

UNIVERSIDADE ESTÁCIO DE SÁ  
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL  
HABILITAÇÃO: JORNALISMO

**SUPER HERÓIS DA CONVERGÊNCIA: A UNIFICAÇÃO  
NARRATIVA DA MARVEL STUDIOS EM UM UNIVERSO  
TRANSMIDIÁTICO**

Filipe Ribeiro de Paiva Maia

Rio de Janeiro

Dezembro/2014

**SUPER HERÓIS DA CONVERGÊNCIA: A UNIFICAÇÃO  
NARRATIVA DA MARVEL STUDIOS EM UM UNIVERSO  
TRANSMIDIÁTICO**

por Filipe Ribeiro de Paiva Maia

Monografia apresentada como requisito parcial para  
obtenção do título de bacharel do curso de Comunicação  
Social da Universidade Estácio de Sá, com habilitação em  
Jornalismo.

Rio de Janeiro

Dezembro/2014

**SUPER HERÓIS DA CONVERGÊNCIA: A UNIFICAÇÃO  
NARRATIVA DA MARVEL STUDIOS EM UM UNIVERSO  
TRANSMIDIÁTICO**

por Filipe Ribeiro de Paiva Maia

Grau: \_\_\_\_\_

Banca Examinadora:

---

Prof. Gisele Barreto

---

Prof. Pablo Laignier

---

Prof. Rafael Rocha Jaime (orientador)

Rio de Janeiro

Dezembro/2014

## DEDICATÓRIA

A meu pai,  
pelo incansável e bem vindo apoio  
em momentos de dúvida profissional.

A minha mãe,  
pelo sempre presente estímulo  
à leitura e ao mundo da fantasia.

A sonhadores,  
que nunca deixem de acreditar que podem ir além.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço, antes de todos, a mim mesmo. Devo a minha teimosia a persistência – e uma pequena dose de prepotência – que tive e tanto me foi necessária para levar até o fim o projeto de me formar no Ensino Superior e escrever uma monografia sobre algo que amo.

Agradeço a meu pai, que sempre repudiou a ideia de me ver sem estudar e pôs minha educação acima de tudo. Reconheço, admiro e aplaudo cada sacrifício – e me comprometo a fazer tudo valer à pena.

Agradeço a minha mãe, por ter dedicado grande e valiosa parte de seu tempo em estimular meu gosto pela leitura, sem o qual eu não teria chegado até aqui.

Agradeço a meus avós, por jamais terem permitido que eu duvidasse da minha capacidade e sempre insistido que eu sou capaz de realizar qualquer sonho que tiver.

Agradeço aos amigos Aynná Carla Nery, Bianca Souza, Brunna Hubach, Bruno Grandis, Fernanda Breder e Victor Hugo Herrera pelo constante incentivo à fantasia, ficção científica e a acreditar nos meus sonhos.

Agradeço às amigas Beatriz dos Anjos, Carollina Fliess e Gabriela Guerra pelos enriquecedores e inesquecíveis anos escolares e a adrenalina das competições literárias.

Agradeço aos familiares e amigos a quem eu disse “não” durante o semestre de produção deste trabalho. Não foi fácil ficar em casa mantendo a concentração quando poderia estar me divertindo com vocês e, se eu consegui, foi porque todos foram compreensivos e deram todo o apoio de que precisei.

Agradeço ao professor Rafael Rocha Jaime pela brilhante e paciente orientação, que foi fundamental para sobreviver a essa jornada.

Agradeço aos professores Gisele Barreto e Pablo Laignier, por terem fomentado meu interesse pela convergência das mídias e aceitado compor minha banca examinadora.

Agradeço a todos que estiveram comigo durante todos esses anos de faculdade e acompanharam cada infortúnio, mas principalmente, cada vitória.

Muito, muito, muito obrigado!

Chegar até aqui sem vocês não teria a mesma graça.

“Eu ainda acredito em heróis.”

Nick Fury, “Os Vingadores”

## RESUMO

O presente estudo visa analisar a relação direta dos filmes da Marvel Studios lançados até o momento com a série televisiva “Agents of S.H.I.E.L.D.”, observando a interação e o intercâmbio dos personagens entre o cinema e a televisão, de forma a construir um universo transmidiático convincente e bem estruturado.

Para isso, são aplicadas as teorias de convergência das mídias, indústria cultural, narrativa transmídia e inteligência coletiva, embasadas pelos pensamentos de pesquisadores de comunicação como Henry Jenkins, Theodor Adorno e Pierre Lévy.

**Palavras-chave:** Marvel, Agents of S.H.I.E.L.D., Os Vingadores, Homem de Ferro, Thor, Capitão América, Hulk, Guardiões da Galáxia, narrativa transmídia, convergência das mídias, indústria cultural, inteligência coletiva.



## **ABSTRACT**

The present work aims to analyze the straight connection of the Marvel Studio's movies released until this moment and the TV show "Agents of S.H.I.E.L.D.", observing the interaction and exchange of characters between cinema and television, in order to build a convincing and well-structured multimedia universe.

For this, the theories of media convergence, cultural industry, multimedia narrative and collective intelligence are applied, based in the thoughts of communication researchers such as Henry Jenkins, Theodor Adorno and Pierre Lévy.

**Key words:** Marvel, Agents of S.H.I.E.L.D., The Avengers, Iron Man, Thor, Captain America, Hulk, Guardians of the Galaxy, multimedia narrative, media convergence, cultural industry, collective intelligence.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Iron Man – A	44
Figura 2: Iron Man – B	44
Figura 3: Iron Man – C	45
Figura 4: The Incredible Hulk – A	45
Figura 5: The Incredible Hulk – B	45
Figura 6: Iron Man 2 – A	46
Figura 7: Iron Man 2 – B	46
Figura 8: Thor – A	47
Figura 9: Thor – B	47
Figura 10: Thor – C	48
Figura 11: The Consultant	48
Figura 12: Captain America: The First Avenger – A	49
Figura 13: Captain America: The First Avenger – B	49
Figura 14: The Avengers – A	50
Figura 15: The Avengers – B	51
Figura 16: The Avengers – C	51
Figura 17: Agents of SHIELD – A	53
Figura 18: Agents of SHIELD – B	54
Figura 19: Agents of SHIELD – C	55
Figura 20: Agents of SHIELD – D	55

Figura 21: Agents of SHIELD – E	57
Figura 22: Agents of SHIELD – F	57
Figura 23: Agents of SHIELD – G	57
Figura 24: Iron Man 3 – A	59
Figura 25: Agent Carter	59
Figura 26: Thor - The Dark World – A	60
Figura 27: Thor - The Dark World – B	60
Figura 28: All Hail the King	61
Figura 29: Captain America: The Winter Soldier – A	62
Figura 30: Captain America: The Winter Soldier – B	62
Figura 31: Captain America: The Winter Soldier – C	63
Figura 32: Guardians of the Galaxy – A	63
Figura 33: Guardians of the Galaxy – B	63
Figura 34: Guardians of the Galaxy – C	64

# SUMÁRIO

<b>Introdução</b>	13
<b>Capítulo I: Tecnologia, comunicação e arte</b>	16
1.1. Da telona para a telinha: uma breve história do cinema e da televisão	16
1.2. O surgimento da indústria cultural e a ascensão de Hollywood	20
1.3. Super-heróis de carne e osso: um breve histórico da Marvel Studios	24
<b>Capítulo II: Várias histórias, um universo</b>	29
2.1. Complementaridade: a convergência das mídias	29
2.2. Oferta e demanda: a busca do público por conteúdos mais amplos e variados	34
2.3. Narrativa transmídia e inteligência coletiva	38
<b>Capítulo III: A integração narrativa do universo Marvel no cinema e televisão</b>	42
3.1. Fase Um: no cinema, o caminho até “Os Vingadores”	42
3.2. A série televisiva “Agents of S.H.I.E.L.D.”	52
3.3. Fase Dois: a interação entre cinema e televisão	58
<b>Considerações finais</b>	65
<b>Referências</b>	67

## **Introdução**

O presente estudo se propõe a refletir a respeito dos conceitos de convergência das mídias, indústria cultural, narrativa transmídia e inteligência coletiva e a influência desses fenômenos na sociedade, observando o modo como as pessoas se comportam em torno dessas inovações.

Tem-se por objetivo a compreensão das transformações que as novas tecnologias, a partir da possibilidade de convergir diferentes mídias, causam na máquina social. Para alcançar essa meta, são levadas em consideração as teorias de Henry Jenkins, Theodor Adorno e Pierre Lévy, aplicando-as à análise do universo narrativo transmidiático que a Marvel está construindo no cinema e na televisão.

Para situar o leitor na história da convergência, recorre-se ao invento do cinema, seu desenvolvimento através de cientistas, inventores e interessados, sua popularização em clubes de teatro popular e a conquista do status de lazer de luxo. Paralelamente, experimentos são realizados para transmitir imagens à distância junto com som e até cores – eis que surge a televisão. A partir daí cinema e televisão aproveitam a oportunidade de se basear um no outro e iniciar um processo de expansão narrativa.

O cinema avança em Nova York, mas os pagamentos de direitos autorais para Thomas Edison pelo advento da máquina filmadora mais popular da época estimulam produtores a migrarem para o outro lado do país, onde fazem prosperar a pequena cidade de Hollywood. A facilidade oferecida pela região para a confecção de filmes aliada ao gosto do público e os interesses financeiros dos grandes estúdios. Forma-se, então, uma equação que traduz os princípios da chamada indústria cultural.

Com um grande panteão de personagens e tramas originários da Marvel Comics, a Marvel Studios não desperdiça a fonte que tem a seu dispor e dá início à produção de seus próprios filmes de super heróis, inspirados nos quadrinhos da editora. Tem início, então, a construção de um universo audiovisual transmidiático que prospera tanto no cinema quanto na televisão.

Para entender a convergência das mídias, recorre-se principalmente aos pensamentos de Henry Jenkins, explicando seus conceitos, refletindo sobre o constante receio social de que uma nova mídia pode levar uma antiga ao desuso e levando à

compreensão de que cada meio de comunicação deve se complementar aos outros, de forma a oferecer aos usuários uma experiência completa e enriquecedora.

A indústria cultural funciona a base de estereótipos e alienação, mas até que ponto isso é bom ou ruim? Ainda que se apoie em constantes repetições e novas formas de se oferecer o mesmo produto, esse conceito abrange o continuísmo social. São apresentados os pilares dessa linha de raciocínio tendo as ideias de Theodor Adorno como embasamento.

Aqui pensada de forma integrada à inteligência coletiva, a narrativa transmídia é a arte de construir um universo factual ou fictício em duas ou mais mídias distintas, aproveitando-se de suas características para oferecer novas perspectivas ao público. As pessoas, por sua vez, devem interagir entre si, estimulando a troca de informações de forma que o conhecimento de todos possa se complementar e expandir.

Essas teorias são, então, aplicadas aos longas metragens, curtas metragens e série de televisão produzidas pela Marvel Studios. A empresa dá início, no cinema, a uma franquia de super-heróis que pode ser melhor aproveitada preenchendo pequenas lacunas com material extra presente nos Blurays dos filmes. O sucesso é tanto que ela se expande também para a televisão, levando seu universo para uma série semanal.

Para fins de análise, essa empreitada é aqui dividida em três tópicos: a Fase Um, com a primeira leva de filmes para o cinema; a série televisiva; e a Fase Dois, que está produzindo e lançando a segunda leva de filmes de forma integrada aos episódios do seriado.

A Fase Um contempla os longas metragens “Homem de Ferro”, “O Incrível Hulk”, “Homem de Ferro 2”, “Thor”, “Capitão América: O Primeiro Vingador” e “Os Vingadores”; além dos curtas metragens “O Consultor”, “Uma coisa engraçada aconteceu no caminho para o martelo de Thor” e “Artigo 47”.

A série de televisão exhibe atualmente sua segunda temporada. Para fins de análise, é mantido o foco na primeira, especialmente nos seguintes episódios: “Pilot”, “Eye Spy”, “Girl in the Flower Dress”, “The Magical Place”, “T.A.H.I.T.I.”, “Yes Men”, “Turn, Turn, Turn”, “Nothing Personal”, “Ragtag” e “Beginning of the End”.

Já a Fase Dois é constituída pelos longas metragens “Homem de Ferro 3”, “Thor: O Mundo Sombrio”, “Capitão América 2: O Soldado Invernal” e “Guardiões da Galáxia”, além dos curtas metragens “Agente Carter” e “Todos Saúdem o Rei”. Há ainda outros filmes com estreia prevista, mas para fins de análise o foco será mantido nos lançados até o presente momento.

Os novos meios de comunicação oferecidos pelos avanços tecnológicos transformam sua própria relação com outros meios, a forma das pessoas viverem e se comportarem e, por consequência, a sociedade como um todo. Essa questão é, aqui, estudada pela perspectiva do entretenimento.

## Capítulo I: Tecnologia, comunicação e arte

Este capítulo apresenta uma contextualização acerca da origem do cinema e da televisão e da convergência entre essas duas mídias, além de um breve histórico da indústria cultural e da criação da Marvel Studios, produtora dos filmes e série televisiva analisados neste trabalho.

### 1.1. Da telona para a telinha: uma breve história do cinema e da televisão

Datado do fim do século XIX, o cinema não tem um único responsável por seu advento. Ainda que esteja há mais de cem anos presente no mundo, sua invenção e aprimoramento têm diversos autores. Isso, entretanto, não impede que a sétima arte se popularize com velocidade. "O fato é que, independente das controvérsias em torno da paternidade do invento, o cinema se espalhou rapidamente." (TOZZI, 2009, p 47.)

Com a contribuição de cada uma dessas pessoas, as inovações em torno do cinema em seu início são frequentes e ele passa por um contínuo processo de mudanças. "Transformação constante. Essa talvez seja a melhor maneira de descrever os primeiros anos do cinema, de 1895 a 1915." (MASCARELLO, 2006, p 18.)

Entre os nomes responsáveis pelo advento e desenvolvimento do cinema, destacam-se Thomas A. Edison, mesmo inventor da lâmpada incandescente<sup>1</sup>, e os irmãos Louis e Auguste Lumière.

As primeiras exibições de filmes (...) aconteceram entre 1893, quando Thomas A. Edison registrou nos EUA a patente de seu quintetoscópio<sup>2</sup>, e 28 de dezembro de 1895, quando os irmãos Louis e Auguste Lumière realizaram em Paris a famosa demonstração, pública e paga, de seu cinematógrafo. (MASCARELLO, 2006, p 18.)

---

<sup>1</sup> "Thomas Alva Edison". Disponível em: <http://www.museudalampada.com/#!thomas-edison/chfg.04/09/2014> às 17:30.

<sup>2</sup> "O quintetoscópio possuía um visor individual através do qual se podia assistir, mediante a inserção de uma moeda, à exibição de uma pequena tira de filme em *looping*, na qual apareciam imagens em movimento de números cômicos, animais amestrados e bailarinas. O quintetógrafo era a câmera que fazia esses filmetes. O primeiro salão de quinetoscópios, com dez máquinas, cada uma delas mostrando um filme diferente, iniciou suas atividades em 1894 em Nova York." (MASCARELLO, Fernando (org.). História do cinema mundial. Campinas, SP: Papyrus, 2006, p 18 e 19.)



Os irmãos Lumière não são os primeiros a fazer uma exibição de filmes pública e paga, mas sua experiência com vendas de placas fotográficas é uma aliada, assim como o *design* de seus cinematógrafos.

Ainda que não tenham sido os pioneiros na corrida cinematográfica, os irmãos Auguste e Louis Lumière têm grande destaque na história dessa indústria e são, entre os envolvidos pelo advento do cinema, os que ficaram mais famosos. Experientes com negociações, souberam fazer com que o mundo inteiro conhecesse seu invento, além de transformá-lo em uma atividade lucrativa, vendendo filmes e câmeras (MASCARELLO, 2006).

Em 1896 o cinematógrafo dos Lumière chega aos Estados Unidos<sup>3</sup> e as táticas de *marketing* dos irmãos facilitam sua popularização em território americano.

Os irmãos Lumière ofereciam um esquema de *marketing* muito interessante para os *vaudevilles*<sup>4</sup> (...). Eles forneciam os projetores, o suprimento de filmes e os operadores de máquinas, que se encaixavam nas programações locais. (MASCARELLO, 2006, p 20.)

O status do cinema avança com o passar dos anos. Em 1914 as salas de exibição se tornam lugares luxuosos, ornamentados e mobiliados de forma suntuosa e com capacidade para milhares de consumidores. Os *vaudevilles* começam a sair de cena para dar espaço a algo que se assemelha às salas de hoje, projetadas especialmente para a exibição de filmes. Essa mudança transforma o cinema em entretenimento de massa (TOZZI, 2009).

Paralelamente ao cinema, inventores, cientistas e estudiosos pesquisam e desenvolvem formas para que um produto audiovisual possa ser transmitido para lugares distantes e em tempo real. Após uma série de experiências e inovações, um homem tem pela primeira vez sua imagem enviada a distância para um mecanismo que hoje se conhece por televisão. Tal como no cinema, o crédito é compartilhado.

Não se pode indicar um único cientista responsável pela invenção da televisão pois muitas foram as contribuições feitas por vários

---

<sup>3</sup> MASCARELLO, Fernando (org.). História do cinema mundial. Campinas, SP: Papirus, 2006, p 20.

<sup>4</sup> "O Grand Café, em Paris, onde o invento dos Lumière foi demonstrado para o público, em 28 de dezembro de 1895, era um tipo de lugar que foi determinante para o desenvolvimento do cinema nos primeiros anos. Nos cafés, as pessoas podiam beber, encontrar os amigos, ler jornais e assistir a apresentações de cantores e artistas. A versão norte-americana dos cafés eram os *vaudevilles*, uma espécie de teatro de variedades em que se podia beber e conversar." (MASCARELLO, Fernando (org.). História do cinema mundial. Campinas, SP: Papirus, 2006, p 19 e 20.)

estudiosos. Cada nova descoberta se utilizava dos conhecimentos anteriores já disponíveis. Arbwhnett, em 1906, desenvolveu o sistema de visão à distância (televisão) através dos raios catódicos e da exploração mecânica de espelhos. Boris Rosing, na Rússia, também desenvolveu uma técnica semelhante. Em 1920, tendo como base o trabalho de Niptow, o cientista escocês John Logie Baird realizou as primeiras transmissões através do sistema mecânico. Surge na Rússia, em 1923, o a partir dos estudos de Wladimir Kosma Zworykin, o iconoscópio, invento que utilizava o tubo de raios catódicos, um tubo especial que elimina o processo mecânico desenvolvido por Nipkow. O escocês Baird conseguiu transmitir contornos de objetos à distância em 1924; e, no ano seguinte, 1925, John Logie Baird transmitiu, de sua casa, imagens à distância do seu vizinho Willian Taynton, à casa ao lado, fazendo de Taynton o primeiro homem televisado ao vivo na história da televisão (...). (ABREU; DA SILVA, 2012, p 2.)

Poucos anos se passam até que, em 1928, a transmissão de som e imagem cruze o oceano Atlântico, indo da Inglaterra para os Estados Unidos. O responsável pelo feito, John Baird, ligou a estação inglesa de Coulsdon à de Hartsdale. É ele também o primeiro a fazer experiências que permitem transmitir em cores, explorando uma combinação entre luzes vermelhas, verdes e azuis, princípio que rege a televisão colorida até os dias atuais (SQUIRRA, 1995, p 34, apud ABREU; DA SILVA, 2012, p 3).

Na Europa, programas televisivos começam a ser produzidos e transmitidos de forma regular, sendo anunciados ao público para que as pessoas possam se programar para assistir. "As primeiras emissões de programas a surgir com regularidade, horário pré-estabelecido, anúncio na imprensa, etc., tiveram origem na Alemanha (...) a 23 de março de 1935."<sup>5</sup> Nos anos seguintes, Inglaterra (1936), França (1937) e União Soviética (1938) também adotam a regularidade. Em 1939 é a vez dos Estados Unidos.

Com o advento, desenvolvimento e popularização da televisão ao redor do mundo, os folhetins<sup>6</sup>, que já haviam se adaptado dos jornais e revistas impressos para o rádio, migram também para essa nova mídia. É dessa forma que surgem as novelas e, com transformações e experimentações de formatos, os seriados. Em 1951 estreia nos Estados

---

<sup>5</sup> MISSIKA; WOLTON, Televisão: das origens ao multimedia e à interactividade. Disponível em: [http://www.fcsh.unl.pt/caadeiras/http/artigos/Televisao\\_das%20origens.pdf](http://www.fcsh.unl.pt/caadeiras/http/artigos/Televisao_das%20origens.pdf). 11/09/2014 às 14:23.

<sup>6</sup> As características fundamentais e sempre presentes nos folhetins são duas, uma relacionada à forma e outra ao conteúdo. A primeira diz respeito à sua periodicidade, isto é, não aparece inteiro em um jornal e/ou revista, é dividido em capítulos, sendo necessário esperar a próxima edição do meio de comunicação para acompanhar o texto. O enredo, necessariamente, necessita prender a atenção do leitor e criar uma certa expectativa para garantir que este irá aguardar para acompanhar o desenrolar da narrativa. (DE BETTIO, Maíra Althoff. Folhetim. Disponível em: <http://www.infoescola.com/generos-literarios/folhetim/>. 26/10/2014 às 15:50.)

Unidos a série de comédia “I Love Lucy”, primeira forma de entretenimento capitulado regular a ser exibida na TV.<sup>7</sup>

Uma série é uma produção audiovisual dividida em episódios que, por sua vez, constituem temporadas. Todo esse material é interligado entre si através de uma narrativa.<sup>8</sup>

Ao contrário do cinema, a possibilidade de contar histórias em forma de capítulos oferecida pela televisão permite que personagens e situações sejam mais aprofundados, colaborando para o desenvolvimento da trama. O público telespectador também aumenta. No período entre os anos de 1950 e 1960 o número de aparelhos televisores nos Estados Unidos salta de 3,9 milhões para 55,6 milhões.<sup>9</sup> É, portanto, natural que os produtores de entretenimento produzam conteúdo feito especialmente para os moldes da televisão (CÁDIMA, 1999).

As séries são uma evolução dos folhetins, uma adaptação desse formato aos novos meios de comunicação. Dessa forma, elas começam a buscar inspiração em outras mídias e o mesmo ocorre de forma inversa. É o exemplo de séries como “Flipper” (1964), “Planeta dos Macacos” (1974), “Fama” (1982), “Casablanca” (1983), “Dirty Dancing” (1988), “O Jovem Indiana Jones” (1992), “Robocop” (1994), “Buffy: A Caça-Vampiros” (1997) e “Hannibal” (2013). Esses seriados são, entre outros, inspirados em filmes previamente lançados e contam histórias paralelas, seguintes ou que acontecem antes da narrativa apresentada ao público no longa metragem de origem.<sup>10</sup>

Seguindo o caminho oposto, há séries que servem de berço para filmes que, por sua vez, podem ser uma forma de introduzir ou concluir uma história, apresentar uma releitura ou mesmo reunir momentos selecionados pelos produtores. Entre os filmes inspirados em séries, destacam-se, por exemplo, “E Agora para Algo Completamente Diferente” (1971), “Muppets: O Filme” (1979), “Jornada nas Estrelas: O Filme” (1979), “Os Intocáveis”

---

<sup>7</sup> "A origem dos seriados de televisão". Disponível em: <http://willbigtv.blogspot.com.br/2012/03/como-surgiu-os-seriados-na-tv.html>. 26/10/2014 às 16:00.

<sup>8</sup> "Mas afinal, o que é uma série?". Disponível em: <http://www.boxdeseries.com.br/site/mas-afinal-o-que-e-uma-serie/>. 26/10/2014 às 16:30.

<sup>9</sup> "Television Facts and Statistics – 1939 to 2000". Disponível em: <http://www.tvhistory.tv/facts-stats.htm>. 17/11/2014 às 23:30.

<sup>10</sup> "TV Series Based on Films & TV Movies". Disponível em: <http://www.imdb.com/list/ls003258042/>. 26/10/2014 às 18:20.

(1987), “A Família Addams” (1991), “Arquivo X: O Filme” (1998), “As Panteras” (2000), “Sex and the City: O Filme” (2008) e “Veronica Mars” (2014).<sup>11</sup>

Diferentes partes ou formas de uma história apresentadas tanto no cinema quanto na televisão levam essas duas mídias a se aproximarem de forma técnica e artística.

Esse embaçamento de fronteiras dificulta até mesmo falarmos em dois meios de comunicação. A convergência tecnológica aproximou os fazeres. Afinal, como dizer que o cinema é diferente da tevê se a tecnologia de captação e de finalização utilizada por ambos não é mais diferente? Como dizer que cinema e tevê/vídeo se diferenciam por uma questão no nível ‘genético’? Mais do que pensar em cinema ou tevê, é preciso pensar em imagens audiovisuais. (ROSSINI, 2005, p 11.)

O tópico a seguir trata do surgimento do mercado que é compreendido como indústria cultural, conceito importante para a compreensão deste trabalho. Para isso, vale-se como exemplo da história do surgimento e ascensão de Hollywood como polo cinematográfico.

## **1.2. O surgimento da indústria cultural e a ascensão de Hollywood**

A virada do século XIX para o século XX é um momento em que o mundo vivencia um grande leque de mudanças tecnológicas e sociais. Inovações nas formas de expressão artística e comunicacional transformam a sociedade e estabelecem novas formas de relação entre o público e as artes. O advento do cinema e da televisão possibilitam a produção, gravação e reprodução de conteúdos audiovisuais em larga escala. A arte, então, ganha status de produto a ser consumido e passa a ser criada para fins lucrativos.<sup>12</sup>

Desse fenômeno parte a premissa da indústria cultural: a de que a cultura contemporânea confere a seus produtos um ar de semelhança. As artes produzidas para as massas perdem originalidade e a vanguarda a fim de adotarem uma padronização que se

---

<sup>11</sup> IMDb. Disponível em: <http://imdb.com/>. 26/10/2014 às 18:50.

<sup>12</sup> CELETI, Filipe Rangel. Indústria Cultural. Disponível em: <http://www.mundoeducacao.com/filosofia/industria-cultural.htm>. 26/10/2014 às 19:30.

encaixe nos gostos do grande público. Isso gera desgaste criativo e desestimula a criação em favor da cópia, da adaptação.<sup>13</sup>

A participação de milhões em tal indústria imporá métodos de reprodução que, por seu turno, fazem com que inevitavelmente, em numerosos locais, necessidades iguais sejam satisfeitas com produtos estandardizados. (...) Os clichês seriam causados pelas necessidades dos consumidores: por isso seriam aceitos sem oposição. (ADORNO, 2002, p 6.)

É dentro dessa lógica capitalista que cresce o mercado cinematográfico. Produtores em busca de ascensão financeira se valem de fórmulas que agradem o público.<sup>14</sup> Tendo o cinema se provado como uma mídia capaz de gerar fortunas para aqueles que atuam em seu mercado, cineastas e produtores se veem perseguidos por uma série de processos pelo uso sem pagamento de direitos autorais do quintoscópio patenteado por Thomas A. Edison. Isso leva a uma migração para Los Angeles, na Califórnia, uma região do outro lado dos Estados Unidos da cidade onde Edison estava sediado, Nova Iorque.<sup>15</sup>

O distrito de Hollywood, em Los Angeles, conserva até então ares pacatos. Além da distância de Edison, os produtores e cineastas que migram para a costa californiana encontram na região dias ensolarados, praias, desertos, montanhas e uma gama de cenários naturais para serem usados em seus filmes, que contam com mão de obra barata na produção devido à proximidade com a fronteira do México. Grandes empresas cinematográficas constroem seus estúdios: Metro-Goldwyn-Mayer, Paramount, Warner Bros., RKO, Fox, Universal, Columbia e United Artists.<sup>16</sup>

Na década de 1920 Hollywood alcança a marca de 800<sup>17</sup> filmes produzidos ao ano e ganham destaque estrelas como Charles Chaplin. Os anos avançam e reiteram o caráter comercial da indústria cultural, aqui exemplificada pelo cinema. Os estúdios adotam uma tática de venda em blocos: vendem às salas um pacote de um ano para exibição de seus

---

<sup>13</sup> SOUZA, Erisvaldo; DOS SANTOS, Jean Isídio. A massificação dos tempos modernos. Disponível em: <http://sociologiacienciaevida.uol.com.br/ESSO/Edicoes/22/artigo127843-1.asp>. 26/10/2014 às 20:10.

<sup>14</sup> DOS SANTOS, Jean Isídio. O Cinema e a Indústria Cultural. Disponível em: <http://www.ebah.com.br/content/ABAAAfjHEAL/cinema-a-industria-cultural>. 26/10/2014 às 20:30.

<sup>15</sup> "Por que Hollywood se tornou a capital do cinema?". Disponível em: <http://mundoestranho.abril.com.br/materia/por-que-hollywood-se-tornou-a-capital-do-cinema>. 26/10/2014 às 20:20.

<sup>16</sup> GUERRA, Pedro. A História de Hollywood pt.1. Disponível em: <https://medium.com/cinema-tv/a-historia-de-hollywood-pt-1-578d4ae37d2d>. 26/10/2014 às 21:00.

<sup>17</sup> GUERRA, Pedro. A História de Hollywood pt.2. Disponível em: <https://medium.com/cinema-tv/a-historia-de-hollywood-pt-2-af93a09dbdb1>. 26/10/2014 às 21:10.

filmes. Nesses pacotes se encontram anúncios importantes e de alto orçamento com vasta capacidade de atração de público. Porém, entre um grande lançamento e outro, há uma série de filmes menores e de baixa qualidade, que têm sua venda indiretamente forçada. A estratégia ajuda os estúdios a se esquivarem da crise econômica que assola o país (GUERRA, 2014).

A indústria do cinema, no começo do século XX, vive um contexto monopolista de capitalismo. As grandes produtoras da época se organizam para elaborar filmes voltados para as massas. À época, aproximadamente 95% das produções cinematográficas estão sob controle dos monopólios hollywoodianos, enfraquecendo produtoras menores.<sup>18</sup>

A vida dos artistas de cinema é também fonte de renda para os estúdios, que exercem domínio contratual sobre eles. Os estúdios decidem detalhes não apenas das carreiras de seus astros e estrelas, mas também pessoais, como quem vão namorar, se podem ou não consumir álcool, em que filmes atuam etc. Em paralelo com a atualidade, é possível destacar a indústria fonográfica. As grandes gravadoras produzem cantores e bandas com base em pesquisas mercadológicas e tendências culturais, tudo em prol da maximização do lucro.<sup>19</sup>

Isso não invalida, entretanto, o valor que esses produtos artísticos têm para a sociedade.

A verdade de que nada são além de negócios lhes serve de ideologia. Esta deverá legitimar o lixo que produzem de propósito. O cinema e o rádio se auto definem como indústrias, e as cifras publicadas dos rendimentos de seus diretores-gerais tiram qualquer dúvida sobre a necessidade social de seus produtos. (ADORNO, 2002, p 6.)

É nessa era de ouro do cinema que são produzidas obras que alcançam grande sucesso de público, como “...E o Vento Levou” (1939), “O Mágico de Oz” (1939), “Casablanca” (1942), “King Kong” (1933), e “Cidadão Kane” (1941).

A venda de pacotes é proibida em 1948, forçando os grandes estúdios a vender suas redes de cinemas. Dessa forma, as pequenas produtoras e cineastas independentes têm mais chances para promover seus filmes. Isso obriga as empresas maiores a abrirem mão de seus

---

<sup>18</sup> DOS SANTOS, Jean Isídio. O Cinema e a Indústria Cultural. Disponível em:

<http://www.ebah.com.br/content/ABAAAfjHEAL/cinema-a-industria-cultural>. 26/10/2014 às 20:30.

<sup>19</sup> GUERRA, Pedro. A História de Hollywood pt.2. Disponível em: <https://medium.com/cinema-tv/a-historia-de-hollywood-pt-2-af93a09dbdb1>. 26/10/2014 às 21:10.

filmes de baixo orçamento e aumentar a qualidade das obras que são feitas. Com o mercado em nova fase expansão, novas marcas entram na disputa, como a Disney, que passa a produzir filmes com atores reais além das animações clássicas.<sup>20</sup>

O público tem agora uma maior variedade à sua disposição e quer consumir mais. “A constituição do público, que teoricamente e de fato favorece o sistema da indústria cultural, faz parte do sistema.” (ADORNO, 2002, p 6.)

A indústria cultural completa, assim, um ciclo vicioso: as produções ajudam a moldar o gosto do público e vice-versa, formando uma interdependência entre produtores e expectadores.<sup>21</sup>

Hollywood atravessa, então, anos turbulentos. O sistema de estúdios começa a ruir com a ascensão dos menores e a chegada de filmes estrangeiros. As grandes estrelas processam seus empregadores para se livrarem dos contratos abusivos e artistas que estão ingressando no ramo optam por trabalhar através de agenciamento, sistema que permanece até os dias de hoje. A televisão também conquistava mais público. Isso leva o distrito de Los Angeles a se reinventar.

Valendo-se da queda do código de conduta que censura rigidamente o conteúdo dos filmes, a indústria busca nos próprios jovens da década de 1960, estudantes de cinema e seguidores da ideologia da contracultura que anseiam por novidades, os rostos da nova geração hollywoodiana. Os estúdios dão mais autonomia criativa a seus roteiristas e diretores. Como resultado, uma onda de inovações criativas e técnicas que renderam filmes marcantes que, até hoje, impactam o modo de se fazer cinema. Entre essas obras, “A Primeira Noite de um Homem” (1967), “2001: Uma Odisseia no Espaço” (1968) e “Chinatown” (1974). Sexo, drogas, violência e anti-heróis se tornam parte da receita cinematográfica – tanto no sentido de padronização quanto financeiro.

Em 1975, “Tubarão” chega às salas de exibição. O grande sucesso de bilheteria alcançado pelo filme leva corporações a comprarem estúdios e instaurarem uma versão atualizada, mais complexa, do sistema antigo. O novo modelo consiste na produção, por ano, de poucos filmes com orçamentos altíssimos, desenvolvidos com o único intuito de

---

<sup>20</sup> GUERRA, Pedro. A História de Hollywood pt.3. Disponível em: <https://medium.com/cinema-tv/a-historia-de-hollywood-pt-3-20eac2a6ce9e>. 26/10/2014 às 21:20.

<sup>21</sup> CELETI, Filipe Rangel. Indústria Cultural. Disponível em: <http://www.mundoeducacao.com/filosofia/industria-cultural.htm>. 26/10/2014 às 19:30.

gerar renda; muitas produções de médio custo para manter os cinemas movimentados, mapear e moldar o gosto do público; e algumas obras independentes, com baixo orçamento, abrindo mais espaço para a arte cinematográfica autoral.<sup>22</sup>

Ainda que haja agora disposição dos estúdios para a realização de filmes experimentais, são aqueles produzidos para serem grandes sucessos de bilheteria que efetivamente movimentam o mercado.

Os *blockbusters* são filmes considerados comerciais que, em sua maioria tem custo alto de produção (por conta do cachê dos atores e dos efeitos especiais), custos de lançamento também elevados e às vezes próximos ou superiores aos custos de produção (em razão do número elevado de cópias e da publicidade massiva). (...) São filmes que não comercializam apenas um produto, mas vários produtos a partir desses filmes: roupas, brinquedos eletrônicos, edições de luxo de DVD com horas extras do filme etc. (GOMES, 2013, p 8.)

Isso favorece o aporte a recursos maiores para obras individuais (MASCARELLO, 2006). Dessa forma, nessa fase, a atual, a busca pelo sucesso – e sua consequente receita monetária – é crescente e constante. São lançados produtos como “Titanic” (1997, US\$280 mi) e “Avatar” (2009, US\$250 mi).<sup>23</sup>

A próxima parte deste trabalho aborda a cronologia recente da Marvel Studios, empresa responsável pela produção dos conteúdos analisados neste estudo.

### **1.3. Super-heróis de carne e osso: um breve histórico da Marvel Studios**

A Marvel Studios é o braço de produção audiovisual da Marvel Entertainment, empresa de entretenimento subsidiária da The Walt Disney Company, que possui em seu acervo artístico mais de 8 mil personagens nas mais variadas mídias, todos criados e registrados ao longo de uma história de marca complexa e intrincada que se estende por mais de 70 anos.<sup>24</sup>

Para fins de objetividade, o presente trabalho mantém o foco na Marvel Studios e nos anos recentes de sua história – ainda que aborde brevemente a origem da empresa e

---

<sup>22</sup> GUERRA, Pedro. A História de Hollywood pt.3. Disponível em: <https://medium.com/cinema-tv/a-historia-de-hollywood-pt-3-20eac2a6ce9e>. 26/10/2014 às 21:20.

<sup>23</sup> IMDb. Disponível em: <http://imdb.com/>. 26/10/2014 às 22:50.

<sup>24</sup> “About Marvel: Corporate Information”. Disponível em: <http://marvel.com/corporate/about/>. 17/11/2014 às 19:00.



seus ramos de atuação – necessários para a compreensão da origem do universo narrativo que está em construção e é o objetivo de análise deste estudo.

Desde seus primeiros anos, na primeira metade do século XX, a Marvel transporta para o cinema e a televisão, em acordos e parcerias com produtoras audiovisuais, personagens e arcos narrativos das histórias em quadrinhos – hoje produtos da Marvel Comics, braço literário da empresa – que deram origem à companhia. O primeiro a ser adaptado para uma mídia audiovisual foi o Capitão América, em 1944.<sup>25</sup>

Entre o primeiro lançamento e os dias atuais, alguns dos maiores títulos da Marvel têm seus direitos vendidos para outros grandes estúdios cinematográficos – uma manobra para ajudar a empresa a enfrentar crises financeiras e resistir a tempos em que a venda de seus quadrinhos – sua maior fonte de renda – é baixa.<sup>26</sup>

Figura entre esses produtos uma série de sucessos de bilheteria. De acordo com dados do Box Office Mojo<sup>27</sup>, é possível destacar a trilogia “Blade”, que conta com uma arrecadação mais de 200 milhões de dólares ao redor do mundo, os longas já lançados do Quarteto Fantástico (mais de US\$ 280 milhões), os filmes dos X-Men e do Wolverine, que juntos somam mais de US\$ 1,2 bilhão e as duas franquias cinematográficas do Homem-Aranha, que totalizam mais de US\$ 1,5 bilhão.

O período de lançamento desses filmes, entre o fim da década de 1990 e segunda metade dos anos 2000, é considerado a Era de Ouro da Marvel. Ainda que a empresa não tenha domínio sobre suas criações nos cinemas, o sucesso dessas obras reacende e reafirma o interesse do público por personagens que atuem como vigilantes mascarados ou sejam pessoas com poderes além da capacidade humana. Este processo ajuda a estabelecer um novo subgênero cinematográfico no imaginário popular: o de super heróis.<sup>28</sup>

Entretanto, os títulos lançados em 2007 (“Homem-Aranha 3”<sup>29</sup> e “Quarteto Fantástico e o Surfista Prateado”<sup>30</sup>, por exemplo), apesar da alta bilheteria, não conquistam

---

<sup>25</sup> “History of Marvel Studios – Part 1”. Disponível em:

<http://www.comicbookmovie.com/fansites/comicui/news/?a=97233>. 17/11/2014 às 19:15.

<sup>26</sup> “The Visual History of Marvel Studios – Part 2: Enter a new era”. Disponível em:

<http://pickledcomics.com/the-visual-history-of-marvel-studios-part-2/>. 17/11/2014 às 19:50.

<sup>27</sup> Box Office Mojo. Disponível em: <http://boxofficemojo.com/>. 17/11/2014 às 20:10.

<sup>28</sup> “History of Marvel Studios – Part 2”. Disponível em:

<http://www.comicbookmovie.com/fansites/comicui/news/?a=97419>. 17/11/2014 às 20:15.

<sup>29</sup> “Spider-Man 3”. Disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt0413300/>. 17/11/2014 às 20:30.

com público e crítica o mesmo louvor de seus antecessores, levando a citada Era de Ouro ao seu fim.

Com um novo mercado audiovisual estabelecido – o subgênero de super heróis, composto em grande parte por filmes inspirados em histórias em quadrinhos – e o nome da Marvel atrelado a muitos deles, contando com o respeito e admiração do público, a empresa cria e oficializa seu próprio estúdio para produzir filmes e séries. Nasce a Marvel Studios.<sup>31</sup>

Todavia, os direitos de adaptação dos quadrinhos dos principais super-heróis da editora para o cinema estão sob domínio de outras produtoras e, com o sucesso deles na bilheteria mundial, a Marvel tem o trabalho de dar vida a personagens menos conhecidos do grande público – e torná-los tão lucrativos quanto figuras cujas franquias se consagraram nas telonas, como o Homem-Aranha e os X-Men.

O personagem escolhido para dar início às produções da Marvel Studios é o Homem de Ferro e seu filme inaugura o conjunto de filmes conhecido como Fase Um. Ainda que o estúdio próprio seja recente, o selo Marvel acumula prestígio graças às adaptações anteriores a sua criação e conta com uma equipe que conhece profundamente as obras da Marvel Comics.<sup>32</sup>

“Homem de Ferro”, de 2008<sup>33</sup>, é o primeiro passo para a empresa unificar no cinema diversos filmes de super heróis, da mesma forma que ocorre nos quadrinhos. Em uma cena após os créditos finais – característica inerente a todos os filmes da Marvel Studios – o público ouve falar pela primeira vez da Iniciativa Vingadores. Está feito, dessa forma, o gancho para os próximos filmes do estúdio. “Ao assumir as adaptações de seu universo, a Marvel abre as portas para possibilidades diversas (a palavra “*crossover*”, ou cruzamento de personagens, é a primeira que vem à mente).”<sup>34</sup>

---

<sup>30</sup> “4: Rise of the Silver Surfer”. Disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt0486576/>. 17/11/2014 às 20:35.

<sup>31</sup> “History of Marvel Studios – Part 3”. Disponível em: <http://www.comicbookmovie.com/fansites/comicui/news/?a=97420>. 17/11/2014 às 20:45.

<sup>32</sup> “The Visual History of Marvel Studios – Part 3: The legacy begins”. Disponível em: <http://pickledcomics.com/the-visual-history-of-marvel-studios-part-3/>. 17/11/2014 às 21:00.

<sup>33</sup> Data de estreia de “Homem de Ferro” e outros filmes das Fases 1, 2 e 3 de acordo com Marvel Movies, o site oficial da Marvel Studios: <http://marvel.com/movies>. 17/11/2014 às 21:10.

<sup>34</sup> BORGIO, Érico. Crítica: Homem de Ferro. Disponível em: <http://omelete.uol.com.br/cinema/homem-de-ferro/#.VGqAGvnF8YU>. 17/11/2014 às 21:20.

A resposta do público é positiva: segundo dados do Box Office Mojo<sup>35</sup>, o filme arrecada mais de US\$ 318 milhões mundialmente. No mesmo ano é lançado “O Incrível Hulk”, que injeta mais de US\$ 134 milhões nos cofres da Marvel Studios. Seguem “Homem de Ferro 2” (2010, mais de US\$ 312 milhões), “Thor” (2011, mais de US\$ 181 milhões), “Capitão América: O Primeiro Vingador” (2011, mais de US\$ 176 milhões) e a última parte da Fase Um, “Os Vingadores”, que reúne os personagens previamente apresentados. A bilheteria mundial da obra, de 2012, ultrapassa US\$ 623 milhões.

A aceitação do público impulsiona a Marvel a confirmar a Fase Dois de suas histórias no cinema. Dela fazem parte os filmes “Homem de Ferro 3” (2013, mais de US\$ 409 milhões), “Thor: O Mundo Sombrio” (2013, mais de US\$ 206 milhões), “Capitão América: O Soldado Invernal” (2014, mais de US\$ 259 milhões), “Guardiões da Galáxia” (2014, mais de US\$ 330 milhões), “Vingadores: Era de Ultron”, previsto para estreiar em 2015 e “Homem-Formiga”, programado para o mesmo ano. Além do cinema, o estúdio se expande para a televisão com a série “Agents of S.H.I.E.L.D.”, em exibição desde 2013. Outra série, “Agent Carter”, estreia em 2015. Também há planos para o serviço de streaming Netflix.

"Além de 'Demolidor', que já está em fase de produção, a Netflix planeja 13 episódios de 'Jessica Jones', 'Punho de Ferro', 'Luke Cage' (marido de Jessica Jones nas HQs) e uma minissérie com oito capítulos focada no grupo de personagens urbanos 'Defensores'."<sup>36</sup>

Graças aos contínuos sucessos de bilheteria, a Marvel está disposta a manter ativa e crescente a sua produção. A empresa se mostra disposta a correr certos riscos, tendo, por exemplo, confirmado a sequência de “Guardiões da Galáxia” antes mesmo do filme estreiar.

"Confiante, antes mesmo do lançamento, o estúdio, que vive uma verdadeira Era de Ouro nas telas – já tendo colocado seis filmes entre as 100 maiores bilheterias de todos os tempos –, já até anunciou uma continuação, prova de que não está receoso em apostar alto."<sup>37</sup>

---

<sup>35</sup> Box Office Mojo. Disponível em: <http://boxofficemojo.com/>. 17/11/2014 às 21:30.

<sup>36</sup> BRIDI, Natália. Séries da Marvel na Netflix serão mais realistas. Disponível em: <http://omelete.uol.com.br/demolidor/series-e-tv/series-da-marvel-na-netflix-serao-mais-realistas/#.VHRFoIVF8YU>. 25/11/2014 às 07:00.

<sup>37</sup> BORGIO, Érico. Guardiões da Galáxia | Crítica. Disponível em: <http://omelete.uol.com.br/guardioes-da-galaxia/cinema/guardioes-da-galaxia-critica/#.VGqY7PnF8YU>. 17/11/2014 às 22:10.

A Marvel Studios tem filmes encomendados até 2019. São eles “Capitão América: Guerra Civil” (2016), “Doutor Estranho” (2016), “Guardiões da Galáxia 2” (2017), “Thor: Ragnarok” (2017), “Pantera Negra” (2017), “Capitã Marvel” (2018), “Inumanos” (2018), “Vingadores: Guerra Infinita – Parte 1” (2018) e “Vingadores: Guerra Infinita – Parte 2” (2019).

Tendo o mundo como testemunha – a receita gerada com as produções comprova a aceitação do público –, a Marvel entra para a história do cinema ao estabelecer um novo patamar em termos narrativos, construindo diversos arcos isolados que, juntos, formam uma história maior e detalhadamente integrada. "O Universo Marvel, interligando tramas e personagens, significou uma nova forma de contar histórias (...)." <sup>38</sup>

Os filmes de cinema, as séries televisivas e os curtas metragens para Bluray produzidos pela Marvel integram um mesmo universo narrativo. Este é o objeto de estudo do terceiro capítulo deste trabalho, que analisa as obras lançadas até o presente momento de acordo com as teorias explicadas no segundo capítulo.

---

<sup>38</sup> MAGALHÃES, Guilherme. Nós amamos a Marvel. Disponível em: <http://www.posfacio.com.br/2014/01/15/resenha-marvel-comics-a-historia-secreta/>. 17/11/2014 às 22:40.

## **Capítulo II: Várias histórias, um universo**

A intenção deste capítulo é apresentar ao leitor uma contextualização teórica de convergência midiática e indústria cultural para analisar como esses conceitos impactam a forma de se contar e ouvir histórias, resultando na narrativa transmídia e inteligência coletiva.

### **2.1. Complementaridade: a convergência das mídias**

A convergência midiática acontece a partir do momento que determinado produto, seja ele qual for, é trabalhado em duas ou mais mídias. Este conceito se refere à integração fluída de conteúdos, cooperação mercadológica e comportamento da audiência.

(...) fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. (JENKINS, 2009, p 29.)

O que possibilita essa diversificação e ramificação é o avanço das tecnologias, que, se por um lado unifica conteúdos que só podiam ser consumidos por meios distintos em um único sistema, por outro, também oferece novas formas para obter o que antes estava atrelado a um único meio.

A convergência midiática é um processo que diminui as fronteiras entre diferentes meios de comunicação. Esse fenômeno pode ser observado tanto com as comunicações ponto a ponto, como telefone, telégrafo e correio, quanto com as de massa, como televisão, rádio e imprensa. Isso significa que um único dispositivo físico é hoje capaz de oferecer serviços que antes só eram possíveis de forma separada. Por outro lado, encarando a situação de forma oposta, determinado serviço que era antes possibilitado por um único meio agora pode ser encontrado em diversas formas físicas. Esse processo está colaborando para a transformação da relação que existia entre um meio de comunicação e outro. A complementaridade assume o lugar da distinção (JENKINS, 2009).

Paralelamente, o comportamento humano e, por consequência, a sociedade, experimentam, ambos, suas próprias metamorfoses, uma vez que os processos midiáticos

modificam as relações das pessoas entre si e com a indústria.<sup>39</sup> “(...) a convergência das mídias influencia nossos modos de ser, estar, agir e se comunicar no mundo.”<sup>40</sup>

As inovações tecnológicas e seus impactos na sociedade refletem diretamente no mercado de informação e entretenimento, já que gradualmente causam uma ruptura na forma como as pessoas se comportam perante esse ou aquele meio. Se cada meio de comunicação tem suas próprias funções e mercados, distintos um do outro, e cada um é regulado por seus próprios regimes e definido por traços de caráter individuais, a queda dos muros que segregam esses meios – ocasionadas por diversas forças tecnológicas e do comportamento humano – faz com que um se mescle ao outro.

Graças a inovações em tecnologia midiática, o mesmo conteúdo pode fluir por uma série de diferentes canais e assumir formas que divergem uma da outra dependendo do ponto de recepção desse material (JENKINS, 2009). Isso significa, por exemplo, que uma mesma história pode ser contada de uma forma no cinema e de outra na televisão, adequando sua narrativa à mídia que a exibe sem perder a unidade de seu conteúdo.

É ainda possível apresentar determinado conteúdo, seja factual ou ficcional, em diferentes partes que, embora sejam independentes entre si, complementam umas às outras. Ou seja, o receptor do material pode compreender o que o emissor deseja transmitir com apenas uma dessas partes, mas tem uma experiência mais ampla e envolvente quando a une com outros pedaços.

Essa metamorfose da forma de se consumir cultura tem relação direta com o público, que exerce agora múltiplas funções: de leitor, ouvinte, expectador, crítico etc. Cabe ao consumidor juntar as peças apresentadas em cada mídia para formar o quebra-cabeças e consumir a informação, seja ela noticiosa ou de puro entretenimento, em sua forma mais ampla. Por outro lado, é função do produtor e/ou distribuidor do produto oferecê-lo em diferentes mídias, adaptando-se às novas tecnologias e como elas impactam os anseios do consumidor contemporâneo.

---

<sup>39</sup> GALANTE, Claudia; GUARESCHI, Pedrinho. Convergência midiática: uma nova forma de participação democrática. Disponível em: [http://abrapso.org.br/siteprincipal/images/Anais\\_XVENABRAPSO/369.%20converg%Cancia%20midiatica.pdf](http://abrapso.org.br/siteprincipal/images/Anais_XVENABRAPSO/369.%20converg%Cancia%20midiatica.pdf). 28/10/2014 às 15:30.

<sup>40</sup> Convergência das Mídias - Ministério da Educação - MEC. Disponível em: <http://www.eprinfo.mec.gov.br/webfolio/Mod83527/etapa1/pag4.html>. 28/10/2014 às 15:35.

No mundo da convergência das mídias, toda história importante é contada, toda marca é vendida e todo consumidor é cortejado por múltiplos suportes de mídia. (...) A circulação de conteúdos – por meio de diferentes sistemas midiáticos, sistemas administrativos de mídias concorrentes e fronteiras nacionais – depende fortemente da participação ativa dos consumidores. (...) a convergência representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos midiáticos dispersos. (JENKINS, 2009, p 29.)

É necessário que o produto seja disponibilizado de diferentes formas em sistemas midiáticos distintos para que haja a convergência, mas ela não ocorre nas tecnologias ou mecanismos de comunicação. Por mais que determinado aparelho possa ser sofisticado, o imaginário do público, este sim, é o berço da convergência – os pedaços e formas de informação captados em diferentes mídias devem se encaixar e complementar na mente do consumidor, que é responsável pela interpretação de cada peça isolada e do quadro em sua totalidade. “Nesta nova configuração necessita-se do surgimento de uma nova forma de pensar e de estar no mundo, ou seja, de uma nova lógica de raciocínio (...).”<sup>41</sup>

A interpretação do que é oferecido, uma vez que a convergência ocorre dentro do cérebro de cada consumidor, varia de pessoa para pessoa conforme suas próprias experiências. A mitologia pessoal dos consumidores tem impacto direto na forma como os fragmentos da mensagem serão somados uns aos outros e compreendidos (JENKINS, 2009).

Com o surgimento de cada nova tecnologia e, conseqüentemente, implementação de um novo meio de comunicação, surgem teorias de que a inovação pode fazer com que as formas anteriores de se disseminar informação e entretenimento desapareçam.

Nos anos 1990, a retórica da revolução digital continha uma suposição implícita, e às vezes explícita, de que os novos meios de comunicação eliminariam os antigos, que a Internet substituiria a radiodifusão e que tudo isso permitiria aos consumidores acessar mais facilmente o conteúdo que mais lhes interessasse. (...) Algumas vezes, as novas empresas falaram em convergência, mas aparentemente utilizaram o termo querendo dizer que os antigos meios de comunicação seriam completamente absorvidos pela órbita das tecnologias emergentes. (JENKINS, 2009, p 31 e 32.)

---

<sup>41</sup> MEDRADO, Luciano. Convergência de Mídias: O que é?. Disponível em: <http://lucianomedrado.blogspot.com.br/2011/10/convergencia-de-midias-o-que-e.html>. 28/10/2014 às 15:40.

Entretanto, o que acontece não é uma substituição das mídias antigas pelas novas, mas uma interação cada vez mais complexa entre elas. A partir do momento que um meio se estabelece na sociedade e desempenha nela uma função, ele não perece, apenas precisa encontrar formas de se adaptar às demais de forma complementar.

O que acontece é que meios de comunicação mais antigos devem se adaptar às novidades trazidas por seus sucessores e vice versa. Em vez de desaparecer, cada meio se integra aos demais e passa a funcionar como parte de um sistema mais amplo e complexo de opções comunicacionais, todas satisfazendo uma demanda essencial para o ser humano e a sociedade.

“Se o paradigma da revolução digital presumia que as novas mídias substituiriam as antigas, o emergente paradigma da convergência presume que novas e antigas mídias irão interagir de formas cada vez mais complexas.” (VAN DAL, 2013, p 6.) A escrita não elimina a fala. O cinema não arruína o teatro. A televisão não representa o fim do rádio. Cada meio é forçado a conviver com os que estão a emergir de forma complementar, e assim todos eles continuam existindo e exercendo seu papel (JENKINS, 2009).

Convergência não é exclusão, mas complementaridade. Por ser um processo de constante transformação, a forma como a indústria cultural encara a convergência das mídias também muda.

O estouro da bolha pontocom jogou água fria nessa conversa sobre revolução digital. Agora, a convergência ressurgiu como um importante ponto de referência, à medida que velhas e novas empresas tentam imaginar o futuro da indústria de entretenimento. Se o paradigma da revolução digital presumia que as novas mídias substituiriam as antigas, o emergente paradigma da convergência presume que novas e antigas mídias irão interagir de formas cada vez mais complexas. O paradigma da revolução digital alegava que os novos meios de comunicação digital mudariam tudo. Após o estouro da bolha pontocom, a tendência foi imaginar que as novas mídias não haviam mudado nada. Como muitas outras coisas no ambiente midiático atual, a verdade está no meio-termo. Cada vez mais, líderes da indústria midiática estão retornando à convergência como uma forma de encontrar sentido, num momento de confusas transformações. A convergência é, nesse sentido, um conceito antigo assumindo novos significados. (JENKINS, 2009, p 32 e 33.)

Explorando esses novos significados que o conceito da convergência midiática tem assumido, Henry Jenkins (2009) cita a New Orleans Media Experience, conferência realizada em outubro de 2003 que reúne cinema, videogames, música, teatro e, como



sugere o nome, outras mídias. Nela, ocorrem apresentações de painéis e debates envolvendo nomes influentes da indústria, tudo aberto ao grande público.<sup>42</sup>

A feira marcou, na visão de Henry Jenkins (2009), a adaptação dos grandes líderes da indústria midiática às novidades comportamentais, sociais e, conseqüentemente, mercadológicas impostas pela convergência.

O evento foi vendido como uma chance para o grande público entender, em primeira mão, as próximas transformações na notícia e no entretenimento. Ao aceitar um convite para os painéis, ao demonstrar disposição de 'vir a público' com suas dúvidas e seus anseios, talvez os líderes da indústria estivessem reconhecendo a importância do papel que os consumidores podem assumir não apenas aceitando a convergência, mas na verdade conduzindo o processo. Se, nos últimos anos, a indústria midiática parecia em guerra com os consumidores, no sentido de tentar forçá-los a voltar a antigas relações e à obediência a normas sedimentadas, as empresas esperavam utilizar o evento em Nova Orleans para justificar suas decisões, tanto aos consumidores quanto aos acionistas. (JENKINS, 2009, p 35.)

O valor da convergência das mídias para a construção de uma narrativa sólida e ampla é uma das questões discutidas na feira. Henry Jenkins (2009) aponta como exemplo a evolução do relacionamento entre cinema e videogame. Um jogo inspirado em uma obra cinematográfica não é mais apenas um mero produto que carrega a marca do filme e seus produtores. Agora, exerce a função de completar, de expandir a história, permitindo aos cineastas explorar com mais profundidade seus personagens, cenários e situações – um aprofundamento que não tem muito espaço no tempo de um longa metragem. “Cada vez mais (...) consideram os games (...) um meio de expandir a experiência narrativa.” (JENKINS, 2009, p 35.)

Segundo o autor, a atual leva de produtores e diretores de cinema é parte de uma geração que cresceu jogando videogames e têm ideias próprias com relação ao cruzamento dessas duas mídias. Essa expansão narrativa, levando uma história desse formato para aquele e/ou vice-versa, levanta uma série de questões que impactam diretamente o relacionamento entre os executivos de cada mídia, seus consumidores e, portanto, o mercado.

---

<sup>42</sup> "(...) New Orleans Media Experience, em outubro de 2003. A conferência foi organizada pela hsi Productions Inc. (...) A New Orleans Media Experience é mais do que um festival de cinema; é também uma exposição dos lançamentos de videogames, um espaço para vídeos musicais e comerciais, vários shows e apresentações teatrais e uma série de três dias de painéis e debates entre líderes da indústria." (JENKINS, 2009, p 33.)

Seriam relações difíceis de sustentar, já que todas as partes temiam perder o controle criativo, e já que o tempo necessário para desenvolvimento e distribuição era radicalmente diferente. A empresa de games deveria tentar sincronizar seu relógio ao imprevisível ciclo de produção de um filme, na esperança de chegar ao Wal-Mart no mesmo fim de semana da estreia do filme? Os produtores do filme deveriam aguardar o também imprevisível ciclo de desenvolvimento do game, esperando sentados, enquanto um concorrente rouba sua ideia? O game seria lançado semanas ou meses após todo o barulho em torno do filme já ter acabado ou, pior, depois de o filme fracassar nas bilheterias? O game deveria se tornar parte do planejamento publicitário para um grande lançamento, mesmo que isso significasse iniciar o desenvolvimento antes mesmo de o estúdio dar “sinal verde” para a produção do filme? Trabalhar com uma produção para tv é ainda mais desgastante, já que o tempo é bem mais curto, e o risco de a série nem ir ao ar, bem mais alto. (JENKINS, 2009, p 36.)

A convergência das mídias é um processo contínuo e transformador, dessa forma, demanda que a sociedade aprenda a conviver com as inovações tecnológicas e explorar o potencial que elas têm a oferecer. Em cima disso, empresas produtoras de conteúdo e mesmo autores autônomos devem se valer desse aporte comunicacional para oferecer ao público experiências diversificadas para os conteúdos que criam. Os consumidores, por sua vez, têm a opção de enriquecer seu conhecimento e o aproveitamento desses conteúdos ao se aprofundar nos diversos formatos que os produtores disponibilizam.

Mais que simples avanços tecnológicos, a convergência transforma o tempo todo a lógica da indústria midiática e a relação estabelecida entre tecnologias, mercados, gêneros e públicos. A forma como os consumidores processam informações noticiosas e entretenimento também se altera, fazendo da convergência das mídias um agente transformador da sociedade e do comportamento humano.

O fenômeno, entretanto, ainda exige estudo e observação, uma vez que está sendo detectado e estudado por especialistas e interessados no momento atual. O conceito ainda precisa ser amadurecido (PELLANDA, 2003).

A parte seguinte deste estudo apresenta as características referentes ao conceito de indústria cultural, cujo entendimento é importante para a análise de caso do terceiro capítulo.

## **2.2. Oferta e demanda: a busca do público por conteúdos mais amplos e variados**

A indústria cultural é um conceito que engloba o tratamento comercial dado a obras que surgem como expressões e representações artísticas, mas assumem a posição de produto e, cada vez mais explicitamente, são produzidas com o intuito de gerar lucro.

Dessa forma, diversos elementos da cultura deixam para trás o status de arte para serem vistos – e vendidos – como produtos de uma indústria que vê nas necessidades e anseios culturais de um povo uma fonte de renda, um mercado.

Toda a cultura de massas em sistema de economia concentrada é idêntica, e o seu esqueleto, a armadura conceptual daquela, começa a delinear-se. Os dirigentes não estão mais tão interessados em escondê-la; a sua autoridade se reforça quanto mais brutalmente é reconhecida. O cinema e o rádio não têm mais necessidade de serem empacotados como arte. A verdade de que nada são além de negócios lhes serve de ideologia. Esta deverá legitimar o lixo que produzem de propósito. O cinema e o rádio se auto definem como indústrias, e as cifras publicadas dos rendimentos de seus diretores-gerais tiram qualquer dúvida sobre a necessidade social de seus produtos. (ADORNO, 2002, p 5 e 6.)

Milhões de pessoas integram o movimento e participam dessa indústria. Isso tem como consequência a imposição de uma série de métodos de reprodução em uma grande variedade de lugares. Com poucos centros de produção e um público difuso que exige recepção espalhada ao redor do globo, o resultado desse processo é uma padronização das artes. Necessidades semelhantes são atendidas com o mesmo produto. (ADORNO, 2002.)

Os clichês, as conveniências narrativas e noticiosas encontradas em diversos meios, são reflexo das necessidades dos consumidores de arte e informação. Por isso, tal estandardização é aceita e celebrada sem oposição significativa.

Os sons e imagens monocórdicos da indústria cultural condicionam o comportamento mecânico e a repetição impensada, ou seja, o automatismo verificado, por exemplo, nas linhas de produção industrial. Com isto, o homem que devia ser libertado pelo esclarecimento, torna-se alienado e submisso ao controle alheio.<sup>43</sup>

Essa alienação, ainda que aceita pela sociedade e imposta por seus membros sobre os demais, tem personalidade dominadora. Ou seja, os produtores de conteúdo, mercadores dos produtos de entretenimento de massa, têm poder sobre o que será veiculado, transmitido a seus consumidores. Dessa forma, ainda que num primeiro momento seja

---

<sup>43</sup> VERATTI, Nelson Samuel Porto. Indústria Cultural e Alienação. Disponível em: <http://www.recantodasletras.com.br/ensaios/950039>. 22/11/2014 às 19:40.

necessário dar ao público o que ele quer, é possível, através das mercadorias oferecidas, moldar o gosto desses mesmos expectadores. “Por hora a técnica da indústria cultural só chegou à estandardização e à produção em série, sacrificando aquilo pelo qual a lógica da obra se distinguia da lógica do sistema social.” (ADORNO, 2002, p 6.) O comportamento da sociedade é um reflexo dos produtos oferecidos pela indústria cultural e, da mesma forma, esses produtos espelham a sociedade. São dois lados de uma mesma moeda.

Existe uma relação íntima entre o ser humano, o ambiente físico em que vive e todo o material subjetivo ao qual ele atribui sentido. As ideias, imagens e palavras se entranham na alma e dão ao homem e à sociedade razão para existir. Grupos organizados, nesse caso, os conglomerados de mídia, e instrumentalizados com recursos comunicacionais, reciclam esses conceitos (LÉVY, 1999). Dessa forma é estabelecida uma relação de co-dependência. O público depende desses grupos para se divertir, emocionar, encontrar novas formas de dar sentido à vida. Já os grupos dependem do público para ter lucro.

(...) com seus produtos a indústria cultural pratica o reforço das normas sociais, repetidas até a exaustão e sem discussão. Em consequência, uma outra função: a de promover o continuísmo social. (...) a indústria cultural fabrica produtos cuja finalidade é a de serem trocados por moeda (...). (COELHO, 1980, p 12.)

O público alvo de obras artísticas e de entretenimento, assim, passa a ser encarado como consumidor. Consequentemente, a segmentação existente nos produtos culturais produzidos não visa diferenciação e qualidade de oferta, mas alcance de grupos de pessoas diferentes entre si e padronizados perante as classificações da indústria. Esses segmentos são inspirados na sociedade e moldados a partir dela, garantindo a formação e a durabilidade de estereótipos. Classifica-se as pessoas em classe social, religião, idade, raça, gênero, nível escolar e uma série de outros fatores que mais quantifica que qualifica compradores potenciais para a produção cultural em larga escala (ADORNO, 2002). Observa-se, assim, o continuísmo social citado acima.

Institui-se a lógica do clichê, que consiste em esquemas de perpetuação de estereótipos através de uma série de repetições condicionadas a conquistar os objetivos estipulados pela indústria, que podem ser diretamente relacionados a dinheiro ou indiretamente – nesse caso voltados para instaurar determinado comportamento ou modismo que, mais tarde, levará ao lucro. Entende-se então que uma das tarefas dessa cultura industrializada é regular as massas, infiltrar nelas atitudes e comportamentos

desejáveis em prol do aumento de receita dos grupos de arte e entretenimento (TREVISAN; LUDWIG, 2006). “Para o consumidor, não há mais nada a classificar que o esquematismo da produção já não tenha antecipadamente classificado.” (ADORNO, 2002, p 9.)

Na equação de dependência mútua entre a indústria cultural e os anseios e necessidades dos indivíduos e da sociedade como um todo, um terceiro fator exerce grande poder sobre ambos: a publicidade. Se os conglomerados de mídia têm sua sobrevivência atrelada ao sucesso de audiência e lucro gerado pelas pessoas que compram seus produtos, essas pessoas precisam saber que tais produtos existem e estão à venda. “A publicidade é o seu elixir da vida.” (ADORNO, 2002, p 39.) A indústria se apoia na publicidade para encher seus cofres com o dinheiro dos consumidores.

A publicidade serve para dar visibilidade aos produtos. É a ponte que une os dois extremos do mundo mercantilizado: de um lado a produção, de outro a recepção e o consumo. (...) A publicidade tem a tarefa de seduzir os consumidores para a aquisição dos mais variados produtos, transformando-os em bens de imediata necessidade. Seu objetivo é transformar em valor de uso uma mercadoria que só tem valor de troca, ou seja, que foi fabricada apenas para ser vendida e não para suprir determinada carência. Para isso ela se encarrega de criar uma identificação entre o produto e o comprador. Sua posição torna-se estratégica graças ao fato de cada vez mais se produzirem mercadorias que não se diferenciam quase nada entre si (...) <sup>44</sup>

Tal relacionamento intrincado entre indústria cultural e publicidade integra um ciclo de ação e reação junto à teoria da convergência das mídias, apresentada anteriormente neste trabalho. Para vender mais, produz-se mais e em diferentes mídias. É uma forma de oferecer ao consumidor uma série de experiências independentes, mas que complementam uma à outra, visando conquistar sua fidelidade através de uma série de plataformas. Desse jeito, um mesmo selo de arte ou entretenimento pode se desdobrar em um leque de produtos e serviços que visam aumentar, junto com a experiência do público, o potencial lucrativo do selo em questão.

Um exemplo desse fenômeno é o artista plástico Romero Britto. Seus traços se expandem para além de quadros e esculturas: é possível encontrá-los em uma variedade de produtos, oficialmente licenciados pelo autor ou usados indevidamente por quem quer se

---

<sup>44</sup> SILVA, Rafael Cordeiro. Indústria cultural e manutenção do poder. In: Revista Cult. São Paulo: Bregantini, ed. 154, 2011. Versão online disponível em: <http://revistacult.uol.com.br/home/2011/02/industria-cultural-e-manutencao-do-poder/>. 22/11/2014 às 20:50.

aproveitar de seu sucesso para obter lucro. Peças de vestuário, utensílios de cozinha, acessórios para escritório, móveis e até bolos.<sup>45</sup>

O trabalho de Britto, assim como de outros artistas famosos, é facilmente identificado pelo público. Isso se deve, entre outros fatores, à lógica de repetição imposta pela indústria cultural.

A repetição é um dos fatores do estilo - há quem diga que "estilo" é um nome bonitinho para "repetição". É por isso que nós sabemos mais ou menos (ou exatamente) o que esperar de determinados artistas; em diferentes obras há elementos repetidos que nos fazem identificar qual trabalho é de quem.<sup>46</sup>

A mesma lógica de repetição pode ser encontrada no cinema, televisão, literatura e nas mais variadas formas de entretenimento. A indústria estuda o público e lhe oferece exaustivamente diversos meios para consumir o mesmo produto, multiplicando lucros. O público, alienado, fortalece esse sistema.

O próximo tópico deste trabalho apresenta os aspectos inerentes à narrativa transmídia e os conceitos relacionados à inteligência coletiva, dois temas que têm uma relação bastante intrincada entre si e são de grande valia para uma compreensão satisfatória do terceiro capítulo deste estudo.

### **2.3. Narrativa transmídia e inteligência coletiva**

O conceito da narrativa transmídia se relaciona com o fenômeno da inteligência coletiva e ambos são reflexos da cultura da convergência midiática, teoria explicada anteriormente neste estudo.

A narrativa transmídia consiste em contar uma história em duas ou mais plataformas midiáticas. A inteligência coletiva refere-se à expansão do conhecimento que uma pessoa tem de uma história acompanhando-a em determinada mídia ao cruzar informações com outra pessoa que, por sua vez, acompanha a mesma história em uma mídia diferente.

---

<sup>45</sup> "20 produtos inusitados e/ou bizarros com a arte de Romero Britto." Disponível em: <http://vejasp.abril.com.br/blogs/listamania/2014/04/16/produtos-romero-britto/>. 22/11/2014 às 21:40.

<sup>46</sup> TRABASSO, Rafael. Por que é fácil odiar Romero Britto?. Disponível em: <http://www.ideafixa.com/por-que-e-facil-odiar-romero-britto/>. 22/11/2014 às 21:50.

Conceitua-se a narrativa transmidiática como uma nova estética originária do fenômeno da convergência das mídias. Essa estética faz novas exigências aos produtores, que devem oferecer conteúdo em diversas formas, e aos consumidores, que, por sua vez, devem se tornar caçadores de informação: buscar pedaços de história em diferentes canais, interagir com outras pessoas para comparar observações e partes da narrativa, participar de debates e colaborar para que invista tempo e energia suficiente para a experiência de entretenimento mais rica possível. A narrativa transmídia consiste na criação de um universo multimídia – e cada mídia deve acrescentar novos conteúdos às outras, enriquecendo a história (JENKINS, 2009).

Essa possibilidade de contar histórias através de diversos meios pode é abraçada pela indústria cultural, explicada anteriormente. As empresas de mídia tiram proveito disso uma vez que ao oferecer narrativas segmentadas em mídias diferentes, há mais fontes de lucro.

Os melhores exemplos de franquias que atuam em diferentes mídias trabalham para atrair múltiplos grupos de consumo, tirando proveito da lógica econômica vigente na indústria de entretenimento. Mídias diferentes exercem poder de atração sobre diferentes nichos de mercado e, para atrair esses consumidores, é possível fazer alterações no tom do conteúdo para que ele se alinhe mais às particularidades de cada meio. Não basta ter boas histórias, que rendem um filme ou um livro, ou bons personagens, que podem render uma franquia cinematográfica ou série literária, por exemplo. Para a construção de uma narrativa transmídia bem sucedida, é preciso criar um universo rico que permita o desenvolvimento de diversas tramas nas mais variadas formas de entretenimento.<sup>47</sup>

É comum ancorar narrativas transmídias a uma mídia principal, da qual se originam as tramas que ampliam o universo da história para outros meios de comunicação.

(...) há uma narrativa dentro de uma plataforma principal – nave-mãe – e há outras narrativas se utilizando do mesmo universo em outras plataformas. Uma pessoa que porventura não possa acompanhar todas as narrativas pode entender a história acompanhando apenas a nave-

---

<sup>47</sup> “Narrativa Transmídia”. Disponível em: <http://www.latec.ufrj.br/hipertexto/index.php/glossario/377-narrativa-transmidia.html>. 23/11/2014 às 01:00.

mãe; mas será uma experiência muito mais rica acompanhar todas as narrativas.<sup>48</sup>

A chave para uma narrativa transmídia de sucesso, além da obra ser independente em cada mídia na qual é oferecida enquanto paralelamente se soma às demais para oferecer uma experiência mais ampla, é ter ganchos que atraiam o público de um meio para outro.

Cada capítulo deve servir como uma 'toca do coelho' para que a audiência descubra a história, como fez a personagem Alice ao entrar no País das Maravilhas. O truque é fazer com que as audiências sintam que existe um mundo ficcional massivo a ser explorado (...). (LONG, G. Transmídia, a narrativa da atualidade: depoiment. [15/09/2009]. Observatório de Imprensa. Entrevista concedida Marcus Tavares. Disponível em: [http://www.observatoriodaimprensa.com.br/news/view/transmidia\\_a\\_narrativa\\_da\\_atualidade](http://www.observatoriodaimprensa.com.br/news/view/transmidia_a_narrativa_da_atualidade). 23/11/2014 às 01:35.)

Entretanto, ainda que uma pessoa acompanhe determinado universo narrativo apenas em uma ou outra mídia, ela pode expandir seus conhecimentos e, conseqüentemente, a compreensão acerca desse conteúdo ao cruzar e comparar as informações que tem com as de alguém que acompanhe a história por outros meios de comunicação e entretenimento. É nesse âmbito que impera o conceito da inteligência coletiva.

Nenhuma pessoa sabe tudo, mas todos sabem pelo menos alguma parte do todo, o que implica que o saber está na coletividade. Esse processo é coordenado em tempo real pelos indivíduos envolvidos em determinado tema ou grupo de discussão – as chamadas comunidades de conhecimento: qualquer um pode adquirir novas informações em determinada mídia e expô-las e cruzá-las às que já estão no imaginário dos outros membros, ampliando o conhecimento tanto de quem trouxe a novidade quanto de quem a recebe (LÉVY, 1998).

O consumo tornou-se um processo coletivo (...). Nenhum de nós pode saber tudo; cada um de nós sabe alguma coisa; e podemos juntar as peças, se associarmos nossos recursos e unirmos nossas habilidades. A inteligência coletiva pode ser vista como uma fonte alternativa de poder midiático. Estamos aprendendo a usar esse poder em nossas interações diárias dentro da cultura da convergência. (JENKINS, 2009, p 30.)

---

<sup>48</sup> OTTONI, Nino; CARVALHO, Thiago. Narrativa Transmídia ou Transmedia Storytelling. Disponível em: <http://tvemrevistauff.blogspot.com.br/2011/06/narrativa-transmidia-ou-transmedia.html>. 23/11/2014 às 01:15.



As citadas comunidades de conhecimento são originárias de indivíduos que se agrupam graças a gostos em comum e trabalham juntos para conseguir novos conhecimentos acerca de seus objetos de interesse. A soma das inteligências de cada pessoa constitui a inteligência coletiva, de forma que cada parte ajuda na construção, complementação e expansão de um todo. Este fenômeno é potencializado pelo advento de cada nova tecnologia, que permite novas formas de adquirir e compartilhar conhecimento.

Os primeiros passos na inteligência coletiva e na convergência das mídias ainda estão sendo dados, especialmente no que se trata de entretenimento. Entretanto, segundo Henry Jenkins (2009), essa mudança pode impactar o futuro, uma vez que está transformando o modo como as pessoas – tanto enquanto indivíduos quanto enquanto membros da sociedade – aprendem, trabalham e se conectam com outras em diversas partes do mundo.

O capítulo a seguir se propõe a fazer uma análise das produções da Marvel Studios com foco nos filmes lançados até a data de apresentação deste trabalho e na série de televisão “Agents of S.H.I.E.L.D.” de acordo com as teorias aqui apresentadas.

## **Capítulo III: A integração narrativa do universo Marvel no cinema e televisão**

O presente capítulo apresenta uma análise acerca do universo narrativo construído pela Marvel Studios. Ancorado nos longas metragens exibidos nos cinemas, o mundo fictício criado pela empresa atualmente se expande para a televisão através dos curtas metragens presentes nos materiais extras dos Blurays dos filmes e da série Agents of S.H.I.E.L.D.

O estudo mantém o foco nas produções audiovisuais produzidas e exibidas ao público até o momento de conclusão e apresentação deste trabalho. São apresentadas e alinhadas aos conceitos das teorias previamente apresentadas as seguintes obras: “Homem de Ferro”, “O Incrível Hulk”, “Homem de Ferro 2”, “Thor”, “O Consultor”, “Capitão América: O Primeiro Vingador”, “Uma coisa engraçada aconteceu no caminho para o martelo de Thor”, “Os Vingadores”, “Artigo 47”, “Agents of S.H.I.E.L.D.”, “Homem de Ferro 3”, “Agente Carter”, “Thor: O Mundo Sombrio”, “Todos Saúdem o Rei”, “Capitão América 2: O Soldado Invernal” e “Guardiões da Galáxia”.

### **3.1. Fase Um: no cinema, o caminho até “Os Vingadores”**

A chamada Fase Um<sup>49</sup> do Universo Cinematográfico Marvel<sup>50</sup> é composta exclusivamente de longas metragens para o cinema e curtas metragens para Bluray. Tem início com “Homem de Ferro” e segue com “O Incrível Hulk”, “Homem de Ferro 2”, “Thor”, “O Consultor”, “Capitão América: O Primeiro Vingador” e “Uma coisa engraçada aconteceu no caminho para o martelo de Thor”, até ser encerrada com “Os Vingadores” e “Artigo 47”.

Entre os personagens e arcos narrativos analisados neste tópico, figuram alguns já conhecidos pelo público graças a sua presença nas histórias em quadrinhos da Marvel Comics<sup>51</sup>, o braço editorial da empresa, que servem de base para os roteiros dos filmes. Para fins de contextualização, são abordadas a seguir, as primeiras aparições dos

---

<sup>49</sup> “Phase One”. Disponível em: [http://marvelcinematicuniverse.wikia.com/wiki/Phase\\_One](http://marvelcinematicuniverse.wikia.com/wiki/Phase_One). 23/11/2014 às 03:40.

<sup>50</sup> “Movies”. Disponível em: <http://marvel.com/movies>. 23/11/2014 às 03:55.

<sup>51</sup> “Comics”. Disponível em: <http://marvel.com/comics>. 25/11/2014 às 01:30.

protagonistas de cada obra individual da Fase Um, bem como outros personagens importantes.

O Capitão América faz sua primeira aparição em uma revista própria, “Captain America Comics #1”, de 1941.<sup>52</sup> Em “Venus #12”, de 1951, é a vez de Thor surgir.<sup>53</sup> Hulk faz sua estreia nas páginas da editora também em uma publicação própria, “Incredible Hulk #1”, em 1962.<sup>54</sup> O Homem de Ferro aparece pela primeira vez em 1963 na revista em quadrinhos “Tales of Suspense #39”.<sup>55</sup>

Entre os outros personagens de destaque para o Universo Cinematográfico Marvel e importantes para a compreensão deste estudo, Nick Fury surge em 1963, em sua própria revista, “Sgt. Fury and His Howling Commandos #1”.<sup>56</sup> A Viúva Negra faz sua estreia em “Tales of Suspense #52”, de 1964.<sup>57</sup> O Gavião Arqueiro, na edição #57 da mesma revista, também em 1964.<sup>58</sup>

O vilão Loki surge em 1949, em “Venus #6”.<sup>59</sup> Thanos faz sua estreia em “Iron Man #55”, de 1973.<sup>60</sup>

Uma vez que estes personagens já estejam presentes na cultura há algumas décadas, dar início à construção de um universo nas telas do cinema e da televisão que seja tão amplo quanto o visto nas páginas dos quadrinhos é uma manobra que se encaixa nos preceitos da indústria cultural e da convergência das mídias: o mesmo produto é oferecido em formatos diferentes, estimulando o consumo.

No primeiro filme da Fase Um, “Homem de Ferro” (2008)<sup>61</sup>, o público é apresentado a Tony Stark (Robert Downey, Jr.), industrialista do ramo tecnológico e bélico que é sequestrado e forçado a construir uma arma devastadora. Um acidente faz com que a

---

<sup>52</sup> “Capitão América”. Disponível em: <http://www.marvelbrasil.com/personagens/capitaoamerica>. 25/11/2014 às 01:40.

<sup>53</sup> “Thor”. Disponível em: <http://www.marvelbrasil.com/personagens/thor>. 25/11/2014 às 01:42.

<sup>54</sup> “Hulk”. Disponível em: <http://www.marvelbrasil.com/personagens/hulk>. 25/11/2014 às 01:44.

<sup>55</sup> “Homem de Ferro”. Disponível em: <http://www.marvelbrasil.com/personagens/homemdeferro>. 25/11/2014 às 01:46.

<sup>56</sup> “Nick Fury”. Disponível em: <http://www.marvelbrasil.com/personagens/nickfury> 25/11/2014 às 01:48.

<sup>57</sup> “Viúva Negra”. Disponível em: <http://www.marvelbrasil.com/personagens/viuvanegra>. 25/11/2014 às 01:50.

<sup>58</sup> “Gavião Arqueiro”. Disponível em: <http://www.marvelbrasil.com/personagens/gaviaoarqueiro>. 25/11/2014 às 01:52.

<sup>59</sup> “Loki”. Disponível em: <http://www.marvelbrasil.com/personagens/loki>. 25/11/2014 às 01:54.

<sup>60</sup> “Thanos”. Disponível em: <http://www.marvelbrasil.com/personagens/thanos>. 25/11/2014 às 01:56.

<sup>61</sup> “Iron Man”. Disponível em: [http://marvel.com/movies/movie/19/iron\\_man](http://marvel.com/movies/movie/19/iron_man). 23/11/2014 às 04:00.

vida dele dependa do uso contínuo de um reator junto ao peito, que evita que um estilhaço de metal atinja o coração. Para escapar, ele cria uma armadura de alta tecnologia que o permite, entre outras funcionalidades, lutar e voar. Quando descobre uma trama com implicações globais, passa a proteger o mundo sob a alcunha de Homem de Ferro.



(Figura 1: Iron Man – A/reprodução)

É neste filme que o público tem o primeiro contato com uma série de personagens que integram o Universo Cinematográfico Marvel. Além de Tony Stark, destacam-se Pepper Potts (Gwyneth Paltrow), James Rhodes (Terrence Howard), Nick Fury (Samuel L. Jackson) e Phil Coulson (Clark Gregg) – criado especialmente para o Universo Cinematográfico Marvel, exercendo papel importante na conexão dos filmes<sup>62</sup> –, rostos que se tornam recorrentes no desenrolar narrativo da Marvel nos cinemas.



(Figura 2: Iron Man – B/reprodução)

Na cena pós créditos, uma característica comum aos filmes da Marvel nos cinemas, Stark recebe a visita de Fury, diretor da S.H.I.E.L.D., uma organização secreta de defesa, que diz que o Homem de Ferro não é o único super-herói do mundo e fala sobre a Iniciativa Vingadores.

---

<sup>62</sup> SIQUEIRA, Thiago. “Agents of S.H.I.E.L.D. (S01E01 e 02): série expande o Universo Marvel”. Disponível em: <http://cinemacomrapadura.com.br/series-analises/309269/agents-of-s-h-i-e-l-d-serie-expande-o-universo-marvel-para-a-telinha/>. 25/11/2014 às 02:30.



(Figura 3: Iron Man – C/reprodução)

Esta cena faz o primeiro gancho com a narrativa que se desenrola atualmente nos cinemas e na televisão. “A presença de um ator do porte de Samuel L. Jackson como Nick Fury, numa cena de 35 segundos, indicava que algo maior estava por vir.”<sup>63</sup>

Estreia também em 2008 “O Incrível Hulk”<sup>64</sup>, estrelando Edward Norton no papel de Bruce Banner, o cientista que, quando fica com raiva, se transforma em um gigantesco monstro verde. No filme, Banner está longe da mulher que ama, Betty Ross (Liv Tyler), enquanto busca uma cura para sua condição e foge da caçada que o General Thunderbolt Ross (William Hurt) conduz contra ele. Ao final do filme, Tony Stark faz uma pequena aparição para dizer ao General Ross que um time está sendo montado, além de mencionar pela primeira vez o soro do supersoldado.



(Figura 4: The Incredible Hulk – A/reprodução)



(Figura 5: The Incredible Hulk – B/reprodução)

<sup>63</sup> CORRÊA, Thiago. Narrativa transmídia na Marvel. Disponível em: <http://www.vacatussa.com/narrativa-transmidia-na-marvel/>. 23/11/2014 às 04:10.

<sup>64</sup> “The Incredible Hulk”. Disponível em: [http://marvel.com/movies/movie/23/the\\_incredible\\_hulk](http://marvel.com/movies/movie/23/the_incredible_hulk). 23/11/2014 às 04:15.

Em 2010 chega aos cinemas “Homem de Ferro 2”<sup>65</sup>. Na película, Tony Stark precisa lidar com o governo dos Estados Unidos querendo assumir controle sobre o traje do Homem de Ferro. Com a negação do protagonista, o exército começa a desenvolver uma armadura por conta própria e escolhe James Rhodes (daqui em diante interpretado por Don Cheadle) para vesti-la, levando o personagem a atender também pelo nome Máquina de Combate. Pepper Potts e Phill Coulson também estão presentes na história, que conta ainda com uma participação maior de Nick Fury e apresenta ao público a agente da S.H.I.E.L.D. Natasha Romanoff (Scarlett Johansson), também conhecida como Viúva Negra. Justin Hammer (Sam Rockwell) é o vilão por trás do principal antagonista do filme, Ivan Vanko (Mickey Rourke), o Whiplash.



(Figura 6: Iron Man 2 – A/reprodução)

A cena pós créditos de mostra Coulson investigando um martelo misterioso encontrado no meio de um deserto.



(Figura 7: Iron Man 2 – B/reprodução)

No ano seguinte a Marvel Studios expande seu universo narrativo para outros mundos com “Thor”<sup>66</sup> e passa a se valer tanto do misticismo quanto da ciência.

Até 'Thor', as produções controladas pela Marvel nos cinemas, os dois 'Homem de Ferro' e 'O Incrível Hulk', resumiram-se às aventuras embasadas na ciência. Agora, essa ciência ganha contornos muito mais fantásticos que Raios Gama e Geradores de Arco. O público

---

<sup>65</sup> “Iron Man 2”. Disponível em: [http://marvel.com/movies/movie/130/iron\\_man\\_2](http://marvel.com/movies/movie/130/iron_man_2). 23/11/2014 às 21:00.

<sup>66</sup> “Thor”. Disponível em: <http://marvel.com/movies/movie/36/thor>. 23/11/2014 às 21:05.

começa a ser apresentado ao outro lado do Universo Marvel, em que magia e outros planos de existência vão surgindo.<sup>67</sup>

“Thor” se passa tanto na Terra quanto no reino distante de Asgard, onde o Deus do Trovão (Chris Hemsworth), príncipe que dá nome ao filme, dá novo início a uma guerra antiga e, como punição por sua arrogância e irresponsabilidade, é separado do martelo que usa como arma – já visto pelo público na cena pós créditos do filme anterior – e enviado por seu pai, Odin (Anthony Hopkins) à Terra, onde precisa aprender a ser digno de comandar seu reino e enfrentar um poderoso inimigo. Somos apresentados, entre outros personagens, a Jane Foster (Natalie Portman), par romântico do herói, Loki (Tom Hiddleston), irmão e antagonista de Thor, Dr. Erik Selvig (Stellan Skarsgård), Lady Sif (Jaimie Alexander) e Agente Sitwell (Maximiliano Hernández).



(Figura 8: Thor – A/reprodução)

A ligação de “Thor” aos filmes anteriores se faz principalmente por Phil Coulson, que investiga o asgardiano em solo terrestre, e uma pequena participação de Nick Fury. É também nesse filme que o Gavião Arqueiro, alcunha do agente da S.H.I.E.L.D. Clint Barton (Jeremy Renner), faz sua primeira aparição no Universo Cinematográfico Marvel.



(Figura 9: Thor – B/reprodução)

Na cena pós créditos, Fury mostra ao Dr. Selvig o Tesseract, um cubo de energia que guarda grande poder. Revela-se ainda que Selvig está sob influência de Loki.

---

<sup>67</sup> BORGGO, Érico. Thor | Crítica. Disponível em: <http://omelete.uol.com.br/cinema/thor-critica/#.VHKDglvF8YU>. 23/11/2014 às 23:00.



(Figura 10: Thor – C/reprodução)

Se a convergência narrativa já se desenrola nas telas dos cinemas com filmes que, juntos, constroem o mesmo universo e permitem que seus personagens migrem entre uma obra e outra, o lançamento “Thor” em Bluray expande a técnica para outras mídias.

Em “O Consultor” (2011)<sup>68</sup>, curta metragem presente na edição para home video de “Thor”, o agente Coulson conversa com o agente Sitwell a respeito de eventos de “O Incrível Hulk” e decidem pedir Tony Stark, o consultor do título, interfira na situação – o que o leva a conversar com o General Ross na última cena do filme do gigante verde.



(Figura 11: The Consultant/reprodução)

É possível, a partir deste ponto, observar o fenômeno da convergência midiática sendo utilizado pela Marvel Studios, que assim começa a expandir seu Universo Cinematográfico para além do cinema. Isso leva o público a ter que buscar novas informações em diferentes mídias para que assim possam usufruir de uma experiência mais rica no que diz respeito ao universo apresentado. Essa expansão, alinhada à convergência midiática, “representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos midiáticos dispersos.” (JENKINS, 2009, p 29.)

---

<sup>68</sup> “Marvel One-Shot: The Consultant”. Disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt2011118/>. 23/11/2014 às 21:20.



Ainda em 2011 estreia “Capitão América: O Primeiro Vingador”<sup>69</sup>. Na trama, que se passa durante a II Guerra Mundial, o franzino Steve Rogers (Chris Evans) se submete a um experimento científico e se transforma, graças aos efeitos do soro do supersoldado – já citado em “O Incrível Hulk” –, em um homem mais alto e com grande preparo e resistência física. Nasce, então, o Capitão América. É nesse filme que o público conhece o vilão Caveira Vermelha (Hugo Weaving) e ouve falar pela primeira vez da Hidra, organização científica sustentada pelo nazismo com ações que podem ter impacto negativo em escala mundial – no centro delas, é apresentado o Tesseract, que foi encontrado em um templo para Odin, cultuado na Terra como um deus. A Hidra usa o cubo para a produção de armas de destruição em massa.



(Figura 12: Captain America: The First Avenger – A/reprodução)

Entre os personagens do filme, destacam-se Peggy Carter (Hayley Atwell), Bucky Barnes (Sebastian Stan) e Howard Stark (Dominic Cooper), o pai de Tony Stark e fundador das Indústrias Stark. É importante destacar que, no filme, Barnes é dado como morto após cair em um precipício e Rogers se sacrifica ao atirar contra o mar congelado a aeronave que pilotava, objetivando que o Tesseract desapareça e não caia em mãos erradas.



(Figura 13: Captain America: The First Avenger – B/reprodução)

No fim do filme, a aeronave congelada é encontrada nos dias atuais. Quando Rogers acorda, Nick Fury lhe explica que ele esteve adormecido por quase 70 anos. Na cena pós créditos, Fury pede a ajuda de Rogers para salvar o mundo.

---

<sup>69</sup> “Captain America: The First Avenger”. Disponível em: [http://marvel.com/movies/movie/125/captain\\_america\\_the\\_first\\_avenger](http://marvel.com/movies/movie/125/captain_america_the_first_avenger). 23/11/2014 às 21:45.

Com o palco montado para ‘Os Vingadores’ e o público agora já acostumado ao funcionamento da Marvel no cinema, (...) uma nova fase para o estúdio: com heróis isolados bem desenvolvidos em histórias próprias e os grandes *crossovers* focados em eventos sazonais, como o filme da superequipe.<sup>70</sup>

O curta metragem “Uma coisa engraçada aconteceu no caminho para o martelo de Thor”<sup>71</sup>, presente no material extra do Bluray de “Capitão América: O Primeiro Vingador”, mostra uma situação que aconteceu com Phil Coulson no caminho para investigar o martelo de Thor, cena exibida no pós créditos de “Homem de Ferro 2”. A obra acrescenta à totalidade do Universo Cinematográfico Marvel novos detalhes sobre a personalidade de Coulson, enriquecendo a experiência do público e se alinhando ao discurso de JENKINS (2009), que exalta a importância de conteúdos em diferentes mídias somarem aos de outras oferecendo novidades ao mundo fictício transmidiático que está sendo construído.

A última parte da Fase Um, “Os Vingadores”<sup>72</sup>, chega aos cinemas em 2012. O filme mostra a união dos super heróis Homem de Ferro, Capitão América, Thor, Hulk (daqui em diante interpretado por Mark Huffalo), Viúva Negra e Gavião Arqueiro sob supervisão da S.H.I.E.L.D. para combater a ameaça de uma invasão alienígena comandada por Loki.



(Figura 14: The Avengers – A/reprodução)

Personagens como Pepper Potts, Nick Fury, Phil Coulson e Erik Selvig também participam da história enquanto outros, como Jane Foster e Howard Stark, são diretamente citados. Há referências a outros, como Odin, e o público é apresentado a novos rostos,

---

<sup>70</sup> BORG, Érico. Capitão América - O Primeiro Vingador | Crítica. Disponível em: <http://omelete.uol.com.br/capitao-america-o-primeiro-vingador/cinema/capitao-america-o-primeiro-vingador-critica/#.VHKEdovF8YU>. 23/11/2014 às 23:15.

<sup>71</sup> “Marvel One-Shot: A Funny Thing Happened on the Way to Thor's Hammer”. Disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt2011109/combined>. 23/11/2014 às 22:10.

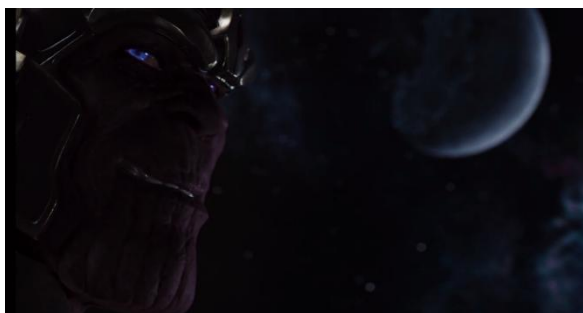
<sup>72</sup> “Marvel’s The Avengers”. Disponível em: [http://marvel.com/movies/movie/152/marvels\\_the\\_avengers](http://marvel.com/movies/movie/152/marvels_the_avengers). 23/11/2014 às 22:30.

dentre os quais o maior destaque é a agente da S.H.I.E.L.D. Maria Hill (Cobie Smulders). Na obra, o Tesseract ganha mais importância e seu poder é ainda mais explorado. Importante destacar que nesse filme Coulson é assassinado por Loki.



(Figura 15: The Avengers – B/reprodução)

Ao fim do filme, ele é levado por Thor de volta para Asgard. A cena pós créditos revela ao público vilão Thanos (ainda feito inteiramente por computação gráfica).



(Figura 16: The Avengers – C/reprodução)

O Bluray de “Os Vingadores” conta com o curta metragem “Artigo 47”<sup>73</sup>, que acompanha o agente Sitwell na busca para recuperar uma arma alienígena perdida durante a invasão extraterrestre.

Os conceitos da indústria cultural permeiam o caminho trilhado pela Marvel Studios até o encerramento da Fase Um. As confirmações das novas produções, até esse ponto, dependem ainda do desempenho de suas antecessoras em termos de audiência e, conseqüentemente, receita. Com o sucesso de bilheteria dos filmes – tema abordado na terceira parte do primeiro capítulo do presente estudo – a empresa encomenda novos e expande o universo para outras mídias, estimulando, através da narrativa transmídia, as vendas de seus produtos.

---

<sup>73</sup> “Marvel One-Shot: Item 47”. Disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt2247732/>. 25/11/2014 às 04:50.

A produção de novas obras visuais relacionadas ao universo de super heróis que está sendo criado pela empresa se relaciona às lógicas da alienação e da repetição – uma vez que se tenha moldado um novo gosto para o público, é preciso atendê-lo, ou esse mesmo público perderá o interesse. “A constituição do público, que teoricamente e de fato favorece o sistema da indústria cultural, faz parte do sistema e não o desculpa.” (ADORNO, 2002, p 6.)

Na próxima parte deste trabalho, é estudada a série “Agents of S.H.I.E.L.D.”, extensão do Universo Cinematográfico Marvel para a televisão.

### **3.2. A série televisiva “Agents of S.H.I.E.L.D.”**

Esta parte do presente trabalho analisa a série de televisão “Agents of S.H.I.E.L.D.”<sup>74</sup>, uma expansão do Universo Cinematográfico Marvel. A série é originalmente exibida pelo canal ABC, que faz parte do grupo Disney, o mesmo que administra a Marvel Entertainment.

Se nos filmes o agente Phil Coulson e a S.H.I.E.L.D. não encontram espaço suficiente para serem desenvolvidos com mais profundidade, esse espaço é criado na série.

Os episódios selecionados para estudo fazem parte da primeira temporada da série e são os que apresentam relações mais intrínsecas aos filmes de cinema da Marvel Studios, de forma a favorecer a aplicação dos conceitos de convergência das mídias, indústria cultural, narrativa transmídia e inteligência coletiva.

Os episódios selecionados para análise são, “Pilot”, “Eye Spy”, “Girl in the Flower Dress”, “The Magical Place”, “T.A.H.I.T.I.”, “Yes Men”, “Turn, Turn, Turn”, “Nothing Personal”, “Ragtag” e “Beginning of the End”. Do episódio “Yes Men” em diante é possível observar relação com a Fase Dois da Marvel nos cinemas, objeto de estudo do próximo tópico deste capítulo.

Para expandir a história contada nos cinemas e transformar os altos índices de bilheteria também em bons resultados de audiência, a Marvel se vale da narrativa

---

<sup>74</sup> “Marvel’s Agents of S.H.I.E.L.D.”. Disponível em: [http://marvel.com/tv/show/190/marvels\\_agents\\_of\\_shield](http://marvel.com/tv/show/190/marvels_agents_of_shield). 23/11/2014 às 23:20.

transmídia de uma forma que vai mais além dos pequenos filmes presentes nos Blurays de seus lançamentos.

Em uma série de televisão há mais tempo para trabalhar personagens e tramas que teriam pouco ou nenhum espaço na duração de um filme.

Em “Pilot”<sup>75</sup>, episódio de estreia da série, que tem início em 2013, o público é introduzido a um time de agentes da S.H.I.E.L.D. criado especialmente para o universo televisivo da Marvel: Grant Ward (Brett Dalton), Melinda May (Ming-Na Wen), Skye (Chloe Bennet), Fitz (Iain De Caestecker) e Simmons (Elizabeth Henstridge). Eles são liderados por Phil Coulson e o mistério de como ele volta à vida após ser morto por Loki em “Os Vingadores” é um dos motes da série.



(Figura 17: Agents of SHIELD – A/reprodução)

Nessa trama inaugural, os personagens enfrentam a ameaça de um poderoso *hacker* e pessoas que explodem sem motivo aparente.

Observa-se que a série tem fundação direta com o universo construído nos cinemas durante a Fase Um: os agentes da S.H.I.E.L.D. precisa lidar com eventos científicos, sobrenaturais e alienígenas em um mundo ciente da existência de super-heróis e ameaças interplanetárias.

Além de Coulson, a ligação com desse episódio com os filmes é feita através da participação de Maria Hill e citações recorrentes aos heróis vistos no cinema. Isso leva os expectadores dos filmes de cinema a buscarem ampliar seu conhecimento acerca da história com a série de televisão. Paralela e inversamente, leva o público televisivo a buscar no cinema mais informações sobre personagens e situações citados na série. Dessa

---

<sup>75</sup> “Ep101 Pilot”. Disponível em: <http://abc.go.com/shows/marvels-agents-of-shield/episode-guide/season-01/101-pilot>. 25/11/2014 às 02:40.

forma, a Marvel ganha índices maiores de audiência. "A narrativa transmídia permite que o narrador amplie largamente sua audiência (...)."76

"Eye Spy"<sup>77</sup> é o quarto episódio da primeira temporada de "Agents of S.H.I.E.L.D.". Aqui é apresentado ao público personagens que estão sendo controlados através de instruções mostradas numa câmera em seus olhos que, em caso de desobediência, pode acionar um mecanismo que os mata. "Girl in the Flower Dress"<sup>78</sup>, o episódio seguinte, marca o primeiro contato do público com Raina (Ruth Negga), uma mulher de vestido florido que está envolvida com o Projeto Centopeia, que visa desenvolver e testar em humanos uma variação do soro do supersoldado (o mesmo que deu origem ao Capitão América) para criar um exército.



(Figura 18: Agents of SHIELD – B/reprodução)

No 11º episódio da primeira temporada, "The Magical Place"<sup>79</sup>, Coulson está sendo mantido prisioneiro por Raina. A essa altura da série, já é de conhecimento do público que o Projeto Centopeia é comandado pelo misterioso vilão Clarividente e está por trás das pessoas com câmeras nos olhos. No cativeiro, o organismo de Coulson é estudado e sua memória, vasculhada – sua captora quer entender o que o fez voltar à vida para que ela possa aplicar nos super soldados que o Projeto Centopeia quer criar, tornando-os imortais.

---

<sup>76</sup> LONG, G. Transmídia, a narrativa da atualidade: depoiment. [15/09/2009]. Observatório de Imprensa. Entrevista concedida Marcus Tavares. Disponível em: [http://www.observatoriodaimprensa.com.br/news/view/transmidia\\_a\\_narrativa\\_da\\_atualidade](http://www.observatoriodaimprensa.com.br/news/view/transmidia_a_narrativa_da_atualidade). 23/11/2014 às 01:35.

<sup>77</sup> "Ep104 Eye Spy". Disponível em: <http://abc.go.com/shows/marvels-agents-of-shield/episode-guide/season-01/104-eye-spy>. 25/11/2014 às 02:55.

<sup>78</sup> "Ep105 Girl in the Flower Dress". Disponível em: <http://abc.go.com/shows/marvels-agents-of-shield/episode-guide/season-01/105-girl-in-the-flower-dress>. 25/11/2014 às 03:10.

<sup>79</sup> "Ep111 The Magical Place". Disponível em: <http://abc.go.com/shows/marvels-agents-of-shield/episode-guide/season-01/111-the-magical-place>. 25/11/2014 às 03:25.

O episódio número 14, “T.A.H.I.T.I.”<sup>80</sup>, oferece uma importante pista sobre o que trouxe Coulson de volta da morte: o soro derivado do sangue do cadáver de um alienígena maior que os humanos e de pele azul.



(Figura 19: Agents of SHIELD – C/reprodução)

Em “Yes Men”<sup>81</sup>, o episódio seguinte, tem a presença do agente Sitwell. Na trama, uma asgardiana vem à Terra e exerce grande poder sobre os homens, tornando-os violentos e fazendo com que sirvam a seus desejos. Para combatê-la, outra alienígena faz uma participação especial na série: Lady Sif, guerreira que luta ao lado de Thor. Ela diz a Coulson que Thor lamenta sua morte e ficará feliz em saber que ele está vivo. Ele pede que ela mantenha segredo, pois gostaria de dar a notícia pessoalmente.



(Figura 20: Agents of SHIELD – D/reprodução)

Ainda que esse episódio pouco acrescente para o prosseguimento narrativo de “Agents of S.H.I.E.L.D.”, é nota-se que ele serve para reconectar o universo da série com o do cinema – uma manobra para permitir que o universo expandido para a televisão navegue sozinho, mas não perca suas âncoras no cinema.

---

<sup>80</sup> “Ep114 T.A.H.I.T.I.”. Disponível em: <http://abc.go.com/shows/marvels-agents-of-shield/episode-guide/season-01/114-tahiti>. 25/11/2014 às 03:30.

<sup>81</sup> “Ep115 Yes Men”. Disponível em: <http://abc.go.com/shows/marvels-agents-of-shield/episode-guide/season-01/115-yes-men>. 25/11/2014 às 03:35.

A aproximação tem também valor mercadológico: o episódio é exibido entre os lançamentos, no cinema, de “Thor: O Mundo Sombrio” e “Capitão América 2: O Soldado Invernal” – uma forma de atrair o público de uma mídia para a outra. “(...) ela colabora para a manutenção da marca em períodos de entressafra de filmes, permite um aprofundamento no universo dos heróis e vilões e aproveita esse canal direto com um público já fiel para criar expectativas (...)”<sup>82</sup>

“Turn, Turn, Turn”<sup>83</sup>, o 17º episódio, traz mudanças drásticas para a série, um reflexo forte e direto dos eventos de “Capitão América: O Soldado Invernal”. Aqui os personagens descobrem que a Hidra, apresentada em “Capitão América: O Primeiro Vingador”, é a organização por trás do Projeto Centopeia. É ainda revelado para o público que o agente Ward é um traidor infiltrado na S.H.I.E.L.D. que, na verdade, serve a Hidra. Esse episódio trata da queda da S.H.I.E.L.D., instaurando desconfiança entre os personagens e levanta o grupo de Coulson a atuar de forma sigilosa. A relação de complementaridade entre o universo dos cinemas e o da televisão, entretanto, não exige que ambos sejam necessários para compreensão mútua: o público pode entender cada um de forma individual.

Nenhuma das informações propagadas pelo seriado ou pelos filmes é necessária para a compreensão deles individualmente, mas, como já disse antes, elas reforçam a narrativa, jogam novas luzes sobre detalhes, contextualizam certos elementos e dão mais subsídios ao público mais devoto. Quem vai ao cinema para comer pipoca, encontra um bom filme com cenas de ação. E quem vai assistir ao filme para complementar seu conhecimento, encontrará um bom quebra-cabeça para montar.<sup>84</sup>

O episódio 20, “Nothing Personal”<sup>85</sup>, traz Maria Hill para mais uma participação na série, estreitando ainda mais os laços com os filmes. “Ragtag”<sup>86</sup>, 21º capítulo da série, revela informações sobre a origem da S.H.I.E.L.D., intimamente ligada aos eventos de “Capitão América: O Primeiro Vingador”.

---

<sup>82</sup> CORRÊA, Thiago. Narrativa transmídia na Marvel. Disponível em: <http://www.vacatussa.com/narrativa-transmidia-na-marvel/>. 23/11/2014 às 04:10.

<sup>83</sup> “Ep117 Turn, Turn, Turn”. Disponível em: <http://abc.go.com/shows/marvels-agents-of-shield/episode-guide/season-01/117-turn-turn-turn>. 25/11/2014 às 03:50.

<sup>84</sup> CORRÊA, Thiago. Narrativa transmídia na Marvel. Disponível em: <http://www.vacatussa.com/narrativa-transmidia-na-marvel/>. 23/11/2014 às 04:10.

<sup>85</sup> “Ep120 Nothing Personal”. Disponível em: <http://abc.go.com/shows/marvels-agents-of-shield/episode-guide/season-01/120-nothing-personal>. 25/11/2014 às 04:00.

<sup>86</sup> “Ep121 Ragtag”. Disponível em: <http://abc.go.com/shows/marvels-agents-of-shield/episode-guide/season-01/121-ragtag>. 25/11/2014 às 04:05.





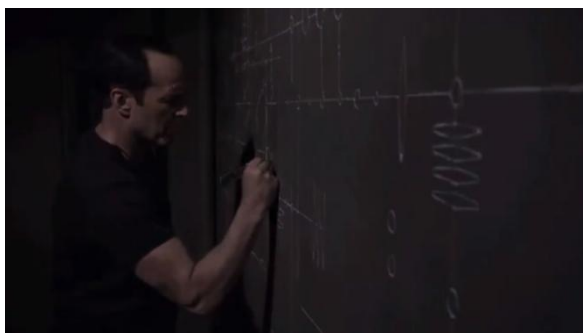
(Figura 21: Agents of SHIELD – E/reprodução)

Último episódio da primeira temporada, “Beginning of the End”<sup>87</sup> (o 22º) tem entre seus destaques a sobrevivência de Fitz e Simmons após uma tentativa de assassinato por parte de Ward e a captura do traidor pela equipe de Coulson após ele perder para a agente May em uma luta. Nick Fury participa do episódio, nomeando Coulson como novo diretor da S.H.I.E.L.D. e pedindo que ele reerga a organização.



(Figura 22: Agents of SHIELD – F/reprodução)

A temporada termina com Coulson sofendo um efeito colateral do soro alienígena que o trouxe de volta à vida: ele escreve em uma parede códigos misteriosos, deixando o gancho para a próxima temporada e abrindo espaço para que o público especule como isso pode repercutir no cinema.



---

<sup>87</sup> “Ep122 Season Finale: Beginning of the End”. Disponível em: <http://abc.go.com/shows/marvels-agents-of-shield/episode-guide/season-01/122-season-finale-beginning-of-the-end>. 25/11/2014 às 04:10.

(Figura 23: Agents of SHIELD – G/reprodução)

Observa-se que os episódios finais da temporada têm relação íntima com os filmes de cinema sem perder sua independência. Cada mídia serve de complemento à outra.

Uma pessoa que apenas assiste aos filmes, em uma conversa com um expectador que acompanhe a série, pode ampliar seus conhecimentos acerca do universo transmidiático que a Marvel Studios está construindo. É o conceito da inteligência coletiva: ninguém sabe tudo, mas todos sabem alguma coisa: através do cruzamento de informações as pessoas podem expandir seu domínio acerca de determinado tema.

A próxima parte do trabalho trata da Fase Dois da Marvel no cinema, estudando o impacto dos filmes na série sob a perspectiva das teorias previamente apresentadas.

### **3.3. Fase Dois: a interação entre cinema e televisão**

A Fase Dois<sup>88</sup> do Universo Cinematográfico Marvel contempla longas metragens, curta metragens e a série televisiva “Agents of S.H.I.E.L.D.”, analisada no tópico anterior. É a fase que está se desenrolando no cinema e na televisão no presente momento, portanto são estudados aqui os filmes já lançados até a data de apresentação deste trabalho.

São eles: “Homem de Ferro 3”, “Agente Carter”, “Thor: O Mundo Sombrio”, “Todos Saúdem o Rei”, “Capitão América 2: O Soldado Invernal” e “Guardiões da Galáxia”.

O filme de abertura da Fase Dois no cinema é “Homem de Ferro 3”<sup>89</sup> (2013). Na obra, com narração de Tony Stark, entre as ameaças que o herói precisa enfrentar, destaca-se o terrorista conhecido como Mandarin. Entretanto, descobre-se que ele é apenas o ator Trevor Slattery (Ben Kingsley), usado como marionete nas mãos do verdadeiro vilão, Aldrich Killian (Guy Pearce). Pepper Potts e James Rhodes também marcam presença. Na cena pós créditos, o público vê que a narração Stark deitado em um divã contando a história para Bruce Banner, o Hulk.

---

<sup>88</sup> “Phase Two”. Disponível em: [http://marvelcinematicuniverse.wikia.com/wiki/Phase\\_Two](http://marvelcinematicuniverse.wikia.com/wiki/Phase_Two). 23/11/2014 às 03:45.

<sup>89</sup> “Iron Man 3”. Disponível em: [http://marvel.com/movies/movie/176/iron\\_man\\_3](http://marvel.com/movies/movie/176/iron_man_3). 25/11/2014 às 05:05.



(Figura 24: Iron Man 3 – A/reprodução)

Nos materiais extras presentes no Bluray de “Homem de Ferro 3” está o curta “Agente Carter”<sup>90</sup>, que acompanha a agente Peggy Carter em uma missão não autorizada pelo exército um ano após os eventos de “Capitão América: O Primeiro Vingador”. Ao completar a missão, uma ligação de Howard Stark é a chave para que ela ingresse em uma S.H.I.E.L.D. recém criada.



(Figura 25: Agent Carter/reprodução)

O curta metragem complementa a experiência oferecida nos cinemas pelo primeiro filme do Capitão América e sua ligação direta com a origem da agência de defesa o relaciona também à série “Agents of S.H.I.E.L.D.”, fazendo com que a história, mesmo que situada décadas atrás, sirva de ponte entre o cinema e a televisão.

Ainda em 2013 chega aos cinemas “Thor: O Mundo Sombrio”<sup>91</sup>. Na continuação, o Deus do Trovão enfrenta a ameaça dos elfos negros, que querem usar uma poderosa substância, o Éter, para trazer a escuridão aos mundos. Nesta obra se vê um intercâmbio maior entre a Terra, Asgard e outros mundos. Jane Foster faz menção à presença de Thor na Terra durante os eventos de “Os Vingadores” – eventos que têm forte impacto na mente

---

<sup>90</sup> “Marvel One-Shot: Agent Carter”. Disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt3067038/>. 25/11/2014 às 05:20.

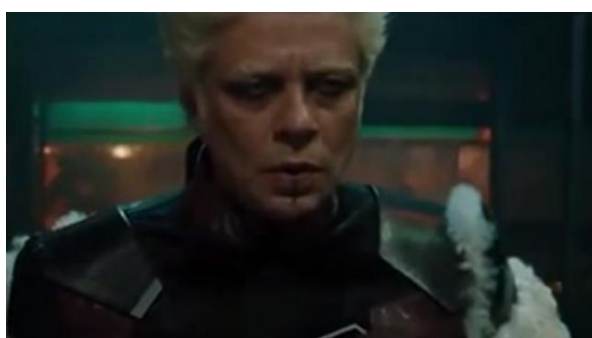
<sup>91</sup> “Thor: The Dark World”. Disponível em: [http://marvel.com/movies/movie/182/thor\\_the\\_dark\\_world](http://marvel.com/movies/movie/182/thor_the_dark_world). 25/11/2014 às 06:30.

do Dr. Selvig, que nesse filme faz sua primeira aparição como paciente de uma instituição psiquiátrica.



(Figura 26: Thor - The Dark World – A/reprodução)

Ao fim do filme, Loki simula a própria morte e se passa por Odin, assumindo o trono de Asgard. A cena pós créditos mostra Lady Sif e o guerreiro Volstagg (Ray Stevenson) deixando o Éter sob os cuidados de Taneleer Tivan (Benicio Del Toro), O Colecionador, alegando que não é seguro deixar duas substâncias tão poderosas no mesmo mundo – o Tesseract está protegido em Asgard.



(Figura 27: Thor - The Dark World – B/reprodução)

O Bluray de “Thor: O Mundo Sombrio” traz o curta metragem “Todos Saúdam o Rei”<sup>92</sup>, que mostra o destino de Trevor Slattery e Justin Hammer. Enquanto Hammer está adaptado à vida na prisão, Slattery quer ser tratado como celebridade pela interpretação que fez de Mandarin. Quando um jornalista pede uma entrevista, ele acha que conseguiu a fama que acredita merecer, mas o repórter é um capanga do verdadeiro Mandarin – e Slattery é sequestrado da cadeia.

---

<sup>92</sup> “Marvel One-Shot: All Hail the King”. Disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt3438640/>. 25/11/2014 às 05:50.



(Figura 28: All Hail the King/reprodução)

Os curtas metragens presentes nos Blurays são uma oportunidade para conhecer tramas que não são mostradas no cinema, além de se aprofundar em personagens de filmes anteriores ou conhecer aqueles que vão ingressar nos próximos. São, então, uma complementação do que é visto nos longas metragens. "A narrativa transmídia também fornece um grande grau de envolvimento à audiência, que agora espera ter um papel mais ativo no processo, indo ao encontro de capítulos adicionais em outras mídias (...)." <sup>93</sup>

Em 2014 estreia "Capitão América 2: O Soldado Invernal" <sup>94</sup>. Ao lado de "Os Vingadores", é o filme que mais abala a estrutura do Universo Cinematográfico Marvel, impactando diretamente a série "Agents of S.H.I.E.L.D." e determinando um caminho a ser seguido nos próximos filmes. "(...) é daqueles longas que são parte de um todo, servindo e funcionando como preparação ao que está por vir." <sup>95</sup>

Na trama, Steve Rogers está se adaptando ao mundo contemporâneo. Aliado à Viúva Negra – que aqui ganha mais tempo de tela que em "Homem de Ferro 2" e "Os Vingadores" – e Sam Wilson (Anthony Mackie), o Falcão, ele se depara com uma conspiração dentro da S.H.I.E.L.D. encabeçada por Alexander Pierce (Robert Redford), diretor de alto escalão da agência e mentor de Nick Fury.

A conspiração resulta na Hydra se revelando como um parasita que cresceu dentro da S.H.I.E.L.D. todos esses anos, levando à queda da agência – daí os fortes reflexos em "Agents of S.H.I.E.L.D." – e a uma perseguição do governo a Rogers, Romanoff e Wilson.

---

<sup>93</sup> LONG, G. Transmídia, a narrativa da atualidade: depoiment. [15/09/2009]. Observatório de Imprensa. Entrevista concedida Marcus Tavares. Disponível em: [http://www.observatoriodaimprensa.com.br/news/view/transmidia\\_a\\_narrativa\\_da\\_atualidade](http://www.observatoriodaimprensa.com.br/news/view/transmidia_a_narrativa_da_atualidade). 23/11/2014 às 01:35.

<sup>94</sup> "Captain America: The Winter Soldier". Disponível em: [http://marvel.com/movies/movie/181/captain\\_america\\_the\\_winter\\_soldier](http://marvel.com/movies/movie/181/captain_america_the_winter_soldier). 25/11/2014 às 06:35.

<sup>95</sup> BORBOLLA, Thiago. O Todo Poderoso Capitão América 2: O Soldado Invernal. Disponível em: <http://judaio.com.br/todo-poderoso-capitao-america-2-soldado-invernal/#.VHQ45ovF8YU>. 25/11/2014 às 06:10.

O agente Sitwell, que o tempo todo trabalhava para a Hidra, tem nesse filme seu momento de maior destaque.



(Figura 29: Captain America: The Winter Soldier – A/reprodução)

No centro de tudo, Rogers ainda precisa lidar com uma perigosa ameaça: o Soldado Invernal. O inimigo é seu antigo amigo Bucky Barnes, que após cair do precipício em “Capitão América: O Primeiro Vingador”, foi encontrado pela Hidra e transformado em um agente obediente e letal.



(Figura 30: Captain America: The Winter Soldier – B/reprodução)

Os impactos para o Universo Cinematográfico Marvel são significativos.

"(...) esta nova aventura do Bandeirado termina em uma espécie de encruzilhada para todo o universo Marvel nos cinemas e também na TV. Uma mudança de paradigma que vai sacudir tudo. Porque afeta um elemento em comum em todos eles."<sup>96</sup>

A cena pós créditos mostra o Barão Von Strucker (Thomas Kretschmann) mantendo presos dois personagens que ele chama de “Os Gêmeos” (Aaron Taylor-Johnson e Elizabeth Olsen). Na mesma sala em que estão, é possível ver o cetro de Loki – a arma que ele usa em “Os Vingadores” para controlar mentes, como a do Dr. Selvig.

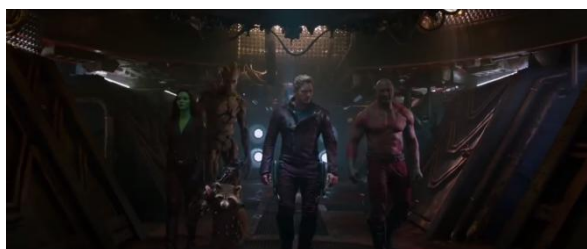
---

<sup>96</sup> CARDIM, Thiago. Capitão América 2: seja DE FATO bem-vindo a uma nova fase da Marvel nos cinemas. Disponível em: <http://judao.com.br/capitao-america-2-seja-de-fato-bem-vindo-uma-nova-fase-da-marvel-nos-cinemas/#.VHQ9FovF8YU>. 25/11/2014 às 06:25.

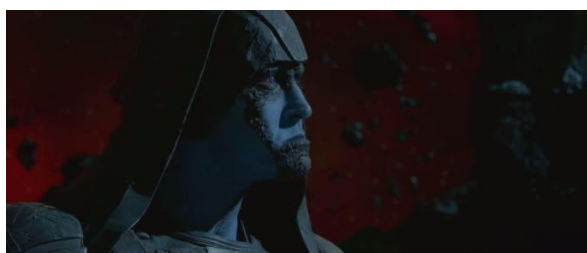


(Figura 31: Captain America: The Winter Soldier – C/reprodução)

O mais recente filme da Marvel Studios lançado até o momento, “Guardiões da Galáxia”<sup>97</sup>, de 2014, se afasta dos demais em termos geográficos: há apenas uma cena na Terra. Na obra, o ladrão espacial Peter Quill (Chris Pratt) une-se à letal Gamora (Zoe Saldana), ao brutamente Drax, O Destruidor (Dave Bautista), Rocket (voz de Bradley Cooper) e Groot (voz de Vin Diesel) para recuperar o Orbe, um poderoso objeto capaz de devastar uma galáxia inteira, das mãos de Ronan, O Acusador (Lee Pace), um alienígena azul semelhante àquele cujo sangue serviu como fonte de ressurreição para Phil Coulson na série “Agents of S.H.I.E.L.D.”, analisada no tópico anterior.



(Figura 32: Guardians of the Galaxy – A/reprodução)



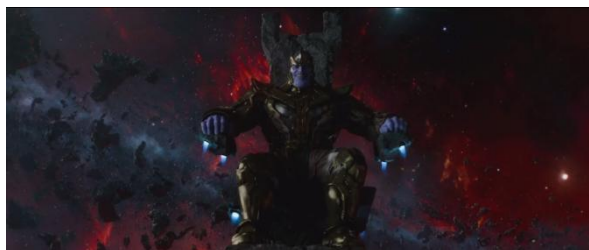
(Figura 33: Guardians of the Galaxy – B/reprodução)

Na jornada, eles cruzam seus caminhos com O Colecionador em uma cena que ajuda o público a entender melhor o que são o Orbe, o Éter e o Tesseract. O vilão que aparece na cena pós créditos de “Os Vingadores” também desempenha um papel na

---

<sup>97</sup> “Guardians of the Galaxy”. Disponível em: [http://marvel.com/movies/movie/179/guardians\\_of\\_the\\_galaxy](http://marvel.com/movies/movie/179/guardians_of_the_galaxy). 25/11/2014 às 06:38.

história. Thanos (Josh Brolin), que é pai de Gamora, deseja ter o Orbe para si. "A ligação com o universo estabelecido nos cinemas pode ser tangencial, mas existe."<sup>98</sup>



(Figura 34: Guardians of the Galaxy – C/reprodução)

A Marvel Studios está construindo um universo coeso e bem integrado no cinema e na televisão. Valendo-se da narrativa transmídia, oferece a seu público produtos independentes que, consumidos de forma conjunta, proporcionam uma experiência mais completa e enriquecedora.

Os personagens reaparecem em vários meios de comunicação, bem como partes de sua história. Em cada meio a narrativa explora o que ele tem de melhor em termos de expressão de sentimentos e de comunicação. Portanto a narrativa transmídia é voltada à articulação entre narrativas complementares e ligada por uma narrativa preponderante, sendo que cada uma das complementares é veiculada pela plataforma que melhor potencializa suas características expressivas, principalmente porque hoje seu público tem comportamento migratório ao decidir qual será a sequência narrativa e por quais plataformas. (GOSCIOLA, 2011, p 8.)

Há produções audiovisuais da Marvel Studios integrando o mesmo universo anunciadas até 2019, como visto no terceiro tópico do capítulo 1.

Tendo analisado todos os longas metragens de cinema, curtas metragens produzidos como material extra para os Blurays desses filmes cinematográficos e episódios selecionados da expansão do universo narrativo da Marvel para a televisão – todos lançados até o momento de apresentação deste trabalho –, é concluído este capítulo de acordo com sua proposta.

A seguir, as considerações finais deste trabalho.

---

<sup>98</sup> BORGGO, Érico. Guardiões da Galáxia | Crítica. Disponível em: <http://omelete.uol.com.br/guardioes-da-galaxia/cinema/guardioes-da-galaxia-critica/#.VGqY7PnF8YU>. 17/11/2014 às 22:10.



## Considerações finais

Em termos de informação e entretenimento, o mundo está mudando. A sociedade se transforma à medida que surgem novos meios de comunicação, expandindo certos produtos e serviços para mídias diferentes e unificando outros em uma só.

Inovações tecnológicas geram novos meios de comunicação e esses, por sua vez, não necessariamente substituem aqueles que já existem, mas oferecem ao ser humano uma nova possibilidade. O que acontece é que cada mídia deve aprender a se adaptar à outra de forma complementar: cada uma tem suas próprias características e, uma vez que há união de duas ou mais perante uma pessoa, acontece, dentro da mente dela, a convergência.

A convergência é a união das peças de um quebra-cabeças em busca da chance de visualizar uma imagem maior, mais ampla, cuja experiência é mais enriquecedora do que seria usufruindo de uma mídia só.

Esse fenômeno está revolucionando o comportamento humano e, conseqüentemente, as relações entre as pessoas, transformando a sociedade. Nessa conjuntura, o mercado não deixa de tirar proveito: é assim que a indústria cultural usa a convergência para oferecer ao público novas e diversificadas maneiras de consumir um mesmo produto.

É a era da repetição: a indústria analisa os gostos do público, canaliza-os em determinado produto, o põe a venda e, com o tempo, molda-o e cria novas tendências – e o ciclo se repete.

As pessoas são agrupadas em estereótipos programados para o consumo e, em um estado de alienação voluntária, alimenta o sistema e não permite que ele pare: quer sempre mais, um mais do mesmo com inovações sutis impostas pelo mercado. A originalidade é menos louvada e perde lugar para as certezas sem riscos.

Valendo-se da cultura da convergência e sendo uma engrenagem da máquina industrial, a Marvel, empresa de entretenimento cujas divisões atuam principalmente nos mercados de histórias em quadrinhos e produções para cinema e televisão, cria seu próprio estúdio para levar os personagens de suas revistas para filmes e séries. Homem de Ferro, Hulk, Thor, Capitão América, Viúva Negra e Gavião Arqueiro aparecem em filmes

diferentes para depois se unirem formando o grupo de super heróis conhecido como “Os Vingadores”. Isso abre espaço narrativo para que cada um seja trabalhado tanto individualmente quanto em grupo, em arcos pessoais ou coletivos. Isso leva ao desenvolvimento de diversas nuances de cada personagem – o que oferece ao público uma experiência mais rica.

A fórmula dá certo e pequenas obras complementares são inseridas nas cópias em Bluray de seus filmes: são os curtas metragens que detalham o destino de personagens menores e a resolução de subtramas paralelas à história principal.

Soma-se aos longas metragens e curtas metragens a série de televisão “Agents of S.H.I.E.L.D.”, que oferece aos consumidores, de forma regular e com frequência semanal, um aprofundamento na equipe de agentes do governo que atua como aliada dos super-heróis. O desenrolar narrativo do seriado tem influência direta dos eventos mostrados nos filmes, levando os reflexos dos acontecimentos cinematográficos para a televisão.

Com os longas metragens de cinema, curtas metragens para Bluray e série de televisão, é estabelecida uma narrativa transmidiática que oferece ao público histórias independentes, mas que se complementam entre si – é possível apreciá-las de forma separada ou acompanhar todas para obter uma experiência mais rica. Isso se converte, para a empresa, em lucro.

Entram em cena, no cinema, os Guardiões da Galáxia, que expandem os horizontes da história para o espaço sideral. Ainda que este filme tenha poucas relações com as obras audiovisuais que o antecedem, elas são significativas e desempenham papel importante que afeta todo o universo narrativo já apresentado ao público.

A Marvel constrói atualmente um vasto universo se utilizando da narrativa transmídia e estimulando a inteligência coletiva de seu público, que, satisfeito, consome as várias modalidades de um mesmo produto: histórias de super-heróis.

O mundo está mudando. E a Marvel está deixando sua marca nessa mudança.

## **Referências**

### **Livros**

ADORNO, Theodor W. Indústria cultural e sociedade. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

COELHO, Teixeira. O que é indústria cultural. São Paulo: Brasiliense, 1993.

JENKINS, Henry. Cultura da convergência: a colisão entre os velhos e novos meios de comunicação. São Paulo, SP: Aleph, 2009.

LÉVY, Pierre. A inteligência coletiva. São Paulo: Loyola, 1998.

LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Ed. 34, 1999.

MASCARELLO, Fernando (org.). História do cinema mundial. Campinas: Papyrus, 2006.

TOZZI, Devianil (org.). Caderno de cinema do professor: dois. São Paulo: FDE, 2009.

### **Dissertações e teses**

ABREU, Karen Cristina Kraemer; DA SILVA, Rodolfo Sgorla. História e Tecnologias da Televisão. Investigação bibliográfica desenvolvida na Universidade Federal de Santa Maria – UFSM, 2012. Versão online disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/abreu-silva-historia-e-tecnologias-da-televisao.pdf>. 11/09/2014 às 13:40.

GOMES, Daphne Pontes. A influência dos movimentos Nova Hollywood, blockbusters e high-concept na composição do filme Clube da Luta. In: Revista Anagrama. Revista Científica Interdisciplinar da Graduação. São Paulo, Universidade de São Paulo, ano 6, edição 2, dezembro de 2012 - fevereiro de 2013

GOSCIOLA, Vicente. Narrativa Transmídia: a presença de sistemas de narrativas integradas e complementares na comunicação e na educação. Trabalho proposto para o IV Encontro Nacional de Hipertexto e Tecnologias Educacionais, UNISO, 2011. Versão online disponível em: [http://randolph.com.br/uniso/wp-content/uploads/2012/11/transmidia\\_gosciola.pdf](http://randolph.com.br/uniso/wp-content/uploads/2012/11/transmidia_gosciola.pdf). 25/11/2014 às 07:10.

PELLANDA, Eduardo Campos. Convergência de mídias potencializada pela mobilidade e um novo processo de pensamento. In: XXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Belo Horizonte, INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. 2 a 6 de setembro de 2003.

ROSSINI, Miriam de Souza. Televisão e cinema: a tradução, o híbrido e a convergência. Trabalho apresentado à MT21, Devires Audiovisuais, do V Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom, 2005. Versão online disponível em:  
<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/112188641072015127516175956593211213299.pdf>. 26/10/2014 às 19:10.

TREVISAN, Amarildo Luiz; LUDWIG, Cristiane. A indústria cultural hoje: perspectivas para a educação. Trabalho apresentado no Congresso Internacional "A Indústria Cultural Hoje", 2006. Versão online disponível em: <http://www.unimep.br/~bpucchi/industria-cultural-hoje-2006.pdf>. 22/11/2014 às 20:20.

VAN DAL, Jorge Luiz Garcia. Convergência de mídias: o receptor como protagonista do processo comunicacional. Artigo apresentado no 9º Interprogramas de Mestrado Faculdade Casper Líbero. 22 e 23 de novembro de 2013. Versão online disponível em:  
<http://casperlibero.edu.br/wp-content/uploads/2014/04/Jorge-Luiz-Garcia-Van-Dal.pdf>. 23/11/2014 às 02:50.

### **Artigos de revistas**

CÁDIMA, F. Rui. O cinema, o público, a televisão. In: Desafio dos Novos Media. Lisboa: Editorial Notícias, 1999.

SILVA, Rafael Cordeiro. Indústria cultural e manutenção do poder. In: Revista Cult. São Paulo: Bregantini, ed. 154, 2011. Versão online disponível em:  
<http://revistacult.uol.com.br/home/2011/02/industria-cultural-e-manutencao-do-poder/>. 22/11/2014 às 20:50.

### **Artigos eletrônicos**

DE BETTIO, Maíra Althoff. Folhetim. Disponível em:  
<http://www.infoescola.com/generos-literarios/folhetim/>. 26/10/2014 às 15:50.

BORBOLLA, Thiago. O Todo Poderoso Capitão América 2: O Soldado Invernal. Disponível em: <http://judaio.com.br/todo-poderoso-capitao-america-2-soldado-invernal/#.VHQ45ovF8YU>. 25/11/2014 às 06:10.

BORGO, Érico. Capitão América - O Primeiro Vingador | Crítica. Disponível em: <http://omelete.uol.com.br/capitao-america-o-primeiro-vingador/cinema/capitao-america-o-primeiro-vingador-critica/#.VHKEdovF8YU>. 23/11/2014 às 23:15.

BORGO, Érico. Crítica: Homem de Ferro. Disponível em: <http://omelete.uol.com.br/cinema/homem-de-ferro/#.VGqAGvnF8YU>. 17/11/2014 às 21:20.

BORGO, Érico. Guardiões da Galáxia | Crítica. Disponível em: <http://omelete.uol.com.br/guardioes-da-galaxia/cinema/guardioes-da-galaxia-critica/#.VGqY7PnF8YU>. 17/11/2014 às 22:10.

BORGO, Érico. Thor | Crítica. Disponível em: <http://omelete.uol.com.br/cinema/thor-critica/#.VHKDgIvF8YU>. 23/11/2014 às 23:00.

BRIDI, Natália. Séries da Marvel na Netflix serão mais realistas. Disponível em: <http://omelete.uol.com.br/demolidor/series-e-tv/series-da-marvel-na-netflix-serao-mais-realistas/#.VHRFoIvF8YU>. 25/11/2014 às 07:00.

CARDIM, Thiago. Capitão América 2: seja DE FATO bem-vindo a uma nova fase da Marvel nos cinemas. Disponível em: <http://judaio.com.br/capitao-america-2-seja-de-fato-bem-vindo-uma-nova-fase-da-marvel-nos-cinemas/#.VHQ9FovF8YU>. 25/11/2014 às 06:25.

CELETI, Filipe Rangel. Indústria Cultural. Disponível em: <http://www.mundoeducacao.com/filosofia/industria-cultural.htm>. 26/10/2014 às 19:30.

CORRÊA, Thiago. Narrativa transmídia na Marvel. Disponível em: <http://www.vacatussa.com/narrativa-transmidia-na-marvel/>. 23/11/2014 às 04:10.

GUERRA, Pedro. A História de Hollywood pt.1. Disponível em: <https://medium.com/cinema-tv/a-historia-de-hollywood-pt-1-578d4ae37d2d>. 26/10/2014 às 21:00.

GUERRA, Pedro. A História de Hollywood pt.2. Disponível em:  
<https://medium.com/cinema-tv/a-historia-de-hollywood-pt-2-af93a09dbdb1>. 26/10/2014 às 21:10.

GUERRA, Pedro. A História de Hollywood pt.3. Disponível em:  
<https://medium.com/cinema-tv/a-historia-de-hollywood-pt-3-20eac2a6ce9e>. 26/10/2014 às 21:20.

MAGALHÃES, Guilherme. Nós amamos a Marvel. Disponível em:  
<http://www.posfacio.com.br/2014/01/15/resenha-marvel-comics-a-historia-secreta/>. 17/11/2014 às 22:40.

MEDRADO, Luciano. Convergência de Mídias: O que é?. Disponível em:  
<http://lucianomedrado.blogspot.com.br/2011/10/convergencia-de-midias-o-que-e.html>. 28/10/2014 às 15:40.

MISSIKA, Jean-Louis; WOLTON, Dominique. Televisão: das origens ao multimedia e à interactividade. Disponível em:  
[http://www.fcsh.unl.pt/cadeiras/httv/artigos/Televisao\\_das%20origens.pdf](http://www.fcsh.unl.pt/cadeiras/httv/artigos/Televisao_das%20origens.pdf). 11/09/2014 às 14:23.

OTTONI, Nino; CARVALHO, Thiago. Narrativa Transmídia ou Transmedia Storytelling. Disponível em: <http://tvemrevistauff.blogspot.com.br/2011/06/narrativa-transmidia-ou-transmedia.html>. 23/11/2014 às 01:15.

DOS SANTOS, Jean Isídio. O Cinema e a Indústria Cultural. Disponível em:  
<http://www.ebah.com.br/content/ABAAAfjHEAL/cinema-a-industria-cultural>. 26/10/2014 às 20:30.

SIQUEIRA, Thiago. “Agents of S.H.I.E.L.D. (S01E01 e 02): série expande o Universo Marvel”. Disponível em: <http://cinemacomrapadura.com.br/series-analises/309269/agents-of-s-h-i-e-l-d-serie-expande-o-universo-marvel-para-a-telinha/>. 25/11/2014 às 02:30.

SOUZA, Erisvaldo; DOS SANTOS, Jean Isídio. A massificação dos tempos modernos. Disponível em: <http://sociologiacienciaevida.uol.com.br/ESSO/Edicoes/22/artigo127843-1.asp>. 26/10/2014 às 20:10.

TRABASSO, Rafael. Por que é fácil odiar Romero Britto?. Disponível em:  
<http://www.ideafixa.com/por-que-e-facil-odiar-romero-britto/>. 22/11/2014 às 21:50.

VERATTI, Nelson Samuel Porto. Indústria Cultural e Alienação. Disponível em:  
<http://www.recantodasletras.com.br/ensaios/950039>. 22/11/2014 às 19:40.

### **Entrevistas**

LONG, G. Transmídia, a narrativa da atualidade: depoiment. [15/09/2009]. Observatório de Imprensa. Entrevista concedida Marcus Tavares. Disponível em:  
[http://www.observatoriodaimprensa.com.br/news/view/transmidia\\_a\\_narrativa\\_da\\_atualidade](http://www.observatoriodaimprensa.com.br/news/view/transmidia_a_narrativa_da_atualidade). 23/11/2014 às 01:35.

### **Meio eletrônico**

“20 produtos inusitados e/ou bizarros com a arte de Romero Britto.” Disponível em:  
<http://vejasp.abril.com.br/blogs/listamania/2014/04/16/produtos-romero-britto/>. 22/11/2014 às 21:40.

“4: Rise of the Silver Surfer”. Disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt0486576/>. 17/11/2014 às 20:35.

"A origem dos seriados de televisão". Disponível em:  
<http://willbigtv.blogspot.com.br/2012/03/como-surgiu-os-seriados-na-tv.html>. 26/10/2014 às 16:00.

"About Marvel: Corporate Information". Disponível em:  
<http://marvel.com/corporate/about/>. 17/11/2014 às 19:00.

“Agent Jemma Simmons”. Disponível em: <http://abc.go.com/shows/marvels-agents-of-shield/cast/jemma-simmons>. 25/11/2014 às 02:53.

“Agent Leo Fitz”. Disponível em: <http://abc.go.com/shows/marvels-agents-of-shield/cast/leo-fitz>. 25/11/2014 às 02:51.

“Agent Melinda May”. Disponível em: <http://abc.go.com/shows/marvels-agents-of-shield/cast/melinda-may>. 25/11/2014 às 02:47.

“Capitão América”. Disponível em:

<http://www.marvelbrasil.com/personagens/capitaoamerica>. 25/11/2014 às 01:46.

“Captain America: The First Avenger”. Disponível em:

[http://marvel.com/movies/movie/125/captain\\_america\\_the\\_first\\_avenger](http://marvel.com/movies/movie/125/captain_america_the_first_avenger). 23/11/2014 às 21:45.

“Captain America: The Winter Soldier”. Disponível em:

[http://marvel.com/movies/movie/181/captain\\_america\\_the\\_winter\\_soldier](http://marvel.com/movies/movie/181/captain_america_the_winter_soldier). 25/11/2014 às 06:35.

“Comics”. Disponível em: <http://marvel.com/comics>. 25/11/2014 às 01:30.

“Ep101 Pilot”. Disponível em: <http://abc.go.com/shows/marvels-agents-of-shield/episode-guide/season-01/101-pilot>. 25/11/2014 às 02:40.

“Ep104 Eye Spy”. Disponível em: <http://abc.go.com/shows/marvels-agents-of-shield/episode-guide/season-01/104-eye-spy>. 25/11/2014 às 02:50.

“Ep105 Girl in the Flower Dress”. Disponível em: <http://abc.go.com/shows/marvels-agents-of-shield/episode-guide/season-01/105-girl-in-the-flower-dress>. 25/11/2014 às 03:10.

“Ep111 The Magical Place”. Disponível em: <http://abc.go.com/shows/marvels-agents-of-shield/episode-guide/season-01/111-the-magical-place>. 25/11/2014 às 03:25.

“Ep114 T.A.H.I.T.I.”. Disponível em: <http://abc.go.com/shows/marvels-agents-of-shield/episode-guide/season-01/114-tahiti>. 25/11/2014 às 03:30.

“Ep115 Yes Men”. Disponível em: <http://abc.go.com/shows/marvels-agents-of-shield/episode-guide/season-01/115-yes-men>. 25/11/2014 às 03:35.

“Ep117 Turn, Turn, Turn”. Disponível em: <http://abc.go.com/shows/marvels-agents-of-shield/episode-guide/season-01/117-turn-turn-turn>. 25/11/2014 às 03:50.

“Ep120 Nothing Personal”. Disponível em: <http://abc.go.com/shows/marvels-agents-of-shield/episode-guide/season-01/120-nothing-personal>. 25/11/2014 às 04:00.



“Ep121 Ragtag”. Disponível em: <http://abc.go.com/shows/marvels-agents-of-shield/episode-guide/season-01/121-ragtag>. 25/11/2014 às 04:05.

“Ep122 Season Finale: Beginning of the End”. Disponível em: <http://abc.go.com/shows/marvels-agents-of-shield/episode-guide/season-01/122-season-finale-beginning-of-the-end>. 25/11/2014 às 04:10.

“Gavião Arqueiro”. Disponível em: <http://www.marvelbrasil.com/personagens/gaviaoarqueiro>. 25/11/2014 às 01:52.

“Georges Méliès”. Disponível em: <http://www.eba.ufmg.br/midiaarte/quadroquadro/genese/melies.htm>. 05/09/2014 às 12:40.

“Georges Méliès, o mágico do cinema”, 2012. Disponível em: [http://www.mis-sp.org.br/icox/icox.php?mdl=mis&op=programacao\\_interna&id\\_event=1024](http://www.mis-sp.org.br/icox/icox.php?mdl=mis&op=programacao_interna&id_event=1024). 05/09/2014 às 11:25.

“Grant Ward”. Disponível em: <http://abc.go.com/shows/marvels-agents-of-shield/cast/grant-ward>. 25/11/2014 às 02:45.

“Guardians of the Galaxy”. Disponível em: [http://marvel.com/movies/movie/179/guardians\\_of\\_the\\_galaxy](http://marvel.com/movies/movie/179/guardians_of_the_galaxy). 25/11/2014 às 06:38.

“History of Marvel Studios – Part 1”. Disponível em: <http://www.comicbookmovie.com/fansites/comicui/news/?a=97233>. 17/11/2014 às 19:15.

“History of Marvel Studios – Part 2”. Disponível em: <http://www.comicbookmovie.com/fansites/comicui/news/?a=97419>. 17/11/2014 às 20:15.

“History of Marvel Studios – Part 3”. Disponível em: <http://www.comicbookmovie.com/fansites/comicui/news/?a=97420>. 17/11/2014 às 20:45.

“Homem de Ferro”. Disponível em: <http://www.marvelbrasil.com/personagens/homemdeferro>. 25/11/2014 às 01:40.

“Hulk”. Disponível em: <http://www.marvelbrasil.com/personagens/hulk>. 25/11/2014 às 01:42.

“Iron Man”. Disponível em: [http://marvel.com/movies/movie/19/iron\\_man](http://marvel.com/movies/movie/19/iron_man). 23/11/2014 às 04:00.

“Iron Man 2”. Disponível em: [http://marvel.com/movies/movie/130/iron\\_man\\_2](http://marvel.com/movies/movie/130/iron_man_2). 23/11/2014 às 21:00.

“Iron Man 3”. Disponível em: [http://marvel.com/movies/movie/176/iron\\_man\\_3](http://marvel.com/movies/movie/176/iron_man_3). 25/11/2014 às 05:05.

“Loki”. Disponível em: <http://www.marvelbrasil.com/personagens/loki>. 25/11/2014 às 01:54.

“Marvel’s Agents of S.H.I.E.L.D.”. Disponível em: [http://marvel.com/tv/show/190/marvels\\_agents\\_of\\_shield](http://marvel.com/tv/show/190/marvels_agents_of_shield). 23/11/2014 às 23:20.

“Marvel’s The Avengers”. Disponível em: [http://marvel.com/movies/movie/152/marvels\\_the\\_avengers](http://marvel.com/movies/movie/152/marvels_the_avengers). 23/11/2014 às 22:30.

“Marvel One-Shot: A Funny Thing Happened on the Way to Thor's Hammer”. Disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt2011109/combined>. 23/11/2014 às 22:10.

“Marvel One-Shot: Agent Carter”. Disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt3067038/>. 25/11/2014 às 05:20.

“Marvel One-Shot: All Hail the King”. Disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt3438640/>. 25/11/2014 às 05:50.

“Marvel One-Shot: Item 47”. Disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt2247732/>. 25/11/2014 às 04:50.

“Marvel One-Shot: The Consultant”. Disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt2011118/>. 23/11/2014 às 21:20.

"Mas afinal, o que é uma série?". Disponível em: <http://www.boxdeseries.com.br/site/mas-afinal-o-que-e-uma-serie/>. 26/10/2014 às 16:30.

“Movies”. Disponível em: <http://marvel.com/movies>. 23/11/2014 às 03:55.

“Narrativa Transmídia”. Disponível em:

<http://www.latec.ufrj.br/hipertexto/index.php/glossario/377-narrativa-transmidia.html>.  
23/11/2014 às 01:00.

“Nick Fury”. Disponível em: <http://www.marvelbrasil.com/personagens/nickfury>

25/11/2014 às 01:48.

“Phase One”. Disponível em: [http://marvelcinematicuniverse.wikia.com/wiki/Phase\\_One](http://marvelcinematicuniverse.wikia.com/wiki/Phase_One).

23/11/2014 às 03:40.

“Phase Two”. Disponível em: [http://marvelcinematicuniverse.wikia.com/wiki/Phase\\_Two](http://marvelcinematicuniverse.wikia.com/wiki/Phase_Two).

23/11/2014 às 03:45.

“Phase Three”. Disponível em:

[http://marvelcinematicuniverse.wikia.com/wiki/Phase\\_Three](http://marvelcinematicuniverse.wikia.com/wiki/Phase_Three). 23/11/2014 às 03:50.

"Por que Hollywood se tornou a capital do cinema?". Disponível em:

<http://mundoestranho.abril.com.br/materia/por-que-hollywood-se-tornou-a-capital-do-cinema>. 26/10/2014 às 20:20.

"Seis filmes que viraram séries de sucesso". Disponível em:

<http://popseries.com.br/2013/04/15/sei-filmes-que-viraram-series-de-sucesso/>. 26/10/2014 às 19:05.

“Skye”. Disponível em: <http://abc.go.com/shows/marvels-agents-of-shield/cast/skye>.

25/11/2014 às 02:49.

“Spider-Man 3”. Disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt0413300/>. 17/11/2014 às

20:30.

"Television Facts and Statistics – 1939 to 2000". Disponível em:

<http://www.tvhistory.tv/facts-stats.htm>. 17/11/2014 às 23:30.

“Thanos”. Disponível em: <http://www.marvelbrasil.com/personagens/thanos>. 25/11/2014

às 01:56.

“The Incredible Hulk”. Disponível em:

[http://marvel.com/movies/movie/23/the\\_incredible\\_hulk](http://marvel.com/movies/movie/23/the_incredible_hulk). 23/11/2014 às 04:15.

“The Visual History of Marvel Studios – Part 2: Enter a new era”. Disponível em: <http://pickledcomics.com/the-visual-history-of-marvel-studios-part-2/>. 17/11/2014 às 19:50.

“The Visual History of Marvel Studios – Part 3: The legacy begins”. Disponível em: <http://pickledcomics.com/the-visual-history-of-marvel-studios-part-3/>. 17/11/2014 às 21:00.

"Thomas Alva Edison". Disponível em: <http://www.museudalampada.com/#!thomas-edison/chfg>. 04/09/2014 às 17:30.

“Thor”. Disponível em: <http://marvel.com/movies/movie/36/thor>. 23/11/2014 às 21:05.

“Thor”. Disponível em: <http://www.marvelbrasil.com/personagens/thor> 25/11/2014 às 01:44.

“Thor: The Dark World”. Disponível em: [http://marvel.com/movies/movie/182/thor\\_the\\_dark\\_world](http://marvel.com/movies/movie/182/thor_the_dark_world). 25/11/2014 às 06:30.

"TV Series Based on Films & TV Movies". Disponível em: <http://www.imdb.com/list/ls003258042/>. 26/10/2014 às 18:20.

“Viúva Negra”. Disponível em: <http://www.marvelbrasil.com/personagens/viuvanegra>. 25/11/2014 às 01:50.

### **Portais eletrônicos**

Box Office Mojo. Disponível em: <http://boxofficemojo.com/>. 17/11/2014 às 20:10.

IMDb. Disponível em: <http://imdb.com/>. 26/10/2014 às 18:50.

Marvel Movies. Disponível em: <http://marvel.com/movies>. 17/11/2014 às 21:10.