.

Após diversas tentativas de roubar a manopla para concretizar mais uma vez seu plano, Thanos é surpreendido por Tony Stark que veste a manopla e com um estalo de dedos faz com que o exército do vilão desapareça para sempre, derrotando definitivamente Thanos, só que isso acaba causando sua morte, pois a energia emitida pelo uso das jóias é muito poderosa.

O filme se encerra com os heróis se dividindo mais uma vez para poderem voltar às suas vidas normais e Steve Rogers fica encarregado de fazer as viagens no tempo para devolver as jóias em seus devidos lugares e tempos certos para que não haja complicações nas diferentes linhas do tempo geradas pelos acontecimentos durante o filme.

Homem Aranha: Longe de Casa (Spider man Far from Home) - 2019

Figura 23 - Cartaz de divulgação do filme Vingadores Ultimato



Fonte: <<https://uauposters.com.br/poster-homem-aranha-longo-de-casa-spider-man-far-from-home-filmes-201906131319>>

Oito meses após os eventos de Vingadores Ultimato, Peter está vivendo sua vida normal com seus amigos na escola novamente quando é contactado por Nick Fury que entrega *Edite*: um óculos com tecnologia global que Tony Stark deixou para ele antes de morrer, e Fury pede ao garoto que o ajude com uma ameaça que está na terra, um grupo de seres chamados “Elementais” que vieram para destruir a terra.

Um novo personagem é apresentado como *Mysterio* alter ego de Quentin Beck, que diz vir de outra dimensão para impedir que os elementais destruam a terra como fizeram com a terra dele, porém descobrimos que Quentin era na verdade uma farsa e que ele estava causando os ataques com hologramas para se sair como herói.

Peter então tenta impedi-lo mas na sua primeira tentativa perde para o vilão, mas após a ajuda de Happy Hogan (fiel companheiro de Tony Stark) consegue fazer um traje novo e vai ao encontro do vilão para derrotá-lo. Após a luta, Quentin acaba sendo se suicidando com a própria arma, mas antes de morrer deixa uma mensagem gravada revelando a identidade secreta do Homem Aranha, que é divulgada publicamente no final do filme.

Homem Aranha Longe de Casa é o último filme da Fase 3 do *UCM*, e não só ele como Vingadores Ultimato deixam diversas brechas para o futuro personagens da franquia na fase 4, não só em desenvolvimento mas também em diferentes formas de apresentar os novos heróis que podem fazer parte do universo.

3.4 A EXPANSÃO DO UNIVERSO CINEMATOGRAFICO DA MARVEL

Com todo sucesso que os filmes fizeram, a *Marvel* conseguiu se consolidar no mundo do entretenimento audiovisual, e com o crescimento constante dos Streamings, principalmente no ano de 2020 com a pandemia, já estava na hora de expandirem o *UCM (Universo Cinemático da Marvel)*. A Disney, atual dona da *Marvel Studios* já possuía uma plataforma de Streaming, então foi somente uma questão de tempo para que as histórias dos heróis mais famosos do cinema ganhassem um espaço nas séries de Streaming.

No ano de 2021 a *Marvel* decide expandir ainda mais seu universo cinematográfico dando início à fase 4 com séries na plataforma de *streaming* da *Disney* (o Disney+). Já consolidada com os filmes e com diversos arcos fechados, com possibilidades de novas histórias, a empresa começou a produzir suas séries diretamente ligadas aos acontecimentos dos filmes do *UCM* e a primeira série lançada é *Wanda e Visão*.

Wanda e Visão (Wanda Vision) - 2021

Figura 24 - Cartaz de divulgação da série *Wanda e Visão*



Fonte <<https://ovicio.com.br/wandavision-ganha-novo-cartaz/>>

A série tem uma temática muito diferente do que estamos acostumados a ver nos filmes, os primeiros episódios são apresentados em formato de “*Citycon*”

contando a história de Wanda e Visão após os acontecimentos de Vingadores Ultimato. Mas ao decorrer da série descobrimos que tudo isso não passa de uma ilusão em que a Wanda criou dentro de uma redoma que cobria uma cidade toda.

Usando seus poderes ela controlava as pessoas da cidade e tudo ao seu redor para criar “a vida perfeita” que ela sempre quis, mas após descobrir isso, uma equipe de cientistas tenta invadir a doma para impedir Wanda de continuar fazendo aquilo.

Ao final da série descobrimos que existe uma outra feiticeira que está manipulando Wanda dentro da doma, seu nome é Agatha Harkness, que após sentir o tamanho poder que Wanda tinha resolveu ir até o local para que com a ajuda do *Darkhold* (um antigo livro poderoso usado por muitos feiticeiros) pudesse usar os poderes da Wanda. Mas ao final, Wanda descobre tudo e acaba derrotando Agatha e com seu poder máximo se torna finalmente a Feiticeira Escarlate. Wanda então desfaz todos os feitiços que havia conjurado na cidade e foge para se isolar.

Falcão e o Soldado Invernal (The Falcon and the Winter Soldier) 2021

Figura 25 - Cartaz de divulgação da série Falcão e o Soldado invernal



Fonte <<https://esportes.yahoo.com/noticias/falc%C3%A3o-e-o-soldado-invernal-125500319.html>>

Também dando sequência aos acontecimentos de Ultimato, a série trata da “passagem de manto” do Capitão América para o seu sucessor - o Falcão. À princípio Sam deixa o escudo de Steve com o governo pois não se acha digno de se tornar o

próximo Capitão América, mas após o escudo ser passado para um soldado dos EUA a fim de manter o símbolo que Rogers representava, o poder sobe à cabeça do seu usuário (John Walker) que está em missão para combater um grupo terrorista que utiliza do soro do super soldado para se tornarem mais fortes e conseguir seus objetivos.

Sam e Bucky então se juntam mais uma vez para deter John e o grupo de terroristas, conseguem prender John por executar um civil em um momento de raiva, provando que ele não estava apto para ser o sucessor de Steve, e ao final da série, Sam aparece com um novo traje com as cores do traje original de Rogers e o seu antigo escudo oficializando assim ser o novo Capitão América.

Loki 2021 (Série)

Figura 26 - Cartaz de divulgação da série Loki



Fonte<<https://poltronanerd.com.br/series/loki-deus-da-trapaca-estampa-novo-cartaz-da-serie-116980>>

A série Loki é um tanto quanto complexa de se entender, pois é através dela que se tem diversas aberturas para infinitas possibilidades em outros filmes e séries do *UCM*.

Nos acontecimentos de Vingadores Ultimato, após voltarem no tempo para recuperar as jóias do infinito, o plano acaba não saindo como esperado e Loki, que estava sendo preso acaba escapando com o *Tesseract*. Uma vez que ele interferiu em um acontecimento do passado, este agora cria uma nova linha do tempo.

Ao escapar de sua linha do tempo original, Loki então é capturado por agentes da AVT (Autoridade de Variância Temporal), e dizem que ele deve ser executado por ser uma variante - versão do personagem porém de outra linha do tempo - fora de sua linha do tempo. Porém Loki consegue escapar de sua sentença e descobre outras de suas variáveis tentando escapar e descobre que a AVT não é o que dizem, e que seus líderes não são reais.

Em busca de respostas, Loki e Silvie - sua variante do sexo feminino - descobrem que Kang é o verdadeiro mentor de tudo o que se passa no universo em que vivem e que criou a AVT para evitar que outros multiversos se criassem e acabasse acontecendo uma guerra multiversal. Kang então diz que está cansado de tudo aquilo e quer que Loki e Silvie assumam o lugar dele, porém Silvie não aceita e acaba matando Kang, fazendo com que diversas outras ramificações se criassem e assim, o multiverso surge no M.C.U.

Viúva Negra (Black Widow) 2021 (Filme)

Figura 27 - Cartaz de divulgação do filme Viúva Negra



Fonte <<https://www.adorocinema.com/filmes/filme-230783/>>

O filme conta um pouco sobre a origem de Natasha Romanoff (a viúva negra) que foi tirada de seus pais adotivos que eram espiões russos e junto com sua irmã

foram desde pequenas treinadas com um grupo de assassinas para se tornarem viúvas negras, porém depois de anos servindo, Romanoff decide abandonar o grupo e tenta matar o chefe da organização e vai trabalhar para a S.H.I.E.L.D.

Anos depois, e após os acontecimento de Guerra Civil, Natasha está escondida e recebe algo de sua irmã, que já não via há anos: um composto químico que pode libertar as viúvas negras do controle mental. e em busca de respostas ela vai até sua irmã para deter o chefe da organização que ela havia ter pensado matar e salvar as viúvas negras do controle dele.

Ao final do filme eles conseguem cumprir com seu objetivo porém tomam rumos diferentes em seus caminhos e muitos anos após esse conflito, Yelena (irmã de Natasha) acaba acordando do “*blip*” fazendo um *plot twist* com o final de filme dos vingadores ultimato e descobre que sua irmã foi morta. É nesse momento em que uma agente de nome Valentina Allegra aparece para Yelena e diz que o responsável pela morte de sua irmã foi Clint Barton (o gavião arqueiro).

E se ... (What If ...) 2021 (Série Animada)

Figura 28 - Cartaz de divulgação da série E se ...?



Fonte <<https://br.ign.com/what-if-1/90958/news/what-if-serie-marvel-data-estreia-trailer-poster/>>

Após o que nos foi apresentado na série Loki, com o conceito de multiverso, a série “E se ...?” conta algumas histórias paralelas da linha do tempo principal do

M.C.U, mostrando a origem dos Guardiões do Multiverso, onde cada episódio conta a origem de cada um deles.

O eu-lírico da da série é denominado *O Vigia* que é um ser extremamente poderoso que observa todos os acontecimentos de todas as linhas do tempo, sabendo de tudo o que irá acontecer, porém sem poder interferir em nada, como se fosse uma divindade. Porém em uma das linhas do tempo alternativa, Ultron consegue ter em posse as jóias do infinito e seu poder fica ilimitado, e com sua sede por poder, se torna um ser tão poderoso quanto o vigia.

Este por sua vez, para deter o vilão, vai em busca dos maiores heróis do Multiverso para montar uma equipe capaz de derrotá-lo, sendo eles: Capitã Carter, T'challa Senhor das Estrelas, Dr. Estranho Supremo, Gamora, Thor, Killmonger e Viúva Negra. Juntos eles conseguem derrotar Ultron e salvar o Multiverso.

Shang Chi 2021 (Filme)

Figura 29 - Cartaz de divulgação do filme Shang Chi



Fonte<<https://www.omelete.com.br/marvel-cinema/shang-chi-e-a-lenda-dos-dez-aneis-poster>>

O filme conta a origem de mais um heróis novo no *UCM*, Shang Shi é filho de general poderoso que fundou a Ordem dos Dez Anéis e possui um artefato capaz de lhe dar poderes e longevidade, os 10 anéis. O general que comandava o grupo terrorista nas sombras e estava com um plano de trazer sua mulher de volta à vida,

reúne seu filho - Shang Shi- e sua irmã mais nova para colocar contar seus planos e pede a ajuda dos filhos para executá-lo.

Shang Shi e sua irmã porém decidem não ajudar por saber do histórico violento do pai e acharem estranho o fato de vozes dizerem à ele que sua esposa estava viva. Então o general prende Shang e sua irmã, que conseguem escapar e vão até a terra perdida de Tallon, de onde é a família de sua mãe, e ao encontrarem o povo de lá avisam dos planos do general que pretende invadir Tallon para ressuscitar sua antiga esposa.

O ancião de Tallon diz que as vozes na cabeça do general são de um espírito maligno que deseja retornar para o mundo e está usando o general para que isso aconteça. Sabendo disso Shang Shi e sua irmã se juntam ao exército de Tallon e lutam contra o exército dos 10 anéis.

Ao final Shang Shi consegue derrotar seu pai e fica com os 10 anéis para si, tendo assim os poderes do pai e ao final do filme, sua irmã vira a nova líder do grupo dos 10 anéis enquanto Shang Shi é convocado por Wong - de Dr. Estranho - para analisar o artefato que ele possui.

Eternos (Eternals) 2021 (Filme)

Figura 30 - Cartaz de divulgação do filme Eternos



Fonte <<https://www.nerdsite.com.br/eternos-equipe-de-super-humanos-se-reunem-em-novo-cartaz-oficial-para-o-filme-veja/>>

Eternos foge um pouco da sequência dos acontecimentos dos outros filmes do *UCM*. A história conta a origem de um grupo de seres galácticos apresentados como Eternos são criaturas criadas por celestiais, que vivem na terra desde o início dos tempos e tem por objetivo cuidar da humanidade para que ela evolua sem interferir nos conflitos entre os humanos e protegendo-os dos “deviantes” que são seres predadores que evoluíram e saíram do controle.

Após milhares de anos vivendo entre os seres humanos, uma das integrantes do grupo acaba sendo atacada por um Deviante e morre, sabendo disso o grupo se reúne novamente para descobrir mais sobre o caso e ao decorrer do filme descobrem que a causa da morte de sua líder fazia parte do plano maior e descobrem que o intuito de cuidar da humanidade para que ela popule a terra era pra alimentar um celestial que estava para nascer, e iria sugar a energia de todos os seres da Terra.

O grupo também descobre que um dos membros os traiu para seguir as ordens de um dos celestiais e eles acabam lutando contra Icaris - o membro traidor - para que a humanidade não seja exterminada e o plano dos celestiais se cumpra.

Gavião Arqueiro (Hawkeye) 2021 (Série)

Figura 31 - Cartaz de divulgação da série Gavião Arqueiro



Fonte<<https://www.nerdsite.com.br/eternos-equipe-de-super-humanos-se-reunem-em-novo-cartaz-oficial-para-o-filme-veja/>>

Gavião arqueiro se passa na semana do natal em Nova York pós acontecimentos de Ultimato. Clint Barton vai passar um tempo com seus filhos na cidade e acaba descobrindo que seu antigo manto de *Ronin* está sendo usado por outra pessoa.

Ao ir atrás da figura que veste seu antigo traje de mercenário descobre que é apenas uma garota que conseguiu o traje sem querer e está em apuros por causa dele. Kate Bishop é a mais nova heroína do *UCM* que ao decorrer da série é treinada por Barton pois é muito habilidosa com arco e flecha, além de ser uma fã do gavião arqueiro. Juntos eles descobrem que a mãe de Kate está envolvida com o Rei do Crime e a gangue do agasalho e estão atrás de um relógio pertencente à S.H.I.E.L.D por conter informações confidenciais.

Paralelo a isso, Yelena vai atrás de Barton para vingar a morte de sua irmã. Barton e Kate então lidar com ambas as situações e ao final, Barton se reconcilia com Yelena e conta como foi que Natasha realmente morreu, e Kate manda prender sua mãe pelos crimes que cometeu. A primeira temporada acaba com Kate indo passar o natal com a família de Clint.

Homem Aranha sem volta para casa (No Way Home) 2021 (Filme)

Figura 32 - Cartaz de divulgação do filme Sem volta pra casa



Fonte<<https://colunaboraviajar.com.br/outro-poster-de-no-way-home-e-lancado/>>

Ao final de Homem Aranha longe de casa, Misterio acaba revelando a identidade secreta de Peter, o que traz muitas consequências para sua vida e de seus

amigos. Peter então resolve procurar Dr. Estranho para tentar ajudá-lo a resolver a situação e Strange faz um feitiço para que todas as pessoas esquecessem que Peter era o Homem Aranha, mas ao tentar colocar algumas condições Parker acaba atrapalhando no feitiço que dá errado.

A consequência foi trazer vilões de outros universos que sabiam da identidade secreta do Homem Aranha para seu universo. Com a ajuda de seus amigos conseguem capturar os vilões e Peter tenta ajudá-los a se tornarem pessoas melhores, mas o plano fracassa e os vilões acabam escapando e matando sua Tia May.

Desolado por já ter sofrido demais, Peter resolve mandar os vilões para morrerem em suas realidades, mas não contava que os outros Homens Aranhas de outro universo também vieram para o seu. Então os três homens aranha se juntam para deter os vilões, curá-los de seus poderes e mandá-los de volta para sua realidade, mas na batalha o feitiço que continha a colisão entre todos os universos é rompido e Peter tem que escolher salvar à todos fazendo com que Strange faça o feitiço correto e que todos esqueçam quem é Peter Parker.

Cavaleiro da Lua (Moon Knight) 2022 (Série)

Figura 33 - Cartaz de divulgação da série Cavaleiro da lua



Fonte<<https://cinpop.com.br/cavaleiro-da-lua-cartazes-individuais-destacam-as-diferentes-personalidades-do-personagem-confira-336462/>>

Stephen Grant é um atendente de loja de conveniências em um museu que sofre com problemas de insônia. O que ele não sabe é que seus problemas não são de insônia, mas sim de TDI (Transtorno Dissociativo de Identidade) e quando ele dorme, sua outra personalidade assume o controle.

Marc Spector é totalmente oposto de Stephen. Enquanto um é todo atrapalhado, tímido e calmo, outro é um mercenário assassino que trabalha para *Khonshu* - O Deus da Lua, que o obriga a prestar serviços em troca de sua liberdade, sendo um deles impedir Arthur Harrow de libertar *Ammut*, uma Deusa antiga do Egito que foi aprisionada pelos outros deuses por seus crimes.

Marc à serviço de *Khonshu* tem um traje que lhe oferece os poderes do Deus da lua como super força, velocidade e imortalidade, e agora que Stephen sabe de tudo isso, tem que trabalhar junto com Marc para poder impedir o plano de trazer *Ammut* de volta à vida.

Doutor Estranho e o Multiverso da loucura (Multiverse of Madness) 2022 (Filme)

Figura 34 - Cartaz de divulgação do filme Multiverso da Loucura



Fonte <<https://www.uol.com.br/splash/noticias/2022/04/09/cartaz-de-doutor-estranho-2-e-alterado-na-italia-por-gesto-ofensivo.htm>>

O filme de Dr. Estranho se passa após os acontecimentos do filme Homem Aranha “Sem volta pra casa”. Nesse novo filme do herói ele salva uma jovem em perigo que estava sendo perseguida por um monstro místico. Após derrotar o monstro

e ter uma conversa com a garota, descobre que ela é América Chaves, uma criança com super poder de viajar pelo multiverso. Após explicar que estava sendo perseguida e que o Dr. Estranho da sua realidade foi morto tentando salvá-la da perseguição de outros monstros, Stevie decide ajudar a garota.

Ao procurar Wanda para pedir a sua ajuda, Strange descobre que ela está por trás dos ataques e que quer absorver os poderes de America para poder viajar para outro universo onde seus filhos existam, já que em seu universo, seus filhos eram fruto do feitiço que ela mesma havia criado quando tomou conta de WestVille nos acontecimentos em Wanda e Visão.

Na luta contra Wanda, Stevie e America acabam viajando para outro universo onde são capturados e nos é apresentado pela primeira vez o grupo conhecido como Os Illuminati - um grupo composto pelos heróis mais poderosos daquele universos que mantém a ordem em seu universo protegendo-o de quaisquer ameaças.

Wanda então consegue possuir o corpo de sua variante neste universo e vai atrás de América, consegue derrotar todos os membros dos Illuminati e acaba sequestrando a menina e levando-a para completar o ritual, porém Strange consegue acesso ao Darkhold e usando os poderes do livro consegue ajudar America Chaves na luta contra a Feiticeira Escarlata e conseguem fazer Wanda voltar em sua consciência.

Dr. Estranho é - até o momento - o último filme lançado na fase 4 da Marvel, porém diversas outras produções estão para serem lançadas, algumas já prontas como Thor: Amor e Trovão e a série da Mulher Hulk. Para a análise desta pesquisa os títulos mencionados acima já foram suficientes para contextualizar todo o universo criado. Vale ressaltar que a empresa promete expandir ainda mais seu universo com novas séries e filmes contando não só novos arcos como também apresentando novos personagens.

O Universo Cinemático da Marvel teve início há 14 anos atrás e conta com 28 filmes e 6 séries de Streaming - sendo uma delas animada. Um universo que vem sendo moldado durante anos e se tornou um sucesso gigantesco no mundo do entretenimento da cultura pop chegando a quebrar recordes de bilheteria e tendo em seu portfólio o filme de maior faturamento da história do cinema com *Vingadores: Ultimato* que faturou US\$ \$2,8 bilhões segundo dados da *Showmetech* e a mesma

compartilhou o faturamento de todos os filmes do *UCM* somando um total de US\$ \$138,9 bilhões, pesquisa feita enquanto o filme de Homem Aranha: Sem volta pra casa estava em exibição, ou seja, esse valor atualmente está ainda maior.

Todos esses filmes compõem apenas parte de algumas histórias e arcos adaptados dos quadrinhos, que são inúmeros e continuam a ser publicados mesmo após o sucesso dos filmes. Diante desse cenário podemos ver o quão grandioso é esse universo transmídia que a Marvel vem criando desde seus primeiros passos não só na arte de contar suas histórias nos quadrinhos mas também de saber aproveitar a cultura da convergência para adaptar suas histórias para as diferentes plataformas atuais.

3.5 PRINCIPAIS ARCOS NO CINEMA E QUADRINHOS

Desde a década de 30 quando Goldman lançou suas primeiras revistas as histórias dos heróis da Marvel são contadas, são mais de 90 anos de histórias divididas em diversos arcos, histórias de origem e aventuras paralelas de heróis clássicos e novos. São tantas sagas e histórias que as revistas atualmente são separadas por coleções, sendo algumas delas: *Marvel Essenciais* que conta com 17 volumes e traz um resumo das principais sagas (NALIATO, 2022), *Coleção clássica da Marvel* que reúne os principais títulos das HQ's clássicas da década de 1960, e diversas outras contendo uma infinidade de histórias.

Diversas outras sagas e histórias estão sendo pensadas e adaptadas para o conteúdo audiovisual, principalmente com o novo formato de Streaming que a empresa adotou. Alguns exemplos são as séries de *She Hulk*, *Ms. Marvel*, *Iron Heart*, e novos arcos nas telas de cinema como *Thor: Amor e Trovão*, *Capitã Marvel 2* e até mesmo *O Quarteto Fantástico*.

Para essa pesquisa vamos focar em 3 dos arcos mais famosos que tiveram adaptação no cinema, sendo eles: Era de Ultron, Guerra Civil e Saga do Infinito. Esses são os mais conhecidos arcos das histórias em quadrinhos e como já tiveram sua adaptação para o cinema podemos traçar um paralelo de fatos e comparar com o que foi mantido e o que houve de mudanças em sua adaptação.

3.5.1 A Era de Ultron

Nos quadrinhos, a primeira aparição de Ultron acontece em uma edição escrita por Roy Thomas e desenhada por John Buscema no ano de 1968 (FÉLIX, 2020) e conta a história do surgimento de um dos maiores vilões dos Vingadores.

Figura 34 - Capa da Revista em quadrinhos Vingadores o nascimento de Ultron



Fonte<https://produto.mercadolivre.com.br/MLB-1576460552-oficial-graphic-novels-vingadores-o-nascimento-de-ultron-_JM>

Na história, Ultron é criado por *Hank Pym* que tinha como intenção criar um robô que tivesse uma inteligência Artificial própria para ajudar o planeta, mas seus estudos deram errado e o robô entende que para isso acontecer a raça humana deveria ser exterminada. Ultron então ataca Pym e apaga suas memórias para poder escapar, e tempos depois reúne um número de vilões para começar seu plano maligno eliminando os heróis mais poderosos da terra: os Vingadores. Sua primeira tentativa falha, e Ultron, derrotado, consegue fugir, mas deixa a promessa de que vai voltar e matar os heróis.

Tempos depois uma figura misteriosa aparece na mansão dos Vingadores, ataca os heróis e com muito esforço dos Vingadores, consegue ser detido, e após analisar quem era a figura descobrem que não é um humano e sim um sintozóide feito de tecido humano com interior de máquina. O sintozóide então acorda e revela que

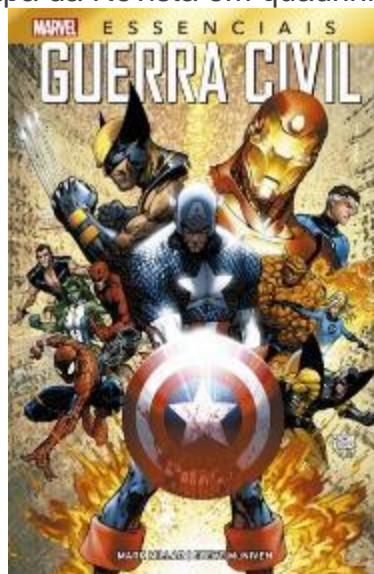
seu nome é Visão e diz não se lembrar de onde veio, só que foi instruído por Ultron a eliminar os Vingadores.

O grupo então parte para o antigo laboratório de *Pym* onde conseguem recuperar as memórias do herói e descobrem a verdadeira origem de Ultron e que o mesmo usou partes das memórias de *Hank* e implantou isso em Visão para deixá-lo ainda mais forte com um lado mais humano, porém essa mistura de sentimentos acabou deixando Visão em conflito e o mesmo decide ajudar os Vingadores a derrotar Ultron. Este por sua vez consegue fazer uma armadilha para capturar os Vingadores mas Visão consegue escapar, salvar os heróis e ainda derrotar Ultron. Por fim, após todos os conflitos terminarem, os Vingadores decidem recrutar Visão para o grupo, e assim termina a história de origem não só de um dos maiores vilões dos Vingadores como também de uma figura muito importante para o grupo: o Visão.

3.5.2 Guerra Civil

Guerra Civil nos quadrinhos tem sua primeira edição em 2006, escrita por Mark Millar e desenhada por Steve McNiven e conta com um total de 7 edições lançadas até o ano de 2007 (FELIX, 2017) e conta um dos maiores conflitos entre heróis das histórias em quadrinhos.

Figura 35 - Capa da Revista em quadrinhos Guerra Civil



Fonte <<https://loja.panini.com.br/panini/produto/Comics-Marvel-Guerra-Civil-Marvel-Essenciais-67889.aspx>>

A base da trama em Guerra Civil nos quadrinhos é exatamente a mesma no filme, porém com muito mais detalhes e diversos outros heróis que estão envolvidos

na história que não tiveram presença na adaptação cinematográfica, porém muitos detalhes foram adaptados com maestria e para quem leu e conhece a história é perceptível.

Nos quadrinhos um grupo de jovens tentam fazer um *Reality Show* observando alguns vilões, mas são descobertos e no conflito, um dos vilões acaba explodindo 6 bairros, incluindo uma escola e matando dezenas de civis. O grupo dos vingadores então vai ajudar a resgatar os sobreviventes nos destroços e após o incidente, a mãe de uma das crianças discute com Tony Stark falando que a culpa de tudo aquilo era dos heróis que não tinham controle sobre suas ações, o que deixa Stark pensativo sobre o assunto. Em seguida o governo entra com uma lei na qual todos os super heróis devem ser registrados para que haja um controle sobre suas ações para evitar tais acontecimentos, deixando assim os heróis submissos às ordens do governo.

Neste primeiro momento o filme assemelha-se muito com a história em quadrinhos pois o mesmo acontece após o incidente em Sokovia que matou diversas pessoas, entre elas um jovem estudante a qual sua mãe vai até Tony Stark para culpar os heróis pela morte de seu filho e em seguida, o governo entra com um tratado que faz com que os heróis se submetam aos seus cuidados para evitar a morte de mais civis.

Tanto nos quadrinhos quanto no filme, os principais personagens que dão origem a todo o conflito entre os heróis são o Capitão América e o Homem de Ferro, no qual Steve não quer assinar o tratado e se submeter ao controle do governo pois acredita que os heróis perdem sua liberdade de ajudar a qualquer custo, enquanto Stark acredita que os heróis precisam de um controle pois muitas vezes suas ações causam consequências para outras pessoas e que com uma supervisão do governo isso pode ser evitado.

O conflito então se estende aos outros heróis, nos quais alguns aceitam a ideia e outros não, então todos eles se dividem em dois grupos onde os que apoiam a ideia continuaram como heróis e os que não aceitaram o tratado são tratados como fugitivos e tem de se esconder. Cada grupo tem um líder sendo o grupo dos heróis liderado por Tony Stark e os fugitivos por Steve Rogers.

Na história em quadrinhos existe um acontecimento que muda toda a história e deixa o conflito ainda mais intenso, que é quando uma cópia de Thor, que está do lado de Stark entra em uma batalha entre os dois grupos e acaba matando um dos heróis conhecido como Golias, o que deixa todos chocados e faz com que alguns heróis repensem sobre a decisão tomada. Já no filme o que deixa o conflito ainda maior é em uma batalha onde Steve e seu grupo estão protegendo Bucky - o Soldado Invernal - de ser capturado por Stark e seu grupo e no meio do conflito, Rhodes - Máquina de Combate - é atingido por visão e acaba gravemente ferido, o que faz com que alguns heróis fiquem abalados.

Ao final da história em quadrinhos, ambos os grupos se enfrentam novamente onde Steve quase mata Stark mas é impedido por civis que mostram a ele que a batalha havia destruído boa parte da cidade, o que faz com que Rogers perceba que aquela briga não estava levando a lugar nenhum, e decide se entregar às autoridades como prisioneiro, assim como boa parte de seu grupo. Já no filme, Stark vai até Rogers para se reconciliar mas acaba descobrindo que seu melhor amigo - Bucky - era o assassino de seus pais, o que deixa Tony furioso e desencadeia uma batalha contra os dois heróis e também quase é morto por Steve, que em um lapso de consciência e humanidade acaba deixando Tony vivo e foge com seu amigo deixando Stark para trás.

3.5.3 Saga do Infinito

A saga do infinito é uma das mais famosas sagas das HQ's da Marvel. Escrita por Jim Starlin e desenhada por Josef Rubinstein, Tom Christopher e Bruce N Solotoff no ano de 1991 (FELIX,2016) é dividida em 3 histórias sendo elas: Desafio infinito (1991) Guerra Infinita (1992) e Cruzada Infinita (1993). Sua adaptação no cinema foi dividida em 2 filmes sendo eles Vingadores: Guerra Infinita (2018) e Vingadores: Ultimado (2019).

Figura 36 - Capa da Revista em quadrinhos Saga do Infinito



Fonte<<https://www.amazon.com.br/Infinity-Gauntlet-Jim-Starlin/dp/0785156593>>

A história da Saga do Infinito ficou bastante conhecida pela sua construção e adaptação no cinema, porém a história em quadrinhos é um tanto quanto diferente, contendo um enredo muito maior, diversos heróis ainda não mencionados no UCM e com diversos outros detalhes que foram adaptados para fazer sentido no Universo Cinemático Marvel.

A principal diferença entre as histórias é a motivação de Thanos em seu objetivo. Enquanto nos filmes sua busca pelas jóias do infinito para exterminar metade da galáxia é motivada pelo excesso populacional e a falta de recursos para manter tantos seres vivos no universo, nas histórias em quadrinhos ele é motivado por seu amor à *Senhorita Morte* na qual Thanos tenta impressioná-la cumprindo a missão dada por ela de exterminar metade do universos pois havia muito mais seres vivos do que mortos, e isso poderia manter o equilíbrio universal.

Nas HQ's os atos de Thanos sempre são ligados a esse amor pela morte, principalmente seu objetivo de conquista universal para impressioná-la e poder governar a galáxia ao lado de sua amada. Porém todos os esforços são inúteis uma vez que a Morte nunca está satisfeita e não corresponde a esse amor do Titã.

A história da saga do infinito nos quadrinhos envolve muito mais heróis e vilões como por exemplo Mephisto que aparece como conselheiro de Thanos, que já possui todas as jóias do Infinito e planeja o extermínio de metade da galáxia. Sabendo disso, o Surfista Prateado vai até a terra e acaba caindo na casa do Dr. Estranho e o avisa do perigo iminente. Um fato interessante é que a mesma cena foi reproduzida em Guerra Infinita porém de maneira diferente, sendo Bruce Banner (Hulk) caindo na casa do Dr. Estranho para avisar do perigo.

Um personagem muito importante para a saga nos quadrinhos é Adam Warlock, um ser criado por cientistas para ser perfeito em todos os sentidos mas que em certa parte de sua jornada, entrou em contato com a jóia da alma e ficou preso dentro dela. Adam é um dos principais heróis na batalha contra Thanos na Saga do Infinito, por ter um conhecimento vasto sobre as jóias do infinito, porém na adaptação ao UCM tivemos apenas uma menção à ele em uma cena pós créditos de Guardiões da Galáxia 2.

Tanto nos quadrinhos quanto nos filmes, Thanos consegue cumprir com seu objetivo, e em um estalar de dedos, exterminou metade da galáxia, o que traz diversas consequências e faz com que os heróis se reúnam para deter o Titan. Nos quadrinhos, quem faz a reunião dos heróis é Adam Warlock. Já nos filmes, é o retorno do Homem Formiga do Reino Quântico que faz com que os heróis que restaram tomem uma atitude.

Após reunir os heróis sobreviventes na terra, Adam vai em busca de seres em outra parte da galáxia e consegue a ajuda de seres celestiais e galácticos como O Vigia, o Tribunal Vivo, Galactus, Kronos e diversas outras divindades que juntos vão ao encontro de Thanos para derrotar o Titã, porém a missão falha e Thanos consegue derrotar a maior parte dos heróis e entidades, mas para isso, teve de usar todo o poder da manopla do infinito para se tornar um ser superior, o que deixou seu corpo vulnerável e fez com que Nebulosa roubasse a manopla de seu corpo físico.

Desta vez os heróis então, juntamente com Thanos como aliado tentam impedir Nebulosa de causar ainda mais estragos à galáxia com o poder da manopla e conseguem convencê-la a reverter o estalo dado pelo Titan, trazendo todos os seres da galáxia que haviam desaparecido de volta. Thanos por sua vez consegue escapar após a derrota e vai viver em um planeta pacífico em uma vida pacata se julgando superior por aceitar a derrota. Adam Warlock fica em posse da Manopla com as jóias

do Infinito, manda todos os heróis de volta aos seus lares e promete usar a manopla com sabedoria somente para o bem.

A saga do infinito nos quadrinhos continua com outras duas histórias após Desafio Infinito, mas a adaptação para o cinema foi mais direcionada à essa primeira série de quadrinhos, e ainda sim tiveram muitas diferenças como o desfecho de Thanos, que acaba sendo morto pelo estalo feito por Tony Stark, a batalha sendo na terra e não no espaço e a viagem no tempo para conseguir novamente as jóias que Thanos havia destruído após seu sucesso em Guerra infinita.

Sabemos que essas adaptações tiveram de ser feitas pois muitos dos heróis, vilões e arcos dos quadrinhos que compunham a saga do infinito não foram adaptados ao cinema, além disso o filme Vingadores: Ultimato teve o fator viagem no tempo que pode fazer uma homenagem aos principais acontecimento no *UCM* em comemoração aos seus 10 anos de trajetória.

Sendo assim as adaptações por mais que não tenham sido fiéis aos quadrinhos pode entregar um enredo bem trabalhado juntando diversos arcos trabalhados no cinema, bem como diversas cenas fazendo referência aos quadrinhos, o que trouxe uma satisfação pessoal para os fãs mais conhecedores das HQ's.

3.6 A INTEGRAÇÃO DOS HQ COM O CINEMA E POSSÍVEIS CAMINHOS FUTUROS

As adaptações nas telas de cinema foram de suma importância para a expansão do universo Marvel de uma maneira geral, pois não só possibilitou dar vida às histórias como também deu a oportunidade de contar novas histórias a partir de seu conteúdo audiovisual.

Sabemos que adaptar fielmente uma história em quadrinhos em um conteúdo cinematográfico é extremamente difícil, pois as histórias em quadrinhos possuem uma riqueza em detalhes que não é possível transcrever em um conteúdo de 2 ou 3 horas. Nos casos analisados, podemos perceber que tiveram pontos chave na adaptação onde os filmes tiveram nuances muito características dos quadrinhos e fizeram com o que seu conteúdo resgatasse a riqueza de detalhes das HQ's

Em vingadores: Era de Ultron, temos poucas semelhanças de detalhes das histórias em quadrinhos com relação ao filme. A história é a mesma porém muito foi adaptado para que houvesse uma coerência com os acontecimentos dos filmes antecessores, mas mesmo com diversas adaptações, a história conseguiu um ar de fidelidade, além de contribuir com o enredo de um modo geral linkando os acontecimentos dos outros filmes.

Já em Guerra Civil temos um pouco mais de fidelidade comparado aos quadrinhos, principalmente as motivações de cada herói e, visualmente falando, diversas cenas icônicas foram recriadas em *live action*, como por exemplo a luta entre Homem de Ferro e Capitão América.

Na Saga do Infinito, por se tratar de uma das maiores sagas, muito foi adaptado, porém muito também foi mantido idêntico aos quadrinhos. Cenas como a do final de Guerra Infinita que mostram um “espantalho” com armadura do Thanos é uma referência direta a uma das cenas dos quadrinhos onde o mesmo acontece. Diversas outras cenas foram fielmente adaptadas no *live-action* o que fez com que os fãs criassem ainda mais uma afetividade com o filme.

Com todo um universo cinematográfico construído, e principalmente agora com as séries em *streaming*, as possibilidades são infinitas, uma vez que nas séries o desenvolvimento das histórias podem ser muito mais bem retratados pois o tempo de duração delas é maior que de um filme. Outro fator que contribui demais para a expansão desse universo é o conceito de multiverso recentemente apresentado, ou seja, as possibilidades de adaptações de histórias, sejam elas do universo principal, ou paralelas, podem ser facilmente exploradas.

Recentemente no evento da *Comic Con* em San Diego/CA, o diretor executivo da Marvel Kevin Feige anunciou diversos títulos dos próximos lançamentos para o fechamento da fase 4 e início das fases 5 e 6 do UCM. Entre eles estão: Mulher-Hulk (agosto de 2022), Pantera Negra: Wakanda Forever (novembro de 2022) e para a fase 5 e 6 temos a inserção de novos heróis como Echo, Coração de Ferro, bem como a continuação da série Loki e diversos outros títulos, tanto em filmes quanto no *streaming*.

Figura 37 - Filmes das fases 5 e 6



Fonte <<https://www.letseatcake.com/marvel-phase-5-timeline-multiverse-saga/>>

3.6 PARA ALÉM DAS HQS E DO CINEMA

As adaptações das histórias para as telas de cinema foram apenas o começo. Atualmente temos uma gama ainda maior de histórias contadas através de jogos de videogame como por exemplo *Marvel's Spider-man* que se tornou o jogo de super herói mais vendido dos últimos 15 anos de acordo com a matéria da IGN Brasil (ALIAGA, 2019). E não só ele, como diversos outros jogos lançados para diferentes plataformas contando as histórias dos heróis da Marvel foram lançados nos últimos anos, assim como muitas produções independentes de fãs que tem webséries, podcasts, e canais no YouTube que comentam sobre os filmes, séries, as próprias histórias em quadrinhos disseminando ainda mais todo esse conteúdo em diferentes plataformas com diferentes formatos.

Esse é um exemplo prático dos tão famosos *Lovemarkers* que Jenkins (2006) comenta em seu livro e falamos anteriormente. Os seguidores da marca se sentem envolvidos com o seu conteúdo e levam a marca consigo e muito mais do que isso, levam o conteúdo da marca para outras pessoas, fazendo com que o alcance destes conteúdos seja ainda maior.

Por sua vez, a marca também faz sua distribuição em diversas plataformas, não só com conteúdo audiovisual, mas também se fazendo presente em jogos de

videogame como já citado anteriormente, marcando presença em eventos como ComicCon, entre outros. Isso faz com que a marca atinja diversas pessoas de diferentes gostos em várias plataformas, cada qual com seu respectivo formato, representando na prática o conceito de transmídia.

Todo esse processo traz infinitas possibilidades para futuros lançamentos, onde séries podem se conectar direta ou indiretamente com filmes, como acontece na série *Loki*, histórias em quadrinhos derivadas de algumas adaptações do cinema, jogos de videogame contando histórias paralelas que complementam a história principal, como no jogo *Avengers* de 2021, entre outros. Todos eles sendo utilizados para complementar a história e tornar a experiência do consumidor ainda mais imersiva.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse estudo teve como finalidade responder como se deu e quais foram as etapas que levaram a marca de revistas em quadrinhos Marvel ao processo transmidiático eventualmente às telas de cinema e atualmente em séries de *streaming*, e por meio da mesma foram realizadas pesquisas a respeito da cultura da convergência e o transmídia através de Henry Jenkins (2006) que aborda ambos os temas com exemplos de aplicação, o que foi essencial para o desenvolvimento dessa pesquisa, bem como Gosciola (2012) que também comenta sobre a origem do termo “transmídia”, sua definição e principais características e aplicações dentro de estratégias de campanha e criação de conteúdo dentro e fora do ambiente digital.

Outro ponto importante para a pesquisa foi a pesquisa descritiva na qual analisamos os principais produtos da marca em seu formato de cinema e *streaming* como também uma comparação com os mesmos conteúdos adaptados dos quadrinhos para compreender quais as principais mudanças no material e porque cada uma delas ocorre.

Diante disso, foi identificado e feita a análise descritiva de 28 filmes, 7 séries de streaming que se relacionaram com fases das histórias em quadrinhos do período de 1968 até 2007. Com isso, foi possível identificar os períodos que chamamos de arcos nas histórias, foram eles: Era de Ultron (1968), Guerra infinita (1991 - 1993) e Guerra Civil (2006), nas quais foram analisados pontos principais das histórias que contribuíram para a adaptação nos cinemas.

Em relação às mudanças, observa-se que o período Era de Ultron foi o que apresentou mais mudanças da história trazida para o cinema em relação ao descrito nos quadrinhos, enquanto que a Saga do Infinito foi resumida e adaptada de forma mais sutil para permitir uma melhor narrativa nos filmes com os conteúdos que já haviam sido apresentados nas produções anteriores.

Após toda a análise é possível se ter uma visão macro de toda a trajetória e compreender como a transmídia pode fazer uma empresa ou uma marca crescer e se tornar um caso de sucesso não só como a Marvel, mas também diversas outras franquias na qual citamos no trabalho que também se tornaram grandes através dos processos transmidiáticos.

Diante do estudo realizado é possível observar a importância de realizar o diálogo entre diferentes plataformas midiáticas, especialmente com o surgimento e grande crescimento do *streaming*, e utilizá-las de forma a construir e narrar as histórias, pois isso permite envolver o público e trazê-lo para próximo do processo transmidiático. Outro ponto importante é a expansão que essas plataformas permitem, possibilitando ampliar as narrativas e desenvolver novas conexões com diferentes personagens, histórias e se aproximar do público como consequência desse processo.

Esse processo é muito importante para os profissionais de comunicação, especialmente os publicitários que podem desenvolver campanhas e ações de comunicação que utilizem dessa estratégia, não só para ter um maior alcance, mas também para atingir assertivamente diferentes públicos com suas respectivas características no meio em que se encontram.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALIAGA, V. **A inspiração de Stan Lee para criar o Homem-Aranha.** 2018. Disponível em <<https://br.ign.com/homem-aranha/68649/feature/a-inspiracao-de-stan-lee-para-criar-o-homem-aranha>> Acesso em 10 set. 2022

ALIAGA, V. **Spider-Man de PS4 é o game de super-heróis mais vendido dos últimos 15 anos.** IGN Brasil. 2019. Disponível em < <https://br.ign.com/spider-man-ps4-2/70264/news/spider-man-de-ps4-e-o-game-de-super-herois-mais-vendido-dos-ultimos-15-anos> > Acesso em 10 set. 2022

AMARAL, João J.F. **Como fazer uma pesquisa bibliográfica.** Fortaleza – CE: NEAP, 2007

ATERMANN, D. **Mídias Sociais, StoryTelling e Crossmedia. Entrevista com Bruno Scartozzoni. Midiatismo [s.l].** 2011 . Disponível em < <https://www.midiatismo.com.br/midias-sociais-storytelling-e-crossmedia-entrevista-com-bruno-scartozzoni> > Acesso em 10 set. 2022

BARROS, M. **Streaming: uma investigação da possível diminuição da pirataria e a disseminação do uso de streamings de áudio e vídeo.** Tese (Bacharel em Sistemas de Informação) – Antônio Meneghetti Faculdade – AMF. Rio Grande do Sul. 2019. Disponível em < <http://repositorio.faculdadeam.edu.br/xmlui/handle/123456789/663> > Acesso em 10 set. 2022

BISKIND, P. **Como a geração sexo-drogas-e-rock'n'roll salvou Hollywood: Easy Riders, Raging Bulls;** tradução Ana Maria Bahiana. - Rio de Janeiro : Intrínseca, 2009.

BLANCO, A. (2011). **Transmídia Storytelling na propaganda: uma nova estética para um novo cenário.** Revista Da Graduação, 4(2). Recuperado de <<https://revistaseletronicas.pucrs.br/index.php/graduacao/article/view/10037>> Acesso em 10 set. 2022

CARLOS, G. M. R. **A inserção das marcas em filmes cinematográficos: Merchandising e roteiro de filme.** Faculdade de tecnologia e ciências sociais aplicadas – FATECS. Brasília, 2009. Disponível em < <https://core.ac.uk/download/pdf/185253187.pdf> > Acesso em 10 set. 2022

CASTANHARI, F. **MARVEL – Nostalgia.** Youtube, 2015. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=oiNRu59CHW8>> Acesso em 10 set. 2022

CASTRO, D. **Primeiro filme sonoro completa 85 anos.** Portal EBC. [s.l.]. 2012. Disponível em <<https://memoria.ebc.com.br/cultura/2012/10/cantor-de-jazz-completa-85-anos>> Acesso em 10 set. 2022

CHAVES, E; SCATENA, A.; TINCANI, D. P. **Cultura da convergência: Rede Globo e sua adaptação às mídias.** In Revista . (UNAERP), Ribeirão Preto, v.11. 2019. Disponível em < https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwi8_O2iqIv6AhXegpUCHX48CLAQFnoECAYQAQ&url=https%3A%3A >

2F%2Frevistas.unaerp.br%2Finrevista%2Farticle%2Fdownload%2F1834%2F1368%2F5953&usg=AOvVaw3QC-P2UzNtss6GBKDU00pE > Acesso em 10 set. 2022

CIPRIAN, A; SILVA, R. **Blockbusters: as 10 maiores bilheterias de todos os tempos.** Forbes. 2021. Disponível em <<https://forbes.com.br/forbeslife/2021/04/blockbuster-as-10-maiores-bilheterias-de-todos-os-tempos/#foto9>> Acesso em 10 set. 2022

COSTA, A. **História da Marvel. 2020 [s.]** Disponível em <<https://plataoplomo.com.br/historia-da-marvel/>> Acesso em 10 ago. 2021

ELÍSIO DOS SANTOS, R.; CÉSAR BELO ANGELUCI, A. **Comunicação Transmídia e Inovações Narrativas.** Revista Comunicação Midiática, Bauru, SP, v. 11, n. 2, p. 78–90, 2016. Disponível em: <https://www2.faac.unesp.br/comunicacaomidiatica/index.php/CM/article/view/92>. Acesso em: 10 set. 2022.

ESMERALDO, S. **Fase 4 da Marvel | Tudo sobre os filmes e séries (com datas de estreias atualizadas).** Aficionados. 2022. Disponível em <https://www.aficionados.com.br/fase-4-mcu-filmes-series/> Acesso em 10 set. 2022

FELIX, R. **GUERRA CIVIL – História completa (REMAKE)** . Youtube, 2017. Disponível em < <https://www.youtube.com/watch?v=yebxTh8ppHc>> Acesso em 10 set. 2022

FELIX, R. **GUERRA INFINITA – História completa.** Youtube, 2017. Disponível em < https://www.youtube.com/watch?v=PCR8SgH_XN8&t=19s> Acesso em 10 set. 2022

FELIX, R. **VINGADORES: O NASCIMENTO DE ULTRON – História completa.** Youtube, 2020. Disponível em < <https://www.youtube.com/watch?v=5NgSBu7EOYY&t=616s>> Acesso em 10 set. 2022

FINGER, C. **Crossmedia e Transmedia: desafios do telejornalismo na era da convergência digital.** Em questão, Porto Alegre v.18 n. 2, p121-132. 2011 Disponível em <<https://brapci.inf.br/index.php/res/download/47366>> Acesso em 10 set. 2022

FLUECKIGER, B. **Timeline of Historical Film Colors.** 2012. Disponível em <<https://filmcolors.org/timeline-entry/1214/>> Acesso em 10 set. 2022

FREITAS, C. **Nascimento do Cinema.** PrePara Enem. [s.] 2020. Disponível em <<https://www.preparaenem.com/historia/nascimento-cinema.htm>> Acesso em 10 set 2022

GAIARSA, José. **“Desde a Pré-História até McLuhan”.** In: MOYA, A. Shazam. São Paulo: Perspectiva, 1970, pp. 115-120.

GOMES, C. *et. Al.* **Spotfy: Streaming e as novas formas de consumo na era digital.** Universidade Federal do Ceará. INTERCOM. 2015. Disponível em <https://www.portalintercom.org.br/anais/nordeste2015/resumos/R47-2598-1.pdf> Acesso em 10 set. 2022

GOSCIOLA, V. **NARRATIVA TRANSMÍDIA: A PRESENÇA DE SISTEMAS DE NARRATIVAS INTEGRADAS E COMPLEMENTARES NA COMUNICAÇÃO E NA EDUCAÇÃO.** Quaestio - Revista de Estudos em Educação, [S. I.], v. 13, n. 2, 2012.

Disponível em: <https://periodicos.uniso.br/quaestio/article/view/692>. Acesso em: 10 set. 2022.

INSIDER, M. **Próximos lançamentos da Marvel: tudo o que você precisa saber sobre as novas séries e filmes**. Disney 2022. Disponível em < <https://disney.com.br/novidades/proximos-lancamentos-da-marvel-tudo-o-que-voce-precisa-saber-sobre-as-novas-series-e-filmes#:~:text=Próximos%20lançamentos%20da%20Fase%205,longa-metragem%20dedicado%20aos%20Thunderbolts.>> Acesso em 10 set. 2022

JANOTTI JUNIOR, Jeder Silveira; LIMA, Tatiana Rodrigues; PIRES, Victor de Almeida Nobre (Orgs.). **Dez anos a mil: Mídia e Música Popular Massiva em Tempos de Internet**. Porto Alegre: Simplíssimo, 2011.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2015

LANHAM, R. **The Economics of Attention: Style and Substance in the Age of Information**. Chicago: University of Chicago Press, 2006.

MACEDO, R. G. **A história da propaganda digital no Brasil: Sua estrutura e perspectivas de crescimento**. Universidade Metodista de São Paulo – UMESP, [s./] Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontros-nacionais/6o-encontro-2008-1/A%20HISTORIA%20DA%20PROPAGANDA%20DIGITAL%20NO%20BRASIL.pdf>> Acesso em 10 set. 2022.

MARIN, Jorge. **As 10 maiores bilheterias de todos os tempos no cinema**. Tecmundo. [s./], 2021. Disponível em: < <https://www.tecmundo.com.br/cultura-geek/210429-10-maiores-bilheterias-todos-tempos-cinema.htm>> Acesso em 10 set. 2022.

MARQUES, M. **Cinema em Hollywood: A história completa**. Instituto Cinema [s./]. [200-?]. Disponível em <<https://institutedecinema.com.br/mais/conteudo/cinema-em-hollywood-a-historia-completa>> Acesso em 10 set. 2022

MASCARELLO, F. **História do Cinema Mundial**. Campinas SP. Papyrus, 2006.

MOYA, A. **História das histórias em quadrinhos**. [s./]. L&PM Editores, 1986.

NALIATO, S. **Quer começar a ler os quadrinhos da Marvel? Confira dicas para iniciantes no mundo das HQ's**. Universo HQ. [s./] 2022. Disponível em < <https://universohq.com/materias/quer-comecar-a-ler-os-quadrinhos-da-marvel-confira-dicas-para-iniciantes-no-mundo-das-hqs/>> Acesso em 10 set. 2022

OCHABA, S. 'Comic Cuts': **A primeira revista de quadrinhos do mundo (1890)**. [s./]. 2015. Disponível em <<https://www.dw.com/pt-br/1890-primeira-revista-em-quadrinhos/a-834103>> Acesso em 10 set. 2022.

OLIVEIRA, C. B. *et Al.* **Transmídia na Publicidade: o case trakinas 3.0**. Revista Científica On-line Tecnologia – Gestão – Humanismo. Faculdade de tecnologia de Guaratinguetá. v.6, n.1 – maio, 2016

PACHECO, V. **Filmes da Marvel somam US\$ 131 bilhões em bilheteria, confira.** Show Me Tech. 2021. Disponível em < <https://www.showmetech.com.br/faturamento-dos-filmes-da-marvel/>> Acesso em 10 set. 2022

PERPETUO, Irineu Franco; SILVEIRA, Sérgio Amadeu (Orgs.). **O futuro da música depois da morte do CD.** São Paulo: Momento Editorial, 2009.

SMEES, G. **Os quadrinhos como forma de propaganda ideológica.** Faculdade de tecnologia e ciências sociais aplicadas – FATECS. Brasília, 2009. Disponível em <<https://repositorio.uniceub.br/jspui/bitstream/123456789/2120/2/20583462.pdf>> Acesso em 10 set. 2022

TRIVINÕS, Augusto Nivaldo Silva. **Introdução à pesquisa em ciências sociais a pesquisa qualitativa em educação.** São Paulo, Atlas, 1987.

TUCKER, R. PANCADARIA: **Por dentro do épico conflito Marvel vs. DC.** 1ed. – Rio de Janeiro: Editora ROCCO LTDA, 2017.

YOUSSEF, Tamires. **Afinal o que é “transmídia”?** Agencia Pulso [s.l.]. 2015. Disponível em: < <https://www.agenciapulso.com.br/blog/artigos/afinal-o-que-e-transmidia/> > Acesso em 10 set. 2022