



UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS - UFAL
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS, CIÊNCIAS E ARTES - ICHCA
GRADUAÇÃO EM JORNALISMO

JARDEL DA SILVA OMENA

**A TRANSMIDIALIDADE DO UNIVERSO COMPARTILHADO MARVEL: DE
HOMEM DE FERRO A WANDAVISION**

Maceió – AL

2023

JARDEL DA SILVA OMENA

**A TRANSMIDIALIDADE DO UNIVERSO COMPARTILHADO MARVEL: DE
HOMEM DE FERRO A WANDA VISION**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao colegiado do curso de Jornalismo da Universidade Federal de Alagoas, como parte dos requisitos para obtenção do título de Bacharel em Jornalismo.

Orientador: Prof. Dr. Ronaldo Bispo

Maceió – AL

2023

Catálogo na fonte
Universidade Federal de Alagoas
Biblioteca Central
Divisão de Tratamento Técnico

Bibliotecário: Marcelino de Carvalho Freitas Neto – CRB-4 – 1767

O55t Omena, Jardel da Silva.
A transmidialidade do universo compartilhado Marvel : de homem de ferro a Wandavision / Jardel da Silva Omena. – 2023.
76 f. : il.

Orientador: Ronaldo Bispo.
Relatório (Trabalho de conclusão de Curso em Jornalismo) – Universidade Federal de Alagoas. Instituto de Ciências Humanas, Comunicação e Artes. Maceió, 2023.

Bibliografia: f. 72-76.

1. Marvel - Cinematografia. 2. Transmídia. 3. *Streaming*. 4. Cinema. I. Título.

CDU: 070:778.5

Folha de Aprovação

JARDEL DA SILVA OMENA

A TRANSMIDIALIDADE DO UNIVERSO COMPARTILHADO MARVEL: DE HOMEM DE FERRO A WANDAVISION

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) submetido à banca examinadora do curso de Jornalismo da Universidade Federal de Alagoas, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Bacharel em Jornalismo.

Orientador(a) – Profº Drº, Ronaldo Bispo dos Santos, UFAL

Banca examinadora:

Profº Drº, Luiz Marcelo Robalinho Ferraz, UFAL

Prof. Msc., Marcos Carvalho Macedo, UFAL

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus pais, mainha e painho, que mesmo com todas as dificuldades sempre buscaram oferecer o melhor para mim e meu irmão, apesar de tudo sempre buscamos um motivo pra sorrir e acreditamos em um futuro melhor para nossa família.

Aos meus amigos mais próximos, obrigado por me aguentarem falando de Marvel sem parar e por todo apoio que sempre me deram, em especial o Felipe que sempre vai ser a minha amizade mais importante e especial, conhece toda a minha trajetória, todas as dificuldades e batalhas que enfrentei para chegar até aqui, amo todos vocês. Esse trabalho também não teria saído se eu não tivesse o apoio do Sérgio, muito obrigado por tudo!

O Prof. Dr Ronaldo Bispo que me mostrou a transmídia no segundo período da faculdade de forma tão interessante que me fez querer fazer dela meu objeto de estudo e mesmo sem muita proximidade ao universo Marvel se dispôs a me ajudar nesse trabalho sempre se mostrando bastante interessado.

Por fim, agradeço a mim mesmo, pois só eu sei o quão difícil foi fazer esse trabalho e quantas batalhas internas eu tive que vencer pra conseguir colocar tudo isso aqui junto. TCC é um processo difícil e nesse tempo aprendi a não me culpar ou me martirizar por coisas que não tenho controle, tive que aprender a deixar de colocar o mundo sob meus ombros e entendi que sou capaz de muita coisa se colocar foco.

RESUMO

Desde o início dos anos 2000 que o cinema traz grandes franquias no cinema e que foram de grande sucesso ao redor do mundo, franquias que trazem histórias que vão se complementando entre seus filmes como Matrix, Harry Potter ou Senhor dos Anéis. Algo em comum dessas franquias é a transmídia, um fenômeno que acontecem quando várias mídias convergem, nesse caso, histórias que saíram de livros, viraram filmes, jogos e que conversam entre si expandindo a história até chegar em clímax com todos os eventos apresentados no decorrer das obras. O estudo a seguir buscou analisar como o Universo Cinematográfico da Marvel construiu uma experiência transmidiática ao longo de 12 anos, conseguindo se adaptar e se renovar ao levar suas histórias para plataformas de streaming, dando destaque a "Wandavision" como o primeiro conteúdo original no serviço de streaming Disney Plus. A série se tornou pioneira ao expandir diretamente os eventos do cinema, marcando um novo passo na interconexão narrativa. A pesquisa se fundamentou principalmente nos conceitos de transmídia de Henry Jenkins, conforme descritos em sua obra "Cultura de Convergência" (2009). O objetivo principal foi demonstrar como a interligação entre os filmes e diversas formas de mídia que enriqueceram e aprofundaram a narrativa desse universo. Isso não apenas envolveu a migração de histórias do cinema para o streaming, mas também a criação de conteúdos complementares e expansivos que preenchiem lacunas e forneciam informações adicionais para os fãs, como quadrinhos derivados dos filmes. Ao fazer isso, o Universo Cinematográfico da Marvel transcendeu as fronteiras tradicionais da narrativa, permitindo que os espectadores mergulhassem mais profundamente na trama e nos personagens. A introdução de "Wandavision" como uma série diretamente conectada aos eventos cinematográficos ilustrou a capacidade da Marvel de alavancar a transmídia de maneira inovadora. Isso demonstra não apenas uma abordagem de contar histórias mais rica e envolvente, mas também a evolução das estratégias de produção de conteúdo em resposta às demandas da audiência contemporânea, que busca experiências imersivas e interconectadas em diferentes plataformas midiáticas.

Palavras-chave: Universo Cinematográfico Marvel, transmídia, streaming, cinema

ABSTRACT

Since the early 2000s, the cinema has brought forth major franchises that have achieved great success around the world, franchises that weave stories that complement each other across their films, such as Matrix, Harry Potter, or Lord of the Rings. A common thread among these franchises is transmedia, a phenomenon that occurs when multiple media converge. In this case, stories that originated from books have transformed into films, games, and converse with each other, expanding the narrative until it culminates in a climax with all the events presented throughout the works. The following study aimed to analyze how the Marvel Cinematic Universe constructed a transmedia experience over 12 years, adeptly adapting and rejuvenating by bringing its stories to streaming platforms. The study emphasizes "WandaVision" as the inaugural original content on the Disney Plus streaming service. The series became pioneering by directly expanding upon cinematic events, marking a new step in narrative interconnection. The research was primarily grounded in Henry Jenkins' transmedia concepts, as described in his work "Convergence Culture" (2009). The primary objective was to demonstrate how the interlinking of films and various forms of media enriched and deepened the narrative of this universe. This involved not only migrating stories from cinema to streaming but also creating complementary and expansive content that filled gaps and provided additional information for fans, including comics derived from the films. In doing so, the Marvel Cinematic Universe transcended the traditional boundaries of narrative, allowing viewers to immerse themselves more deeply in the plot and characters. The introduction of "WandaVision" as a series directly connected to cinematic events illustrated Marvel's innovative ability to leverage transmedia. This demonstrates not only a more intricate and engaging storytelling approach but also the evolution of content production strategies in response to the demands of the contemporary audience, which seeks immersive and interconnected experiences across different media platforms.

Keywords: Marvel Cinematic Universe, transmedia, streaming, cinema

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Primeiro episódio em preto e branco fazendo referência a clássicos da televisão americana. Fonte: Marvel Studios (2021).....	65
Figura 2 – A atriz Julie Bowen interpretando sua personagem Clair Dunphy na série Modern Family e Elizabeth Olsen interpretando Wanda em Wandavision em cena que faz referência ao sitcon. Fonte: Cinemablend (2021).....	66
Figura 3 – Wanda encontrando objeto enviado pela S.W.O.R.D. no final do segundo episódio. Fonte: Express Home of the Daily and Sunday Express (2021).....	68
Figura 4 – Visual de Wanda como Feiticeira Escarlata. Fonte: Marvel Studios (2021).....	69

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	7
1.1. Considerações Iniciais	7
1.2. Objetivos	9
1.2.1. Objetivo Geral.....	9
1.2.1. Objetivos Específicos	9
1.3. Justificativa.....	9
1.4 Metodologia	11
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	12
2.1. Henry Jenkins e a cultura de convergência.....	12
2.2. O conceito de transmídia	13
2.3. A narrativa multiplataforma	14
2.4. Multiverso na cultura midiática	15
2.5. Web 2.0, uma nova era da internet	16
2.6. Web 2.0 e sua relação com o streaming.....	17
2.7. NETFLIX, uma nova forma de televisão surge.....	18
3. O UNIVERSO MARVEL COMO NARRATIVA TRANSMÍDIA.....	21
3.1. Fase 1: Construindo o UCM.....	21
3.1.1. Prelúdio dos Vingadores, A grande semana de Nicky Fury.....	25
3.1.2. Os Vingadores: Os Super-Heróis mais Poderosos da Terra	25
3.2. Fase 2: A sequência após o sucesso.....	27
3.2.1. Homem de Ferro 3: Prelúdio.....	28
3.2.2. Lidando com as consequências da Fase 1.....	28
3.2.3. O prelúdio de Thor: O Mundo Sombrio.....	29
3.2.4. Thor: O Mundo Sombrio e Capitão América: Soldado Invernal	30
3.2.5. Conhecendo os Guardiões da Galáxia	33
3.2.6. Os Guardiões chegam ao cinema	33

3.2.7. O prelúdio de Vingadores: Era de Ultron	34
3.2.8. Os Vingadores contra Ultron.....	34
3.2.9. Surge um novo herói, Homem-Formiga Prelúdio.....	36
3.2.10. Homem-Formiga chega ao cinema.....	36
3.3. Fase 3: A conclusão da Saga do Infinito	37
3.3.1. Capitão América: Guerra Civil – Prelúdio	38
3.3.2. Capitão América 3 ou Vingadores 2.5?	38
3.3.3. Doutor Estranho Prelúdio.....	40
3.3.4. Chamando Doutor Steven Strange.....	40
3.3.5. Os Guardiões da Galáxia estão de volta	42
3.3.6. O Homem-Aranha chega definitivamente ao UCM.....	44
3.3.7. O Deus do Trovão ressurge.....	47
3.3.8. Pantera Negra	48
3.3.9. Os Vingadores: Guerra Infinita	50
3.3.10. Homem-Formiga agora com a Vespa.....	53
3.3.11. Capitã Marvel.....	55
3.3.12. Ultimato.....	57
3.3.13. O fim da Fase 3	59
4. PÓS FASE 3 E FUTURO DA MARVEL	61
4.1. Disney+ a nova casa da Marvel.....	63
4.2. Primeiro conteúdo original e continuação do universo	65
5. Considerações Finais	70

1. INTRODUÇÃO

1.1. Considerações Iniciais

Filmes baseados em histórias em quadrinhos (HQs) de super-heróis se tornaram mundialmente popular nas últimas décadas, gerando milhões em lucros, com produções cada vez mais tecnológicas e cativantes. No cinema, as produções da Marvel Studios já dominam as bilheterias mundiais e, agora, começaram a ganhar espaço na plataforma de streaming Disney+.

Esse fenômeno da passagem das HQs para as telas de cinema é chamado de transmídia e, por mais que muitos ainda não entendam o seu significado, cada vez mais vem se inserindo no cotidiano da sociedade. Partindo dos estudos de Jenkins (2009), é possível perceber como as mídias tradicionais abrem espaço para as novas mídias, que, por sua vez, modificam o jeito de vivenciar uma experiência audiovisual, trazendo uma forma mais democrática e que agregue a cultura participativa. Essa configuração aproxima cada vez mais o consumidor da construção midiática, na qual ele deixa de ser apenas o receptor e passa a interagir diretamente com a produção, influenciando seu conteúdo.

Apesar dos conteúdos transmidiáticos serem comuns nos dias de hoje, nem todos os conseguem construir um universo coeso e capaz de unir histórias que, por fim, apresentem um amplo significado para o que foi proposto. A Marvel Studios aplica o conceito para além dos cinemas e conecta seu universo com as séries distribuídas na plataforma de streaming Disney+.

As produções originais da Marvel para o serviço de streaming têm como ponto de partida o fim da saga *Os Vingadores*, que é dividida em 3 fases, servindo de gancho para os acontecimentos que virão a acontecer na Fase 4. Wandavision apresenta a história de Wanda Maximoff e Visão, personagens fundamentais para essa nova etapa no cinema. A construção da série é baseada em *sitcoms*¹ de

¹ Combinado humor com a teledramaturgia, o formato do sitcom conta com a participação de um elenco fixo e construção de cenários. [...] Os sitcoms ainda apresentam histórias curtas voltadas ao convívio de uma família ou determinado grupo, com locações pré-estabelecidas como, por exemplo, casa e trabalho. Sua estrutura é semelhante à crônica literária, pois aborda assuntos cotidianos e corriqueiros da sociedade “de uma forma aparentemente superficial e cômica. As personagens são estereotipadas, pois, devido a sua duração (em média 25 minutos, sem os comerciais), a identificação do espectador precisa ser imediata (MESSA, 2006, p. 2)”. Noll, Gisele. **Séries, Séries Comicas e Sitcoms: debatendo gêneros e formatos na televisão brasileira**. UFRGS, 2013. Disponível em: <https://www.portalintercom.org.br/anais/sul2013/resumos/R35-1029-1.pdf>. Acesso em: 15 de agosto de 2023

grande sucesso na mídia americana e que moldaram o formato em suas respectivas gerações, partido dos anos 50 até os dias atuais.

Tomando como base para esse estudo o livro *Cultura de Convergência* (2009) de Henry Jenkins, serão explorados conceitos de transmídia, cultura participativa e narrativa multiplataforma. Também serão abordados elementos da web 2.0 e o nascimento do streaming e sua popularização. Será analisado os 12 anos de Marvel nos cinemas e fazer um “amarrado” entre os filmes e o caminho que levou até *Wandavision*, primeira série original do estúdio, que trouxe o UCM do cinema para o streaming.

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo Geral

Analisar o conceito transmidiático do Universo Cinematográfico da Marvel Studios e como a Disney levou esse universo para a TV (streaming), tendo em foco *Wandavision*. Além de identificar como as narrativas construídas entre os filmes dialogam e como cada uma contribui para a construção geral do universo.

1.2.1. Objetivos Específicos

- Analisar o Universo Cinematográfico da Marvel (UCM), a partir do ano de 2008, identificando a construção da sua narrativa e elementos transmidiáticos;
- Analisar como a Disney utilizou sua plataforma de streaming Disney+ para dar segmento ao UCM, avaliando a série *Wandavision*;
- Analisar o porquê *Wandavision* é fundamental para o futuro do UCM e apontar suas referências à cultura pop americana dos anos 1950 a 2020;

1.3. Justificativa

Analisar o Universo Cinematográfico da *Marvel Studios* e sua expansão para outras mídias traz consigo a força da cultura de convergência transmidiática e da cultura pop na atualidade. Em meados da década de 90, o assunto transmídia passou a se tornar mais popular a partir do surgimento da série de filmes Matrix, que, após seu lançamento no cinema, apresentou jogos e séries de TV que entregavam elementos-chaves para o entendimento geral da história, sendo necessário consumir todas as mídias para entender de fato o sentido geral. Seguindo essa ideia, a criação de universos cinematográficos começou a ter popularidade com a proposta da Marvel Studios de lançar filmes baseados em uma série de histórias já lançadas em quadrinhos dos Vingadores (The Avengers). Esses filmes foram lançados durante 10 anos e se completando até chegar a um clímax “final”.

Com a popularização dos serviços de streaming, as séries de TV se tornaram novos setores para esse universo ser explorado, e foi a partir daí que surgiram as séries que serviriam de gancho para o futuro cinematográfico da Marvel.

Segundo o site Box Office Mojo, esse universo bilionário já faturou mais de US\$20 bilhões com seus filmes, se tornando a franquia mais popular e lucrativa de

todos os tempos, além de ter garantido o posto de filme com maior bilheteria mundial (*Vingadores: Ultimato*). Logo, a importância do estudo desse universo é de grande contribuição para o entendimento de um objeto transmídia de sucesso, coeso e que agregue diversas plataformas que fazem parte do cenário social atual.

1.4 Metodologia

A pesquisa adotou-se como abordagem uma combinação de pesquisa bibliográfica, descritiva e análise de conteúdo. Isso permitiu uma compreensão aprofundada da transição da Marvel para o streaming e sua influência na narrativa transmídia. “Nas pesquisas descritivas, normalmente, os pesquisadores possuem um vasto conhecimento do objeto de estudo, em virtude dos resultados gerados por outras pesquisas (GIL, 1999; CERVO; BERVIAN, 2002).”

A pesquisa descritiva tem como objetivo principal descrever de forma precisa as características, propriedades e fenômenos de um determinado objeto de estudo, sem aprofundar-se na análise das causas ou relações de causa e efeito. Ela se concentra em coletar e analisar dados que permitam uma compreensão mais completa do objeto de estudo. É importante destacar que a pesquisa descritiva não busca explicar por que as coisas são como são, mas sim descrever objetivamente a situação ou fenômeno em questão.

As fontes de dados para esta pesquisa incluíram todos os filmes lançados nos cinemas, abrangendo as três primeiras fases do UCM, a série *Wandavision*, conteúdo original da Marvel disponível no Disney+, considerando a relevância para a narrativa transmídia e a transição do cinema para o streaming, e as tie-in comic, quadrinhos com as histórias dos filmes. Os filmes e a série *Wandavision* foram o foco principal da análise, mas também se considerou as interações entre outras mídias transmídia da Marvel, como séries e quadrinhos.

A análise de dados foi conduzida através de uma abordagem de análise de conteúdo, com foco em identificar elementos transmídia presentes nos filmes, séries e quadrinhos da Marvel. Identificou-se temas recorrentes, personagens interconectados, enredos compartilhados e referências cruzadas para estabelecer a narrativa transmídia.

Com base na cultura de convergência abordada por Jenkins (2009), os conceitos de narrativa multiplataforma, transmídia, inteligência coletiva e evolução das plataformas de streaming foram usados para identificar e analisar a metalinguagem utilizada na construção dos episódios de *Wandavision*, assim como as referências da cultura pop americana empregadas para construir a narrativa dos personagens principais.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1. Henry Jenkins e a cultura de convergência

As histórias em quadrinhos no formato como são conhecidas hoje já fazem parte da cultura mundial há décadas. Com o surgimento datado do ano de 1869 pelo ítalo-brasileiro Ângelo Agostini, a história *As Aventuras de Nhô Quim* é conhecida por ser a primeira a concentrar vários elementos característicos dos quadrinhos, como por exemplo, a publicação em sequência com personagens fixos e com enquadramentos cinematográficos. Com o surgimento da *Timely Comics* em 1939, na qual foi publicada a primeira revista chamada *Marvel Comics* – marca mundialmente conhecida hoje -, esse formato de contar histórias viria a se tornar o paraíso dos super-heróis. A publicação da revista foi um sucesso de vendas e estimulou a continuidade dessas narrativas pela marca, que somam hoje mais de 50 mil personagens em seu catálogo.

Essas histórias ultrapassaram seu crescimento e desenvolvimento no papel para alcançar as grandes telas. Com os surgimentos dos filmes, desenhos e jogos, o universo de super-heróis passou a frequentar as casas, as rotinas e os espaços de lazer dos indivíduos que se tornaram fãs de soldados, feiticeiros e deuses. Esse universo se expandiu, e se expande, desenfreadamente a ponto de se tornar um modelo exemplar de cultura da convergência, que segundo Henry Jenkins é “onde as velhas e as novas mídias colidem, onde a mídia corporativa e mídia alternativa se cruzam, onde o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor interagem de maneiras imprevisíveis.” (p.27)

Ao falar de convergência, Jenkins reforça que o fenômeno não é apenas um processo tecnológico, mas sim uma transformação cultural, um processo em que o fluxo de conteúdo passa através de diversos suportes midiáticos, a cooperação dos mercados e o comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação (p. 27). Em um mundo de convergência, a movimentação de conteúdo através de diferentes sistemas midiáticos incentiva o consumidor a buscar novas informações e a “montar o quebra-cabeça”.

Os principais conceitos de convergência são: convergência dos meios de comunicação, cultura participativa e inteligência coletiva. A cultura participativa quebra a separação que antes existia entre consumidor e produtor de mídia, os quais passam a interagir. O produtor continua exercendo um poder maior sobre o

consumidor individual, entretanto o consumidor passa a ter um papel fundamental nesse desenvolvimento. O ciberteórico francês Pierre Levy diz “Nenhum de nós pode saber de tudo; cada um de nós sabe alguma coisa; e podemos juntar as peças, se associarmos nossos recursos e unirmos nossas habilidades.” (JENKINS, 2009). Já a inteligência coletiva é pensada com base na ideia de convergência que acontece no cérebro dos consumidores, que coletam fragmentos de informação sobre um produto de mídia e compartilham a ponto de configurar o consumo como um processo coletivo, e não nos aparelhos que servem como suporte para esse conteúdo. No decorrer do tempo, a inteligência coletiva deixa de ser usada apenas de forma recreativa e passa a exercer impacto na realidade, se tornando cada vez mais um poder midiático e influenciando áreas como educação, religião, política, publicidade e outras.

A convergência era idealizada como uma revolução tecnológica que seria capaz de “engolir” os meios de comunicação e, com o avanço tecnológico da internet e dos sistemas de computadores, dissipar a cultura de massa. De acordo com George Gilder:

A indústria da informática está convergindo com a indústria da televisão no mesmo sentido em que o automóvel convergiu com o cavalo, a TV convergiu com o *nickelodeon*, o programa de processamento de texto convergiu com a máquina de escrever, o programa de CAD convergiu com a prancheta, e a editoração eletrônica convergiu com a linotipo e a composição tipográfica (Jenkins, 2009, p. 30)

Na realidade, a convergência é basicamente um meio termo entre as tecnologias analógicas e digitais, sendo o ponto de colisão no qual elas se transformam e interagem de forma mais intensa e complexa. Jenkins complementa dizendo que a cultura de convergência:

(...) representa uma mudança de paradigma – um deslocamento de conteúdo de mídia específico a um conteúdo que flui por vários canais, em direção a uma elevada interdependência dos sistemas de comunicação, em direção a múltiplos modos de acesso a conteúdos de mídia e em direção a relações cada vez mais complexas entre mídia corporativa, de cima para baixo, e a cultura participativa, de baixo para cima (Jenkins, 2009. p.325).

2.2. O conceito de transmídia

Transmídia é o que está acontecendo no mundo de hoje e nada mais é do que contar uma história em várias plataformas para criar uma experiência unificada e

envolvente para o público, permitindo que explorem diferentes aspectos do universo da história e envolva o público em uma experiência mais profunda e interativa.

A narrativa transmídia representa um processo em que os elementos integrais de uma ficção são dispersos sistematicamente por vários canais de distribuição com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio faz sua própria contribuição única para o desenrolar da história. (Jenkins, Henry. Transmedia Storytelling 101. 21 de Março de 2007. Disponível em: https://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html. Acesso em: 16 de março de 2023. Tradução nossa)

A ideia é que cada meio contribua com uma parte para o quebra-cabeça da história, e essas partes se unem para formar uma narrativa completa. O conteúdo multiplataforma vem ganhando cada vez mais espaço entre o público, conseqüentemente acaba criando uma legião de fãs, elemento fundamental da cultura participativa, são essas pessoas que irão buscar por novas experiências a cada novo conteúdo, os fãs podem mergulhar no universo da história e explorar diferentes aspectos da narrativa em seus próprios termos, o que pode levar a uma maior fidelidade e envolvimento com a história.

Cada vez mais, as narrativas estão se tornando a arte da construção de universos, à medida que os artistas criam ambientes atraentes que não podem ser completamente explorados ou esgotados em uma única obra, ou mesmo em uma única mídia. O universo é maior do que o filme, maior, até, do que a franquia – já que as especulações e elaborações dos fãs também expandem o universo em várias direções. (Jenkins, 2009, p. 159).

2.3. A narrativa multiplataforma

O conceito de narrativa multiplataforma, o próprio nome já nos dá uma pista do que se trata, refere-se à produção e distribuição de conteúdo em diferentes plataformas de mídia, como TV, cinema, rádio, internet. Essa narrativa envolve a criação de uma história ou universo narrativo que é contado em diferentes formatos e mídias (filmes, séries, jogos, games), com cada plataforma oferecendo uma experiência única e complementar. No livro *Cultura de Convergência* de Henry Jenkins, o capítulo 3 chamado *Em Busca do Unicórnio de Origami* usa *Matrix* como exemplo para explicar essa narrativa transmidiática. As irmãs Wachowski exploraram *Matrix* em diversas plataformas, além dos filmes existiram jogos de vídeo

game, histórias em quadrinhos e desenhos animados, levando uma nova forma de experiência de mídia, despertando a curiosidade e interesse dos fãs.

A história de Matrix acabou se tornando muito dependente dos outros meios para o público conseguir entender o sentido geral da história, os filmes sozinhos não possuem a capacidade de fazer com que o expectador entenda toda a história e nem todo mundo queria consumir todos os produtos para ter que entender o conceito geral. O proposto pelas irmãs Wachowski era que cada parte de Matrix se tornasse dependente entre delas, não existia autonomia em cada mídia. Jenkins toca em um ponto fundamental quando diz que

Cada acesso a franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game e vice-versa. Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo. A compreensão obtida por meio de diversas mídias sustenta uma profundidade de experiência que motiva mais consumo. A redundância acaba com o interesse do fã e provoca o fracasso da franquia. (Jenkins, 2009, p.138).

Um exemplo de narrativa multiplataforma de sucesso com grande longevidade e autonomia entre as histórias é o Universo Cinematográfico da Marvel, que inclui filmes, séries de TV, quadrinhos e jogos. Cada um desses formatos conta uma parte da história geral, permitindo que os fãs mergulhem no universo da Marvel de diferentes maneiras.

O universo Marvel começou em 2008 com Homem de Ferro (Iron Man) e se tornou um sucesso de bilheteria atrás do outro, conseguindo interligar seus heróis, mas sem deixar a individualidade de cada um se sobressair, conseguindo manter uma correlação entre eles, mas sem perder a autonomia em cada filme.

2.4. Multiverso na cultura midiática

O conceito de multiverso tem desempenhado um papel importante na cultura midiática, especialmente nas últimas décadas. Multiverso é uma ideia que implica a existência de múltiplos universos ou realidades alternativas, cada uma com suas próprias leis da física e possibilidades. Esse conceito é explorado em várias formas de mídia, como filmes, séries de TV, jogos e literatura.

É um fenômeno que vem crescendo constantemente na indústria do entretenimento, a criação de universos e multiversos das mais diferentes franquias, sejam antigas que voltam ao cenário com nossas possibilidades, um bom exemplo é

a franquia de Harry Potter que passou a ser *Wizarding World*², trazendo novos filmes que contam histórias com novos personagens, novas escolas de magia ao redor do mundo, mas todos presentes no mesmo universo ou novas como DC ou Marvel que já iniciaram seus projetos com a ideia de universo compartilhado e conseqüentemente multiverso, as histórias de ambas envolvem múltiplas versões de personagens conhecidos, como Homem-Aranha, Batman e Superman, vivendo em diferentes realidades. O cruzamento entre esses universos alternativos é uma maneira empolgante de reunir diferentes personagens e explorar narrativas únicas. Em princípio, esses universos podem ser vistos como contrafactuais: mudando elementos particulares das situações dos personagens, eles se relacionam um ao outro como versões de "o que aconteceria se" (Ferreira, Antônio, 2018, p. 5, apud Kukkonen, 2010, p. 55)

O multiverso tem sido um tema recorrente em filmes de super-heróis e ficção científica. O filme "Homem-Aranha no Aranhaverso" (Spider-Man: Into the Spider-Verse, 2018) tem várias versões do Homem-Aranha de diferentes realidades, a série Loki (2021) que apresenta os primeiros eventos de multiverso no universo da Marvel e também "Doutor Estranho no Multiverso da Loucura" (*Doctor Strange in the Multiverse of Madness*, a ser lançado, 2022) que explora o conceito em maior profundidade com a Wanda indo atrás de seus filhos em outras realidades.

2.5. Web 2.0, uma nova era da internet

Antes de entrarmos no streaming, é necessário explicar a Web 2.0 e como ela mudou completamente a forma que as pessoas usam a Internet. A Web 2.0, assim chamada por ser considerada a segunda geração da Internet, caracteriza-se pelo uso de tecnologias que permitem o compartilhamento, criação e colaboração de conteúdo em escala massiva. Essa nova forma de interação trouxe grandes mudanças na forma como as pessoas se comunicam e se conectam online.

Existem muitos nomes para essa nova web: Web 2.0, Living Web, Hypernet, Active Web, Read/Write Web.5 Chame do que você quiser — o sentimento é o mesmo. Estamos todos participando do surgimento de uma plataforma global e onipresente para computação e colaboração que está remodelando quase todos os aspectos das relações humanas. (Tapscott; Williams, 2006, p. 25)

² Wizarding World é o universo fictício compartilhado de Harry Potter, série de livros escritos por J. K. Rowling e que viraram uma saga de filmes.

O fundador da O'Reilly Media, Tim O'Reilly, popularizou o termo Web 2.0 em uma conferência em 2004, seguido por seu artigo de 2007 "*What is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*", do qual ele considera "uma plataforma para construir serviços, uma plataforma para criar redes sociais e experiências de usuário conectadas, uma plataforma para compartilhar dados e permitir a colaboração entre desenvolvedores" (O'REILLY, 2007), em outras palavras, a Web 2.0 permite que os usuários sejam produtores de conteúdo em não apenas consumidores.

A possibilidade da produção de conteúdo colaborativo é vista como uma das principais características da Web 2.0, trazendo a possibilidade de colaboração em grande escala, onde indivíduos podem trabalhar juntos em projetos ou iniciativas.

A Internet experimentou uma transformação revolucionária graças à Web 2.0. Os usuários começaram a interagir de maneiras totalmente novas, utilizando tecnologias que permitem colaboração em larga escala, criação e distribuição de conteúdo. Além da capacidade de personalizar sua experiência, os usuários passaram a utilizar redes sociais e comunidades online para se comunicar. Essas mudanças marcam um ponto de virada no mundo digital.

2.6. Web 2.0 e sua relação com o streaming

A Web 2.0 e o streaming são conceitos diferentes, mas estão interligados em alguns aspectos. Sabe-se que a Web 2.0 é uma evolução da internet e que traz a participação ativa dos usuários na criação e disseminação de conteúdo, e o streaming é uma tecnologia que permite a transmissão de dados, como áudio e vídeo, em tempo real pela internet.

No entanto, as plataformas de streaming são exemplos de como a Web 2.0 pode ser utilizada para criar novos modelos de negócios baseados na participação do usuário. Por exemplo, utilizando os algoritmos baseados em dados de visualização para recomendar conteúdo personalizado para seus usuários, incentivando a participação ativa dos mesmos na escolha do que assistir.

Além disso, a Web 2.0 também é fundamental para a disseminação do conteúdo produzido por essas plataformas, coisa que hoje em dia é muito utilizada como forma de divulgação tanto nas redes sociais desses serviços como pelos fãs, que muitas vezes editam trechos de cenas e viralizam na rede, isso permite que cada vez mais usuários compartilhem e comentem sobre determinado conteúdo em

diferentes canais da internet. Portanto, embora sejam conceitos distintos, a Web 2.0 e o streaming estão interligados e podem se beneficiar mutuamente em relação à participação do usuário e à disseminação de conteúdo.

2.7. NETFLIX, uma nova forma de televisão surge

A Netflix, considerada uma das pioneiras no streaming de produções audiovisuais e uma das empresas mais amadas e populares do mundo, surgiu em 1997 com locação de DVD, onde o cliente escolhia os títulos desejados através de um site e os recebiam em casa sem custo de envio e devolução, desde que cumprisse o tempo determinado no código de despacho fornecido. Criado por Reed Hastings e Marc Randolph, a ideia veio à tona após pagarem uma multa de 40 dólares referente ao atraso na devolução de um filme. Até então o conceito de streaming ainda era raso, sem essa nomenclatura definida. “O primeiro sistema de transmissão e distribuição de sinais foi patenteado em 1920 por George O. Squier. Foi essa patente que serviu de base para uma evolução e a descoberta de uma transmissão de músicas sem a necessidade do uso de rádio em 1940, por Muzak.” (XIMENES, 2021) Hoje, o serviço que conhecemos é definido como um processo de transmissão de dados pela internet, principalmente áudio e vídeo, sem a necessidade de baixar o conteúdo (GOGONI, 2019).

Em 2007, a Netflix estreou seu serviço de streaming, onde cada assinante teria 1 hora de conteúdo por dólar gasto na plataforma, o plano mais caro de U\$\$ 16.99 dólares davam direito a 17 horas de filmes em um período de 30 dias. As políticas de streaming foram melhorando e abolindo esse limite de horas por dólar com o surgimento da concorrência, que de início vieram a ser a venda de vídeos pela Apple e a plataforma HULU.

O catálogo da Netflix era composto por produções já existentes de diversos estúdios, que no decorrer dos anos foram fazendo parceria com o serviço. Contratos bilionários eram feitos para transmitir filmes das maiores empresas do mercado na Netflix, e como ela foi uma das primeiras a se expandir, conseguiu se consolidar como uma nova forma de consumir conteúdo, chegando até a assustar empresas de televisão a cabo e canais fechados.

Com o passar dos anos, especificamente em 2013, a Netflix lança sua primeira produção original em seu catálogo, a série mundialmente aclamada pelo público e pela crítica *House of Cards*, que foi indicada aos principais prêmios da

televisão como *Emmy's*, Globo de Ouro e *Critics Choice Awards*. No artigo de Samantha Xue “*Drama in the TV Industry: A Study of New Entrants, New Services, and New Consolidations*” (2014), é citado um trecho da entrevista do CEO Reed Hastings na Netflix Q3 2013 *Earnings Interview*, onde ele fala sobre a importância da criação do conteúdo original para a plataforma:

Sem isso [programação original], você está meramente licenciando obras velhas dos outros, sendo tudo muito substituível. Quando você finalmente é grande o suficiente para se dar ao luxo de produzir séries como *Orange is the New Black*, série que todo mundo quer ver, você tem algo que as pessoas conversam sobre e que se identificam com a Netflix (Xue, 2014, p. 13, nossa tradução)

O serviço evoluiu rapidamente para uma plataforma de streaming de vídeo sob demanda (SVOD), permitindo aos usuários assistir a uma ampla variedade de filmes e programas de TV a qualquer momento, em qualquer lugar, desde que tivessem uma conexão com a Internet. A Netflix mudou a forma como se consome entretenimento que antes era apenas pela TV, a personalização de conteúdo com os algoritmos baseados nos conteúdos assistidos anteriormente faz com que sempre seja apresentado novos títulos para o usuário, o que ajuda a aumentar a fidelidade do cliente e dando uma experiência quase que exclusiva para cada um.

Em vez de termos uma emissora que cubra uma cidade ou um país, por exemplo, teremos um canal para cada pessoa. Na Netflix, temos mais de 50 milhões de assinantes. Consideramos cada um deles um canal, com sua programação. Conforme aprendemos as preferências, personalizamos nosso conteúdo. (Hastings, 2015)

Além disso, também foi popularizado a prática de “maratonar” séries, que é assistir todos os episódios de uma série de uma só vez e não semanalmente como até hoje acontece em muitos canais de TV, porém, as plataformas de streaming que foram surgindo após a Netflix passaram a adotar esse sistema de liberar toda a temporada de uma vez, ou mais de um episódio por semana.

Com a chegada da Netflix no mercado e o streaming se tornando algo do dia a dia, aconteceu uma mudança gigantesca no cenário da indústria do entretenimento e forçou outras empresas a se adaptarem para permanecerem competitivas. Algumas plataformas que surgiram após a Netflix, como a Amazon Prime Video e Disney+, surgiram para concorrer diretamente com a gigante do streaming, além disso, várias empresas de mídia tradicionais, como a HBO e a própria Disney, criaram suas próprias plataformas de streaming para competir com a Netflix e tentar

manter seus próprios catálogos de conteúdo relevantes para o público, o que levou a Netflix a perder muito “conteúdo saudosista” dessas plataformas, que acabaram virando exclusivo, bons exemplos são as séries *Friends* que passou a ser exibida pelo HBOMax que faz parte do grupo *Discovery* e *Modern Family* que faz parte da *The Walt Disney Company*.

A adaptação das plataformas de streaming também se estendeu às estratégias de marketing, produção de conteúdo e personalização de experiência do usuário, que foram áreas em que a Netflix se destacou desde o início. A concorrência acirrada na indústria de streaming também levou a uma crescente demanda por conteúdo original e exclusivo, aumentando os investimentos em produções de alta qualidade.

A Netflix é um exemplo de como a inovação pode revolucionar uma toda uma indústria, fazendo com que uma nova porta seja aberta trazendo diversas possibilidades e novidades para o público. Sua abordagem abriu caminho para uma nova era no mercado de entretenimento, com empresas competindo constantemente para oferecer conteúdo de alta qualidade e personalizado para os consumidores.

3. O UNIVERSO MARVEL COMO NARRATIVA TRANSMÍDIA

3.1. Fase 1: Construindo o UCM

A Marvel é conhecida, atualmente, por ser uma empresa de sucesso no meio cinematográfico, com diversos filmes que já ultrapassaram 1 bilhão em bilheteria e formaram uma legião de fãs. Entretanto, nem sempre foi assim.

Em 1993, a empresa passou por um colapso financeiro, chegando ao ponto de declarar falência em 1995. Ao passar dos anos, com a empresa buscando novas formas de voltar a lucrar, o caminho mais viável acabou se tornando a produção de filmes de heróis. Com isso, em 2005, a Marvel decidiu fazer filmes para si, deixando de vender os direitos autorais de seus heróis para outros estúdios, como os casos do Homem-Aranha (vendido para a Sony) e dos X-men (vendido para a Fox).

Para produzir os filmes, a Marvel precisou solicitar um empréstimo ao banco *Merrill Lynch* no valor de US\$525 milhões, fazendo um acordo que lhe atribuiu a responsabilidade de lançar cinco filmes em sete anos. Além disso, devido ao acordo feito com o banco, a Marvel perderia os direitos autorais de alguns heróis (Capitão América, Os Vingadores, Pantera Negra, Homem-Formiga, entre outros), caso não cumprisse com o proposto em contrato.

Kevin Feige, presidente de produção da *Marvel Studios*, ficou responsável por dar vida à chamada “Fase 1”, que, segundo ele, teve o objetivo de lançar os cinco filmes, estabelecidos no acordo com o banco Merrill Lynch, e culminar todos em um sexto filme, que seria um *crossover*³ das histórias. Assim, como nos quadrinhos, Kevin Feige pretendia criar o Universo Marvel no cinema.

O primeiro filme dessa “Fase 1” foi *Homem de Ferro*, dirigido por Jon Favreau e lançado em 30 de abril de 2008 no Brasil. O filme conta a história de Tony Stark (interpretado por Robert Downey Jr.), um gênio da tecnologia e bilionário, que constrói armas bélicas para o exército dos Estados Unidos. Em seu enredo, durante uma demonstração de armas no Afeganistão, Tony é sequestrado por um grupo terrorista que quer tomar posse de sua tecnologia. Durante esse período preso, ele sofre um grave ferimento no peito, deixando-o entre a vida e a morte, enquanto é forçado a construir uma arma de destruição para os terroristas. No entanto, ele

³ Eventos que personagens de diferentes histórias ocorrendo paralelamente finalmente se encontram em uma trama (Silva, Igor. **A construção do universo crossover: Um estudo sobre a construção narrativa visual dos filmes da Marvel.** p. 6, 2019. Disponível em: <https://app.uff.br/riuff/handle/1/12829>. Acesso em 14 de agosto de 2023)

utiliza suas habilidades para criar uma armadura de alta tecnologia, que lhe permite escapar e manter-se vivo. De volta aos Estados Unidos, Tony decide abandonar a fabricação de armas e dedicar-se a aprimorar sua armadura para combater o terrorismo, se tornando, assim, o Homem de Ferro.

A ideia de construção de um Universo, característica dos filmes da Marvel, já começou em seu primeiro lançamento cinematográfico, com uma cena pós-créditos, na qual nos é apresentado o personagem Nicky Fury (interpretado por Samuel L. Jackson), um agente e diretor da S.H.I.E.L.D. (Serviço Hipersecreto de Inteligência, Execução da Lei e Defesa), e uma réplica do escudo do Capitão América.

O segundo filme da “Fase 1” foi *O Incrível Hulk*, dirigido por Louis Leterrier e lançado no Brasil em 13 de junho de 2008, dois meses após Homem de Ferro. O Hulk chegou a ser propriedade da Universal Studios, que lançou um filme em 2003. Sua produtora pretendia fazer uma sequência de filmes e manter seus direitos, porém isso não aconteceu. Posteriormente, a Marvel reclamou os direitos do herói, para a produção de um filme com o seu selo.

O Incrível Hulk narra a história de Bruce Banner (interpretado por Edward Norton), um cientista que trabalhava em um experimento, comandado pelo General Ross, para a recriação do soro do supersoldado, uma substância utilizada durante a Segunda Guerra Mundial, que dava propriedades sobre-humanas para quem a utilizasse. Banner se expõe a uma grande quantidade de radiação gama ao injetar em si mesmo o soro modificado, levando-o a sofrer uma mutação genética, que o transforma no Hulk quando se sente ameaçado, estressado ou com raiva. No decorrer do filme, vemos Banner lutando contra seu arqui-inimigo (um dos mais famosos dos quadrinhos, conhecido como o Abominável) e tentando achar uma cura para seu alter-ego Hulk. Seguindo a tradição da Marvel, esse filme também apresenta uma cena pós-créditos, exibindo o Homem de Ferro encontrando o General Ross em um bar e falando para ele que está montando um time.

Tony Stark volta no terceiro filme da “Fase 1”, intitulado *Homem de Ferro 2*, também dirigido por Jon Favreau, sendo lançado em 30 de abril de 2010, dois anos após o primeiro longa. Nesse filme, Tony lida com problemas de saúde causados por um metal presente em seu reator, que está envenenando seu corpo lentamente. Tony nomeia Pepper Potts (interpretada por Gwyneth Paltrow) como chefe das Indústrias Stark e contrata uma nova assistente, revelada futuramente como Natasha Romanoff, mais conhecida como a Viúva Negra (interpretada por Scarlett

Johansson), uma agente infiltrada que segue as ordens de Nicky Fury na intenção de saber o que Tony Stark está planejando. A história do filme se desenrola com Tony lutando contra o vilão russo Ivan Vanko (interpretado por Mickey Rourke), que usa uma tecnologia semelhante à do Homem de Ferro, além de lidar com a pressão política dos EUA querendo sua tecnologia para uso militar. Em sua cena pós-crédito, vemos o agente Phil Coulson, da S.H.I.E.L.D, informando a Fury que encontraram o Mjölnir, martelo do deus Thor, em uma cratera no Novo México.

Seguindo a premissa da cena pós-créditos do filme anterior, o quarto filme da “Fase 1” é *Thor*, dirigido por Kenneth Branagh e lançado em 29 de abril de 2011 no Brasil. O filme começa em Asgard, reino celestial governado por Odin, onde Thor (Chris Hemsworth) é o arrogante e destemido príncipe herdeiro, conhecido por sua habilidade como guerreiro e por seu martelo místico (Mjölnir). No entanto, Thor coloca em risco a paz entre Asgard e Jotunheim – lar dos gigantes de gelo, governado por Laufrey –, fazendo com que Odin, como forma de punição, retirasse seus poderes e o banisse para a Terra, junto com seu martelo místico. Além disso, neste ato, Odin cria uma condição para que Thor recuperasse seus poderes, estabelecendo que isso seria possível apenas quando ele se provasse digno.

Dando continuidade ao enredo do quarto filme, na Terra, Jane Foster (Natalie Portman), Dr. Erik Selvig (Stellan Skarsgård) e Darcy Lewis (Kat Dennings) estão conduzindo pesquisas astrofísicas no Novo México quando encontram Thor. A S.H.I.E.L.D. apreende o martelo de Thor e confisca os materiais de pesquisa de Jane. Thor enfrenta dificuldades para se adaptar ao mundo mortal, mas, aos poucos, ele percebe o valor da humildade e a importância de proteger os inocentes. Enquanto isso, em Asgard, Loki (Tom Hiddleston) irmão adotivo de Thor, descobre sua verdadeira origem como um filho de Laufrey, rei de Jotunheim. Sentindo-se traído, Loki elabora um plano para assumir o controle de Asgard, formando uma aliança com os gigantes, e envia à Terra o Destruidor, um gigante de metal e fogo, com a intenção de matar Thor. Durante a batalha contra o destruidor, Thor se mostra digno e recupera os poderes do Mjölnir, levando-o à vitória. Em seguida, Thor volta à Asgard, a fim de impedir o plano de Loki, obtendo êxito na batalha e fazendo as pazes com seu pai, Odin, restaura seu posto como príncipe de Asgard.

A cena pós-créditos do filme *Thor* mostra Erik Selvig, em um local secreto da S.H.I.E.L.D., analisando o *Tesseract*, um cubo de energia cósmica poderoso e, até então, desconhecido. Ademais, Nick Fury aparece e revela que a S.H.I.E.L.D. tem

um projeto em andamento chamado de "Iniciativa dos Vingadores", dizendo para Selvig que precisam do poder do Tesseract para avançar com este projeto, além de mencionar "problemas maiores no horizonte", prevendo um perigo maior que requer a união de heróis para proteger o mundo.

O quinto filme da "Fase 1" é *Capitão América: O Primeiro Vingador*, dirigido por Joe Johnston e lançado no Brasil em 29 de julho de 2011. Diferente do que vinha acontecendo, o filme não se passa na mesma linha do tempo dos eventos que foram se interligando nos últimos filmes lançados, e sim durante a Segunda Guerra Mundial, servindo como origem e introdução do personagem.

A história começa na década de 40, quando Stephen Rogers (Chris Evans), um jovem magro e com problemas de saúde, deseja se alistar no exército para lutar contra os nazistas. No entanto, seu porte físico o torna inelegível para o serviço militar. Após diversas tentativas sem sucesso de alistar-se, Stephen se voluntaria para um experimento científico chamado "Operação Renascimento", comandado pelo Coronel Chester Phillips (Tommy Lee Jones), Dr. Erksine (Stanley Tucci) e a agente Peggy Carter (Hayley Atwell), que teve como premissa introduzir no seu corpo um soro especial, através de uma máquina criada por Howard Stark, pai do Tony Stark. O experimento transforma Stephen em um "supersoldado", com força, velocidade e habilidades aprimoradas, tornando-o o Capitão América, um símbolo de esperança e justiça que os Estados Unidos precisavam como forma de acalmar as pessoas dos horrores da guerra. Enquanto lida com sua nova identidade, ele se envolve em missões para combater a organização nazista HYDRA, liderada pelo vilão, e um de seus grandes arqui-inimigos, Caveira Vermelha (Hugo Weaving).

Ao longo do filme, o Capitão América forma uma equipe com Peggy Carter (Hayley Atwell), Howard Stark (Dominic Cooper) e Bucky Barnes (Sebastian Stan), e juntos enfrentam as ameaças da HYDRA, que busca utilizar um poderoso artefato, chamado de Tesseract, para fins maligno.

O filme culmina em uma batalha final entre o Capitão América e o Caveira Vermelha. Durante a batalha, o Capitão América sacrifica-se ao se lançar em um avião que carregava armas de destruição em massa, a fim de impedir que elas atingissem grandes cidades e matasse milhões de inocentes. Após esse ato, ele fica congelado e é dado como desaparecido.

Em seguida, Stephen acorda em um quarto de hospital, onde, aparentemente, tudo está normal. Contudo, ao observar o ambiente, ele fica confuso com o tempo,

pois ele estava presente no jogo que está passando na rádio, em 1941. Com isso, Stephen foge do cenário montado, chegando à Times Square, em Nova Iorque, onde encontra Nicky Fury e descobre que dormiu por 70 anos. A cena pós-créditos deste longa mostra Fury encontrando Stephen e levando uma “proposta de missão”.

Capitão América foi o filme que fechou a proposta que Kevin Feige fez em 2005: lançar 5 filmes de heróis, que futuramente viesse a entrelaçar essas histórias, mas sem perder a individualidade de cada um, a fim de culminar todos em um sexto filme, que viria a ser *Os Vingadores (The Avengers)*, lançado em 2012.

3.1.1. Prelúdio dos Vingadores, A grande semana de Nicky Fury

Antes do lançamento do filme *Os Vingadores*, a Marvel Comics, junto com a Marvel Studios, lançou uma história em quadrinhos (HQ) intitulada *Os Vingadores Prelúdio: A grande semana de Fury (Marvel's The Avengers Prelude: Fury's Big Week)*, escrita por Chris Yost e Eric Pearson, com arte de Luke Ross. Esse quadrinho, por estar diretamente ligado aos eventos que estavam acontecendo no cinema, trouxe a proposta de conectar todas as histórias já exibidas e preparar seu público para o próximo filme que iria ser lançado. Sendo assim, o quadrinho mostra a importância de cada momento dos enredos e como essas histórias se cruzam, apresentando seus detalhes e proporcionando um melhor entendimento dos cinco filmes lançados.

A história, basicamente, serve para dar mais profundidade aos personagens, mostrando a individualidade de cada um, e à equipe que está prestes a ser formada, testando sua compatibilidade e o trabalho em equipe, na tentativa de construir confiança e respeito mútuo, para que venham a ser um time. Além disso, explora as motivações de Nick Fury em reunir a equipe.

3.1.2. Os Vingadores: Os Super-Heróis mais Poderosos da Terra

Chega-se ao clímax da “Fase 1” da Marvel, com o filme *Os Vingadores*, dirigido por Joss Whedon e lançado no Brasil em 27 de abril de 2012. Nesse filme, temos o retorno dos personagens apresentados nas produções anteriores: Tony Stark (Robert Downey Jr.), Natasha Romanoff (Scarlett Johansson), Stephen Rogers (Chris Evans), Thor (Chris Hemsworth), Nick Fury (Samuel L. Jackson), Clinton Barton (Jeremy Renner), agente Phil Coulson (Clark Gregg), Dr. Erik Selvig (Stellan Skarsgård), Loki (Tom Hiddleston) e Bruce Banner (Mark Ruffalo). Em 2020, Edward

Norton deu uma entrevista afirmando que o motivo de ter abandonado o papel de Bruce Banner foi porque a Marvel não concordou em pagar o salário que ele queria.

Um evento que acontece muito nos quadrinhos é o *crossover*, uma mistura de vários heróis do mesmo universo em uma única produção – mais adiante, veremos isso se tornar fundamental para o futuro da saga. *Os Vingadores* se inicia com o Dr. Erik Selvig fazendo experimentos científicos com o Tesseract, um objeto de grande poder, mas que ninguém ainda sabia o que realmente era nem como utilizá-lo. Durante o processo, um portal é aberto, de onde sai Loki (vilão do filme *Thor*), retornando como vilão em *Os Vingadores*. Loki derrota os agentes ali presentes e leva o Tesseract, além de sequestrar Dr. Erik Selvig e Clinton Barton, que foram hipnotizados e forçados a trabalhar para ele. Após os eventos do filme *Thor*, Loki foi expulso de Asgard e se juntou aos Chitauri, uma raça alienígena comandada por Thanos, o Titã Louco. Com o objetivo de dominar a Terra, Loki manipula Dr. Erik Selvig, ainda hipnotizado, para trabalhar em uma máquina capaz de abrir um portal estável, com o intuito dos Chitauri entrarem na Terra e iniciarem uma guerra. Devido à ameaça iminente, Nick Fury reúne os heróis já citados para a “Iniciativa Vingadores”, com a intenção de que todos trabalhem juntos e protejam a Terra.

Loki vai até a Alemanha em busca de um material chamado irídio, que tinha como finalidade estabilizar a máquina que Selvig estava montando. Durante o processo, Capitão América, Homem de Ferro e Viúva Negra chegam ao local e capturam Loki. No caminho de volta à base da S.H.I.E.L.D., Thor entra no avião e leva consigo Loki, a fim de fazê-lo se arrepender de seus atos e voltar para casa. Homem de Ferro e Capitão América vão atrás de Thor, resultando em um combate entre os heróis. Após uma breve luta, eles decidem voltar com Loki para a base, na tentativa de obter respostas do que ele está tramando e do paradeiro das pessoas sequestradas.

Desde o início, o plano de Loki – conhecido na mitologia nórdica como deus da trapaça – era se infiltrar na base da S.H.I.E.L.D., a fim de instigar conflitos entre os heróis e causar o caos liberando o Hulk para destruir tudo. Após escapar da prisão, Loki mata o agente Coulson e foge. Consequentemente, a morte do agente serve como motivo para unir a equipe e derrotar Loki.

Loki vai até Nova Iorque, onde o Dr. Selvig instala a máquina construída no topo da Torre Stark, com o Tesseract. Ele abre um portal estável e se inicia a invasão Chitauri na Terra, destruindo a cidade, o que resulta na épica Batalha de

Nova Iorque. Nessa batalha, os heróis se dividem na cidade para tentar acabar com a ameaça, porém os Chitauri continuam entrando na Terra, uma vez que o portal ainda está aberto. Enquanto isso, o conselho da S.H.I.E.L.D. não acredita na vitória dos Vingadores e decide mandar uma bomba nuclear para destruir a cidade, na premissa de “eliminar a ameaça enquanto está apenas ali e não se espalhou para o mundo”. Nick Fury avisa ao Homem de Ferro sobre a bomba, que, por sua vez, consegue interceptá-la e levá-la até a nave mãe dos Chitauri, destruindo o exército. Natasha fecha o portal, interrompendo a passagem dos Chitauri, o que leva os Vingadores à vitória.

Após a grande batalha, Thor leva Loki como prisioneiro para Asgard e todos os outros heróis seguem seus caminhos. Nick Fury, em reunião com o conselho da S.H.I.E.L.D., fala que a Iniciativa Vingadores serve também, para mostrar ao universo que a Terra tem força para se defender e que, embora os heróis sigam seus caminhos individualmente, eles saberão quando devem chamá-los.

O filme possui duas cenas pós-créditos, sendo a primeira muito importante para o futuro do Universo Marvel, pois mostra Thanos, o Titã Louco, líder dos Chitauri, transmitindo a ideia de que ele será o grande vilão da “Saga do Infinito”. A segunda cena é uma descontração com os heróis juntos comendo “shawarma”, uma comida que Tony cita após salvar a cidade.

3.2. Fase 2: A sequência após o sucesso

A Fase 1 mudou a forma como o cinema conhecia os filmes de super-heróis, tornando-se o gênero mais popular do mercado e arrecadando muito dinheiro. “Os Vingadores” arrecadou mais de 1 bilhão de dólares em bilheteria, firmando a Marvel e seu universo como algo que veio para ficar.

Em julho de 2012, durante a Comic-Con de San Diego, um dos eventos mais importantes do mundo de cultura nerd, Kevin Feige anunciou a Fase 2 e todos os filmes que fariam parte dela (*Homem de Ferro 3*, *Thor: O Mundo Sombrio*, *Capitão América: Soldado Invernal*, *Guardiões da Galáxia* e *Vingadores: Era de Ultron*). Esses anúncios geraram grande expectativa dos fãs ao redor do mundo, nos quais Kevin destacou que essa fase iria expandir as histórias dos personagens já conhecidos, como também apresentaria novos heróis ao universo.

Essa nova fase trouxe uma abordagem “mais sombria” em comparação à primeira, pois ela explora as consequências e impactos emocionais dos eventos

acontecidos nos filmes anteriores, mostrando os heróis lidando com desafios mais pessoais e ameaças muito maiores.

3.2.1. Homem de Ferro 3: Prelúdio

Antes de iniciar os filmes da Fase 2, a Marvel lançou outra história em quadrinhos como prelúdio para o terceiro filme do Homem de Ferro. Essa HQ foi lançada em janeiro de 2013 e escrita por Christos Gage e Stephen Kurth.

A minissérie é composta por duas edições e se passa entre os eventos de *Os Vingadores* e *Homem de Ferro 3*. Ela explora os problemas psicológicos e emocionais que Tony vem passando após a batalha de Nova Iorque, além da pressão que vem sofrendo do governo para compartilhar a tecnologia de sua armadura. A história serve para enriquecer a experiência do filme, fornecendo detalhes adicionais, como Tony lidando com seus traumas e a repercussão política da Batalha de Nova Iorque. Como de costume, a tie-in comic ajuda a preencher lacunas entre os filmes.

3.2.2. Lidando com as consequências da Fase 1

A Fase 2 começa com Robert Downey Jr. retornando ao papel de Tony Stark em *Homem de Ferro 3*, dirigido por Shane Black e lançado no Brasil em 26 de abril de 2013. O filme se passa logo após os eventos de *Os Vingadores*, em que Tony está lidando com estresse pós-traumático, devido à batalha contra os Chitauri, tendo crises de ansiedade e insônia. Isso faz Tony dedicar todo seu tempo na criação de diversas versões de sua armadura, na ideia de encontrar uma solução para qualquer tipo de problema que vier aparecer na Terra. Enquanto isso, o governo dos Estados Unidos está preocupado com o Mandarin (Ben Kingsley), que tem feito ataques terroristas, explodindo pessoas. Em um desses ataques, Happy, melhor amigo de Tony, é ferido, o que leva Tony a ameaçar o Mandarin publicamente.

Mandarin lança mísseis à casa de Tony, destruindo o ambiente e dando ele como morto. Contudo, Tony escapa em uma armadura controlada pelo Jarvis – que logo fica sem bateria –, deixando-o em uma pequena cidade no Tennessee. Chegando à cidade, ele é ajudado por um garoto chamado Harley.

Tony, sem sua armadura e seus recursos tecnológicos, investiga o motivo das pessoas estarem explodindo, a fim de entender os planos de Mandarin, descobrindo que elas são veteranas de guerra que fizeram parte de um projeto experimental

chamado Extremis, um soro que permite a regeneração celular rápida e concede habilidades sobre-humanas, porém a substância não estabilizou no organismo de todos. Além disso, Tony descobre que Mandarin é apenas um ator disfarçado e que o verdadeiro vilão é Aldrich Killian (Guy Pearce), criador do projeto Extremis, com o objetivo de curar os veteranos, mas que deu errado. Killian quer que Tony estabilize o soro, e, para isso, ele sequestra Pepper, obrigando Tony a fazer. Contudo, Tony é libertado pelo Patriota de Ferro (Don Cheadle), que logo mais tem sua armadura roubada por Killian. Em seguida, Killian vai atrás do presidente dos Estados Unidos para matá-lo, com transmissão ao vivo para o mundo todo.

O filme chega a seu clímax em uma batalha entre Homem de Ferro e Killian, na qual Tony descobre que pode controlar todas as suas armaduras, criadas durante seus dias de insônia, pelo Jarvis, sua inteligência artificial. Mesmo assim, ele não consegue derrotar Killian, e na tentativa de salvar Pepper, ela cai e é dada como morta. Tony, enfurecido, tenta explodir Killian com uma de suas armaduras, porém não obteve sucesso, até que Pepper aparece sob os efeitos do Extremis, que funcionou em seu corpo, e derrota Killian. Como consequência de todos os eventos, Tony explode suas armaduras, prometendo, assim, deixar a vida de Homem de Ferro e focar em sua família.

Seguindo a tradição de cena pós-créditos, vemos Tony em uma sessão de terapia com Bruce Banner, o Hulk, dizendo que, mesmo sem suas armaduras, ele ainda é o Homem de Ferro.

3.2.3. O prelúdio de Thor: O Mundo Sombrio

Antes do lançamento do segundo filme do Thor, a Marvel também lançou, em 2013, uma história em quadrinhos chamada *Thor: O Mundo Sombrio Prelúdio*, dividida em duas edições e escrita por Christopher Yost e Craig Kyle.

A HQ explora os eventos que acontecem entre os filmes *Thor* e *Thor: O Mundo Sombrio*, concentrando-se, basicamente, na vida de Thor em Asgard e em seu trabalho de manter a paz nos nove reinos. Também é abordado a busca do Elfo Malekith pelo Éter, chamando a atenção da cientista Jane Foster e revelando que o Éter é uma Joia do Infinito. Além disso, essa tie-in comic estabelece a conexão entre a ameaça de Malekith e o envolvimento de Jane com Éter, além de apresentar todo o trabalho de Thor para estabelecer a paz dos reinos.

3.2.4. Thor: O Mundo Sombrio e Capitão América: Soldado Invernal

Thor: O Mundo Sombrio foi lançado nos cinemas brasileiros no dia 8 de novembro de 2013. Esse filme seria o primeiro da Marvel dirigido por uma mulher, a diretora Patty Jenkins, mas ela acabou desistindo do projeto por diferenças criativas. Segundo Patty, ela não sentiu que entregaria um bom trabalho com o roteiro apresentado e deixou o projeto. *Thor: O Mundo Sombrio* é considerado, entre os fãs, o pior filme do UCM. A direção ficou por conta de Alan Taylor.

Esse filme também se passa após os eventos de *Os Vingadores*, com Thor voltando com Loki à Asgard, para ser julgado por seus crimes. Thor passa a viajar entre os nove reinos, em missões, buscando uma política pacífica entre todos. O filme gira em torno de um evento que está prestes a acontecer, chamado convergência, em que ocorre o alinhamento dos nove reinos e, durante o processo, faz com que portais se abram entre eles, incluindo a Terra. Jane Foster (Natalie Portman), em meio a suas pesquisas, descobre um desses portais e, ao atravessá-lo e explorar o ambiente, encontra uma substância antiga e poderosa, chamada Éter, que acaba entrando em seu corpo. Thor vai à Terra encontrar Jane, que, em um momento de pressão, libera um fragmento do poder do Éter, chamando a atenção dos Elfos Negros, liderados pelo vilão Malekith (Christopher Eccleston), que quer o poder do Éter para mergulhar o universo em uma escuridão absoluta durante o evento da convergência. Jane é levada para Asgard, na tentativa de ser curada, mas sem sucesso. Malekith vai atrás de Jane, mas ela foge, e, durante esse processo, ele mata a mãe de Thor, que protegia Jane. Thor jura vingança e se junta ao Loki, que estava preso nas masmorras de Asgard, para ir atrás de Malekith, tirar o Éter de Jane e salvar o universo. O plano de Thor era entregar a Jane e, quando Malekith tirar o Éter dela, destruí-lo com seu martelo, porém falha e o vilão se funde com a substância, matando, logo após, Loki.

O filme chega a seu clímax em uma batalha de Thor contra Malekith na Terra, que é onde o vilão planeja culminar seu plano maligno. Thor vence a batalha com a ajuda de Sif (Jaimie Alexander) e seus aliados da Terra. Após isso, ele retorna à Asgard e é coroado rei. No final do filme, vemos que Loki forjou a sua morte e assumiu a forma de Odin, se preparando para eventos futuros.

Thor: O Mundo Sombrio tem duas cenas pós-crédito. A primeira cena é Volstagg (Ray Stephenson) e Sif entregando o Éter – a Joia da Realidade – a um

coleccionador de relíquias do universo, que afirma já possuir o Tesseract, indicando que ele está juntando as Joias do Infinito. A segunda cena é apenas Thor indo visitar Jane na Terra, beijando-a.

Seguindo o calendário da Fase 2, em 10 de abril de 2014 foi lançado o segundo filme do Capitão América, chamado *Capitão América: O Soldado Invernal*, marcando a estreia dos Irmãos Russo no UCM. Anthony e Joe Russo foram responsáveis por mostrar uma nova abordagem nos filmes de super-heróis, sendo bastante elogiados por isso, trazendo uma sensibilidade mais realista e um estilo de narrativa de espionagem para os filmes do Capitão América, refletindo em histórias mais maduras. *Capitão América: O Soldado Invernal* foi inspirado em filmes de espionagem da década de 70, como *Três Dias do Condor* e *Todos os Homens do Presidente*, além da participação especial do ator Robert Redford, interpretando Alexander Pierce, um membro do alto escalão da S.H.I.E.L.D. Robert é conhecido por seus papéis em clássicos filmes de espionagem, como *Golpe de Mestre* e o já citado *Todos os Homens do Presidente*.

O filme se passa dois anos após os eventos de *Os Vingadores*, no qual Stephen Rogers, o Capitão América, está morando em Washington, trabalhando para a S.H.I.E.L.D. em uma unidade de combate à terroristas, ao lado de sua companheira Natasha Romanoff, e, ainda, tentando se adaptar ao mundo moderno. Em uma dessas missões, Stephen descobre que a S.H.I.E.L.D. está no processo de desenvolvimento da “Operação Insignth”, um projeto super tecnológico que prevê a eliminação de ameaças antes mesmo que elas aconteçam. Nicky Fury tenta obter mais informações sobre esse projeto com seu superior Alexander Pierce, que desconversa. Em seguida, Fury é atacado pelo Soldado Invernal, uma arma criada pela HYDRA, mas que na verdade é Bucky Barnes, amigo de Stephen da sua época de guerra e que todos acreditavam que estava morto. Fury foge e vai ao encontro de Stephen, entregando-lhe um pendrive, mas ele é vítima de outro ataque e morre na sala de cirurgia.

Pierce vai atrás de Stephen, a fim de saber o que Fury tinha lhe falado, porém Stephen não revela o que foi dito e se torna um alvo, já que Pierce o coloca como fugitivo – é aí que acontece uma das cenas de luta mais icônicas do UCM, com Capitão América derrotando vários agentes dentro de um elevador.

Stephen se junta à Natasha e Sam Wilson, um ex-veterano de guerra que, em breve, se torna o Falcão. Juntos eles vão a uma base abandonada da S.H.I.E.L.D., o

mesmo lugar onde o Capitão América foi criado, descobrindo um computador com a consciência do Zola, um vilão que aparece no primeiro filme do Capitão América. Zola revela que, desde a fundação da S.H.I.E.L.D., a HYDRA, uma organização terrorista nazista da Segunda Guerra Mundial, está infiltrada, onde eles criaram a Operação Clípe de Papel, na qual a S.H.I.E.L.D. recrutou cientistas alemães – essa operação realmente aconteceu na realidade, com o governo dos Estados Unidos recrutando os cientistas –. Eles descobrem que a “Operação Insight” se trata de um projeto da HYDRA, para lançar *Helicarriers*⁴ armados e eliminar todos aqueles que são considerados uma ameaça para a organização, como Bruce Banner, Tony Stark e Stephen Strange. Os heróis invadem e se infiltram na base da S.H.I.E.L.D., para desativar os *Helicarriers* e expor a verdade sobre a organização.

O filme chega a seu clímax com a luta entre Capitão América e Soldado Invernal, trazendo diversas referências dos quadrinhos do Soldado, criados por Ed Brubaker, que faz uma participação especial no filme. Stephen descobre a identidade do Soldado, seu amigo Bucky Barnes, passando a tentar recuperar a consciência e sanidade de Bucky, se recusando a lutar contra seu amigo. Após uma batalha cheia de emoção dentro dos *Helicarriers*, Stephen, se recusando a revidar contra Bucky, coloca sua vida em risco, mas acaba sendo salvo por Bucky.

Como de costume, o filme possui duas cenas pós-créditos. A primeira cena mostra agentes da HYDRA examinando o cajado de Loki, que contém a Joia da Mente, falando sobre a importância de explorar mais o seu poder, a fim de aprimorar seus projetos. Além disso, também é apresentado dois novos personagens, Pietro Maximoff (Mercúrio) e Wanda Maximoff (Feiticeira Escarlate), que são importantes para o futuro do UCM. A segunda cena mostra Bucky no Museu Smithsonian, onde tem uma exposição sobre a guerra. Ele observa sua própria história, dando a entender que ele está recuperando sua memória, sugerindo que há possibilidade de redenção para o personagem.

⁴ Os *Helicarriers* são centros de comando voadores avançados que também funcionam como porta-aviões. Especificamente, os *Helicarriers* foram projetados para serem capazes de voo sustentado e alimentado de forma independente, por meio de quatro enormes motores de turbina que fornecem a sustentação necessária para mantê-los no ar, embora também fossem capazes de manter capacidades marítimas. Sua tecnologia foi criada, em parte, com projetos de Howard Stark. Disponível em: <https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Helicarrier>. Acesso em 22 de agosto de 2023. Tradução nossa

3.2.5. Conhecendo os Guardiões da Galáxia

Após a sequência de produções com personagens já conhecidos, chegou a hora de apresentar novos heróis ao universo, com o lançamento de *Guardiões da Galáxia* em 31 de julho de 2014 nos cinemas brasileiros. Em maio do mesmo ano, a Marvel lançou a história em quadrinho intitulada *Guardiões da Galáxia Prelúdio*, escrita por Dan Abnett e Andy Lanning.

Essa HQ tem como objetivo principal apresentar alguns dos personagens que compõem a equipe dos Guardiões, bem como estabelecer o contexto e os antecedentes que são explorados no filme. Além disso, ela conecta elementos do UCM com os Guardiões, proporcionando uma continuidade narrativa.

A HQ, composta por duas edições, explora as origens de Peter Quill, também conhecido como Senhor das Estrelas, e como ele se tornou um saqueador espacial. Também aborda a história de Gamora e sua relação com o vilão Thanos, o que a levou a ser conhecida como "Filha de Thanos". Além disso, são revelados detalhes sobre o envolvimento de Ronan, O Acusador, com a Ordem Negra de Thanos.

O prelúdio de *Guardiões da Galáxia* oferece informações adicionais sobre o universo desses personagens e preparando o terreno para o filme.

3.2.6. Os Guardiões chegam ao cinema

O filme *Guardiões da Galáxia* foi dirigido por James Gunn e lançado no Brasil em 31 de julho de 2014, apresentando uma equipe improvável de heróis.

A história começa com Peter Quill (Chris Pratt), ainda criança, sendo sequestrado por um grupo de piratas do espaço, após a morte de sua mãe. Vinte e seis anos depois, vemos Peter como um saqueador espacial em um planeta chamado Morag, para roubar um artefato misterioso chamado Orbe. O Orbe guarda um grande poder, sendo procurado, também, por Ronan, O Acusador, um guerreiro da raça kree, até então aliado de Thanos.

Após sair do planeta, Peter segue em direção ao planeta Xandar para vender o Orbe, mas é surpreendido por Gamora, uma assassina treinada por Thanos, que foi enviada por Ronan para recuperar o artefato. Durante o embate entre Peter e Gamora, Groot (uma árvore falante) e seu amigo Rocket, um guaxinim modificado em laboratório, se envolvem. A polícia prende os quatro e, ao chegar na prisão, conhecem Drax, que tenta matar Gamora por ser aliada de Ronan, responsável por matar toda sua família. Gamora é salva por Peter, que sugere usarem ela como

caminho para Drax matar Ronan. Juntos eles fogem da prisão e vão atrás do Colecionador para abrir o Orbe, descobrindo que é uma Joia do Infinito. Ronan aparece e, após uma breve luta, leva o Orbe, revelando seu plano de não o entregar para Thanos e usá-lo para destruir Xandar, o planeta dos Nova Corps.

Os Guardiões da Galáxia se unem em uma batalha épica contra Ronan, usando o poder do Orbe para derrotá-lo. Com a ajuda dos Nova Corps e de um sacrifício heróico de Groot, eles salvam Xandar e impedem a ameaça iminente. Ao final, os Guardiões da Galáxia são reconhecidos como heróis e decidem continuar trabalhando juntos como uma equipe.

O filme conclui com a promessa de futuras aventuras para essa excêntrica e divertida equipe espacial. *Guardiões da Galáxia* foi aclamado pela crítica e pelo público, tornando-se um sucesso de bilheteria.

3.2.7. O prelúdio de Vingadores: Era de Ultron

A Marvel se preparava para mais um grandioso lançamento nos cinemas, o tão aguardado reencontro dos Vingadores no filme *Vingadores: Era de Ultron* e, não diferente do que já vinha acontecendo, lançou uma HQ antes do filme, como forma de prelúdio. Com duas edições lançadas em 3 de fevereiro de 2015 foi escrita por Pilgrim.

Na história é apresentado maiores detalhes sobre a cena pós-créditos do segundo filme do Capitão América, na qual aparece o Barão von Strucker, da HYDRA, usando o Cetro de Loki para fazer experimentos com humanos em Sokovia. Além disso, é apresentado mais sobre os experimentos realizados em Pietro e Wanda. Uma curiosidade apresentada na HQ é que o Cetro é uma forma de aprimorar e despertar os poderes de seres especiais e não de conceder poderes. Com isso, é mostrado que o cetro possui a Joia da Mente, além de contar mais sobre seus poderes e sua origem, explicando que ela era originalmente parte de uma entidade cósmica conhecida como *Beyonders*, que foi fragmentada durante uma batalha e se espalhou pelo universo.

3.2.8. Os Vingadores contra Ultron

Vingadores: Era de Ultron, o aguardado segundo filme da equipe de super-heróis da Marvel. Dirigido por Joss Whedon e lançado nos cinemas do Brasil em 23

de abril de 2015, o filme traz um novo desafio para os Vingadores, enquanto eles lutam para salvar o mundo mais uma vez.

A trama se desenrola após os eventos do primeiro filme dos Vingadores, em que a equipe deteve Loki e sua ameaça alienígena. Os Vingadores já iniciam em uma batalha em Sokovia, lugar que aparece na cena pós-créditos de *Capitão América: Soldado Invernal*, para recuperar o Cetro de Loki que está em posse da HYDRA. Eles recuperam o Cetro e, durante a luta, conhecem Wanda e Pietro Maximoff, os gêmeos que serviram como cobaias para os experimentos ali realizados. Pietro possui o poder da super velocidade e Wanda poderes telepáticos.

Voltando à base dos Vingadores, Tony Stark decide criar um programa de inteligência artificial, chamado Ultron, com a tecnologia que encontra dentro do Cetro de Loki – ainda sem saber que se trata da Joia da Alma –, para ajudar a proteger a Terra. No entanto, sua ideia não sai como planejado e Ultron se volta contra seus criadores, tornando-se uma ameaça, determinado a matar os Vingadores e erradicar a humanidade. A equipe precisa se reunir novamente para enfrentar Ultron e impedir seus planos de destruição. Pietro e Wanda Maximoff, também conhecidos como Mercúrio e Feiticeira Escarlate, se juntam a Ultron, mas ao descobrir seus planos de extinção da Terra, se unem aos Vingadores para salvar o planeta. Stark e Banner constroem um corpo cibernético para abrigar a mente de J.A.R.V.I.S., a inteligência artificial de Stark, e decidem incorporar a Joia da Mente nesse corpo, assim “nascendo” o Visão, um novo aliado para os Vingadores que possui grande poder devido à Joia da Mente que carrega em sua testa.

A batalha contra Ultron leva os Vingadores a enfrentarem desafios intensos e dilemas éticos. A lealdade e os laços da equipe são testados enquanto eles lutam para proteger a humanidade de uma ameaça apocalíptica. Ultron constrói uma máquina que suspende toda a cidade de Sokovia, a fim de destruir a Terra com o impacto da sua queda. Durante o processo para tirar todas as pessoas da cidade, Pietro sacrifica-se para salvar uma criança, o que leva Wanda a um sofrimento que expande seus poderes e arranca o “coração” de Ultron. Os Vingadores impedem o impacto da cidade e, mais uma vez, salvam a Terra.

Na cena pós-créditos desse longa vemos o grande vilão Thanos vestindo a Manopla do Infinito, um objeto capaz de canalizar o poder das seis Joias do Infinito, dizendo “Certo, eu mesmo faço isso”, remetendo ao fracasso de seus lacaios em juntar as joias e se dispondo a ir pessoalmente buscá-las.

3.2.9. Surge um novo herói, Homem-Formiga Prelúdio

Diferente da Fase 1, a Fase 2 não terminou com um filme dos Vingadores. Após os eventos de *Vingadores: Era de Ultron*, a Marvel se preparava para lançar um novo rosto nos cinemas, o Homem-Formiga, já conhecido nos quadrinhos. Na preparação do longa, como de costume, a Marvel lançou um prelúdio em formato de quadrinhos com dois volumes, que serve como ponte entre os eventos dos filmes *Era de Ultron* e *Homem-Formiga*. Escrita por Will Pilgrim e ilustrada por Miguel Sepulveda, lançado em fevereiro de 2015.

A HQ explora o passado de Hank Pym, o primeiro Homem-Formiga, e todo seu trabalho com a tecnologia de redução de tamanho. Em eventos que acontecem durante a Guerra Fria, Hank descobre planos da HYDRA para utilizar a tecnologia de supressão de memória. Pym, usando o traje, destrói a tecnologia para que ninguém possa utilizá-la. Além disso, o quadrinho também mostra os dias atuais, a relação complicada de Pym com sua filha Hope, que está insatisfeita por não ser a sucessora do manto do Homem-Formiga, e também como Scott Lang, protagonista do filme, se envolve com a tecnologia de encolhimento.

3.2.10. Homem-Formiga chega ao cinema

Em 17 de julho de 2015, *Homem-Formiga* chega aos cinemas ao redor do mundo, fechando, assim, a Fase 2 do UCM.

A princípio, o filme contaria com a direção de Edgar Wright, que iria dirigir e co-escrever o roteiro com Joe Cornish. Entretanto, devido a diferenças criativas, Edgar saiu do projeto e entraram Anthony e Joe Russo como diretores do filme, irmãos responsáveis por *Capitão América: O Soldado Invernal*.

O filme começa com Hank Pym (Michael Douglas) descobrindo que seu pupilo, Darren Cross (Corey Stoll), está desenvolvendo uma tecnologia semelhante ao traje do Homem-Formiga, chamada Jaqueta Amarela, a fim de vender para uso militar. Pym sempre teve bastante receio que sua tecnologia caísse em mãos erradas, e estava prevendo isso acontecer. Nisso, Pym decide recrutar um novo Homem-Formiga, já que ele “se aposentou” deste trabalho.

Enquanto isso, somos apresentados ao personagem principal do filme, Scott Lang (Paul Rudd), um antigo ladrão que saiu recentemente da prisão e está em busca de se reaproximar de sua filha Cassie. Devido a sua dificuldade em arrumar emprego, por ser ex-detento, ele aceita, o que diz ele, o último trabalho como ladrão,

que consiste em fazer um roubo na casa de Hank Pym. No processo, ele rouba um traje acreditando ser de motoqueiro, mas encolhe ao usá-lo, pois era a roupa do Homem-Formiga. Assustado com a situação, Scott volta à casa de Pym para devolver o traje, mas ao sair é levado pela polícia.

Após voltar para a prisão, Scott recebe a visita de Hank com uma proposta para ele usar o traje de Homem-Formiga e roubar o protótipo que Darren está criando, a Jaqueta Amarela.

Hope, filha de Hank, se dispõe a treinar Scott para combate. Ela tem uma relação complicada com o seu pai devido a morte de sua mãe. A mãe de Hope lutava ao lado de seu pai como a Vespa, entretanto, em uma missão, ela encolheu demais e foi parar no reino quântico, sem conseguir retornar.

Após todo treinamento, Scott vai à missão de roubar o traje Jaqueta Amarela, porém Darren o captura e coloca-o para venda, junto com o protótipo criado, para a HYDRA ou quem pagar mais. Darren também prende Hope e Hank. Scott escapa e começa uma luta, e Hank acaba sendo baleado, mas sobrevive. Darren veste o protótipo da Jaqueta Amarela e luta diretamente com Scott. Scott foge, mas Darren vai atrás dele até sua casa e faz Cassie, filha de Scott, de refém. Em um momento de desespero, a fim de proteger sua filha, Scott quebra as regras e diminui seu tamanho da mesma forma que a mãe de Hope, mesmo sabendo que pode ficar preso no reino quântico para sempre. Ele ganha a luta, pois entra no traje de Darren e destruí-lo por dentro. Por algum motivo, Scott consegue voltar ao tamanho normal, o que impressiona Hank e lhe dá esperança de um dia encontrar sua esposa, mãe de Hope, com vida no reino quântico.

Como padrão da Marvel, o filme também contém cenas pós-créditos. Na primeira cena vemos Hank dando um novo traje de Vespa para Hope. Já a segunda cena é a porta de entrada para o primeiro filme da Fase 3, na qual vemos o Falcão e o Capitão América com o Soldado Invernal, falando que eles não podem deixar o Tony descobrir que eles o encontraram e, assim, Falcão fala que conhece um homem que pode ajudar na missão, referindo-se ao Homem-Formiga.

3.3. Fase 3: A conclusão da Saga do Infinito

Após uma segunda fase de grande sucesso, que arrecadou mais de 5,2 bilhões de dólares ao redor do mundo, a Marvel trouxe a fase mais importante para seu universo, a Fase 3, concluindo a saga dos heróis na luta contra o vilão Thanos.

Essa é a fase com maior quantidade de filmes, sendo onze no total. Com filmes lançados entre 2016 e 2019, fazem parte dessa saga: *Capitão América: Guerra Civil*, *Doutor Estranho*, *Guardiões da Galáxia Vol. 2*, *Homem-Aranha: De Volta ao Lar*, *Thor 3: Ragnarok*, *Pantera Negra*, *Homem-Formiga e a Vespa*, *Capitã Marvel*, *Vingadores: Guerra Infinita*, *Vingadores: Ultimato* e *Homem-Aranha: Longe de Casa*. Esses filmes foram fundamentais na narrativa geral do universo, apresentando novos heróis e novas aventuras daqueles já conhecidos, conectando todos os filmes, para culminar na batalha épica contra Thanos em *Vingadores: Guerra Infinita e Ultimato*.

3.3.1. Capitão América: Guerra Civil – Prelúdio

Começando os preparativos para a terceira fase do UCM, a Marvel lançou mais um quadrinho como prelúdio para o novo filme do Capitão América. Essa HQ ajuda a estabelecer o cenário e os eventos que levam à trama do filme, mostrando conflitos entre os Vingadores, que foram crescendo nos filmes anteriores.

Em *Vingadores: Era de Ultron* é apresentado uma proposta para regulamentar a atividade dos super-heróis, responsabilizando-os perante o governo. A HQ explora diferentes perspectivas dos heróis referentes ao que aconteceu em Sokovia, eventos apresentados no segundo filme dos Vingadores. Vemos de um lado Capitão América acreditando na autonomia e liberdade dos Vingadores, enquanto o Homem de Ferro apoia a proposta de regulamentação apresentada pelo governo.

Por fim, a HQ também apresenta o vilão Zemo, que desempenha o papel central na trama do filme, além de mostrar o atentado nas nações unidas, elemento fundamental na narrativa do filme, sendo basicamente seu ponto de partida.

3.3.2. Capitão América 3 ou Vingadores 2.5?

Em 28 de abril de 2016 foi lançado no Brasil o terceiro filme do Capitão América, chamado *Capitão América: Guerra Civil*, novamente com direção dos irmãos Russo. Seu enredo foi adaptado da série em quadrinhos de mesmo nome, porém a trama do filme é bastante diferente do que vemos nas HQ, pois tiveram que ajustar para fazer sentido no universo já estabelecido. O filme abriu a terceira fase de forma espetacular, arrecadando mais de 1 bilhão de dólares ao redor do mundo e com uma aprovação de 90% dos críticos especializados.

Em breves palavras, uma guerra civil é um conflito que ocorre dentro de um país, envolvendo grupos ou facções distintas que lutam por questões políticas, sociais, religiosas entre outros⁵. Esse filme é a sequência dos eventos que acontecem em *Capitão América: Soldado Invernal* e *Vingadores: Era de Ultron*.

Durante o atentado de Sokovia, muitas pessoas morreram, fazendo com que a ONU (Organização das Nações Unidas) propusesse o chamado Acordo de Sokovia, um acordo que visa controlar e regulamentar as ações dos super-heróis, a fim de evitar futuras tragédias. A partir disso, Stephen Rogers acredita que os heróis devem ser livres e ter autonomia em suas decisões, independente do que aconteça, pondo em questão salvar a maior quantidade de pessoas ou a Terra. Por outro lado, Tony Stark acredita que o melhor seja aceitar o acordo, ele ficou muito abalado e sentindo culpa após conhecer a mãe de uma vítima de Sokovia, um adolescente que estava no país para construir casas em um projeto humanitário e morreu nos eventos contra Ultron. Essa discordância causa uma rixa e uma divisão entre os heróis. Ao lado do Capitão América ficam Falcão, Gavião Arqueiro, Soldado Invernal, Homem Formiga e Feiticeira Escarlata, enquanto do lado do Homem de Ferro ficam Viúva Negra, Máquina de Combate, Pantera Negra, Homem-Aranha e o Visão. O filme é responsável por apresentar novos heróis ao UCM, como Pantera Negra e Homem-Aranha.

Antes da situação se agravar, é marcada a reunião da ONU, na qual seria assinado o acordo. Entretanto, acontece uma explosão que mata o Rei de Wakanda, pai de T'Challa (Chadwick Boseman), sendo o Soldado Invernal o principal suspeito do atentado. T'Challa, o Pantera Negra, sai em busca do Soldado com a intenção de se vingar pela morte do seu pai. Os conflitos entre os heróis crescem até o ponto em que as equipes se enfrentam em um aeroporto, trazendo uma das batalhas épicas do UCM. Durante a batalha, eles descobrem que Helmut Zemo (Daniel Brühl), um homem que perdeu sua família no atentado de Sokovia, é o culpado da explosão na ONU e também responsável por controlar a mente do Soldado Invernal. Zemo foi o responsável por manipular e dividir os heróis, na intenção de acabar com Os Vingadores de forma interna, fazendo com que eles lutassem entre si. Ainda assim, acontece um confronto entre Homem de Ferro, Capitão América e o Soldado

⁵ <https://brasilecola.uol.com.br/o-que-e/historia/o-que-e-guerra-civil.htm>

Invernal, pois Zemo revela que o Soldado Invernal matou os pais de Tony na época em que era controlado pela HYDRA.

Após o fim da batalha, com o time dos Vingadores dividido e aos pedaços, Stephen envia uma carta para Tony, dizendo que mantém seu pensamento e vai continuar seguindo o que acredita, mas quando for preciso, ele estará junto com os Vingadores para defender a Terra.

O filme termina com possui duas cenas pós-créditos. Na primeira cena vemos T'Challa, após descobrir tudo que aconteceu, levando Bucky para Wakanda, onde o coloca para dormir congelado, enquanto os cientistas do país procuram uma forma de desabilitar os comandos em seu cérebro colocados pela HYDRA. A segunda cena mostra o Homem-Aranha mexendo nos aparelhos que Tony fez para ele.

3.3.3. Doutor Estranho Prelúdio

Antes do lançamento do segundo filme da Fase 3, foi feita mais uma HQ, agora referente ao Doutor Estranho, um novo herói que se junta à equipe.

A história dos quadrinhos nos apresenta Kamar-Taj, local onde vivem os magos, suas habilidades e propósitos, além de explorar o passado de Kaecilius, o vilão do filme. A HQ fornece um contexto mais detalhado sobre a importância dos magos para o UCM, como suas habilidades podem ser usadas em batalha e faz entender a magnitude da magia ensinada no Kamar-Taj.

3.3.4. Chamando Doutor Steven Strange

O segundo filme da terceira fase é um filme de origem e apresenta um novo herói, o Doutor Estranho, lançado em 2 de novembro de 2016. Com o anúncio de que Benedict Cumberbatch iria assumir o papel de Stephen Strange, os fãs ficaram eufóricos, já que sua semelhança com o personagem nos quadrinhos fez com que ele fosse considerado a escolha perfeita para o papel.

O filme traz efeitos visuais inovadores, surreais e psicodélicos, que ajudam a estabelecer a grandeza da magia. Suas cenas de luta são inspiradas nas artes marciais, como Kung Fu e Tai Chi. O filme arrecadou mais de 677,8 milhões de dólares ao redor do mundo e obteve uma aprovação de 89% da crítica especializada, tornando-se mais um filme de sucesso para a Marvel.

A primeira cena do filme mostra Kaecilius invadindo Kamar-Taj e roubando páginas de um livro que se refere a um ritual para invocar Dormammu na Terra e

liberar a dimensão negra no planeta, acreditando que Dormammu trará a vida eterna para todos. Após a cena inicial, é apresentado o Doutor Stephen Strange, um neurocirurgião renomado, com diversos prêmios e reconhecimento por suas habilidades e capacidade de salvar vidas. Quando está a caminho de um evento, Stephen sofre um acidente de carro e lesiona as duas mãos. Após acordar, ele percebe a gravidade do acidente e entra em desespero.

Com o passar do tempo, sem recuperar o movimento das mãos, ele começa a buscar tratamento em toda parte do mundo, gastando todo seu dinheiro, com o objetivo de recobrar o movimento das mãos. Após muitas buscas e tentativas falhas, um enfermeiro comenta com Stephen o caso de um homem que voltou a andar após ter sofrido uma fratura na coluna, o que os médicos diziam ser impossível. Stephen vai atrás desse homem, chamado Jonathan Pangborn (Benjamin Bratt), e ele fala que Stephen irá achar sua cura no Kamar-Taj. Stephen então vai até Nepal e procura por esse lugar, perguntando pela cidade se alguém conhece. No meio de sua busca, ele encontra Mordo (Chiwetel Ejiofor), um discípulo da Anciã, a Maga Suprema (Tilda Swinton), líder do Kamar-Taj.

Stephen chega ao templo e conhece a Anciã, se demonstrando cético com tudo que vê, e não acredita que possa ser curado, até a Anciã lhe mostrar a amplitude da magia e um pouco do que ela pode fazer, inclusive curar suas mãos. Ela vê potencial em Strange e, inicialmente, se recusa a ensiná-lo, com receio de acontecer com ele o mesmo que aconteceu com seu antigo discípulo Kaecilius. Porém, após cinco horas esperando do lado de fora do templo, Strange é aceito e começa seu treinamento. Como previsto pela Anciã, Stephen desenvolve suas habilidades e domínio da magia de forma rápida, chegando até a usar um artefato proibido que é guardado no templo, conhecido como o Olho de Agamotho, uma joia capaz de manipular o tempo.

Kaecilius inicia seu plano para trazer Dormammu à Terra, onde ele precisa destruir as barreiras que os magos colocaram ao redor do planeta, localizadas nos Sanctum Sanctorum de Londres, Nova Iorque e Hong Kong. Londres é destruída e eles enfrentam Kaecilius em Nova Iorque, mas após uma grande batalha cheia de efeitos visuais na dimensão espelhada (uma dimensão onde a Terra não sofre as consequências do que acontece ali), o escudo de Nova Iorque é destruído e Kaecilius mata a Anciã.

Após um momento de dúvida e hesitação, Stephen e Mordo seguem para Hong Kong, mas ao chegarem no Sanctum Sanctorum, este já tem sido destruído e Dormammu está entrando na Terra. Stephen, usando o Olho de Agamotho, usa um feitiço para voltar o tempo e tentar impedi-lo, porém Kaecilius quebra o feitiço. Em uma última tentativa para salvar a Terra, Stephen vai até Dormammu e, com o poder do Olho, o coloca em um loop infinito, tornando-o seu prisioneiro, afirmando que só irá libertá-lo se ele deixar a Terra em paz e levar consigo seus seguidores. Após inúmeras tentativas, Dormammu aceita o acordo de Strange, deixa a Terra e leva consigo Kaecilius. Depois de salvar a Terra, Stephen volta ao Kamar-Taj e devolve o Olho de Agamotho, descobrindo que se trata de uma Joia do Infinito. Ele se torna o guardião do Sanctum Sanctorum de Nova Iorque, que foi reconstruído.

Doutor Estranho possui duas cenas pós-créditos. Na primeira cena vemos Stephen conversando com Thor, perguntando os motivos de Thor e Loki terem vindo à Terra, e Thor fala que está em busca de seu pai, o deus Odin. Stephen se dispõe a ajudá-los, para que os irmãos deixem logo o planeta, devido ao histórico de caos que eles já causaram. Na segunda cena vemos Mordo, que abandonou o Kamar-Taj, encontrando Pangborn e tirando sua magia, alegando que o problema da Terra é que ela tem muitos magos.

3.3.5. Os Guardiões da Galáxia estão de volta

Após o ano de 2016 ter sido um sucesso com o início da Fase 3, a Marvel iniciou o ano de 2017 trazendo de volta os Guardiões da Galáxia para seu segundo filme. Estreando em 27 de abril de 2017, *Guardiões da Galáxia Vol. 2* arrecadou 863 milhões de dólares ao redor do mundo e foi a quarta maior bilheteria do ano nos Estados Unidos e no Canadá. James Gunn seguiu na direção do segundo filme dos Guardiões da Galáxia, já que o primeiro teve boa recepção do público e sua direção foi bastante elogiada pelos fãs e pela crítica especializada. Ele também coescreveu o roteiro do filme, assim como do primeiro. Como o filme é uma sequência direta dos eventos que aconteceram em *Guardiões da Galáxia Vol. 1*, a Marvel não lançou HQ como forma de prelúdio.

Guardiões da Galáxia Vol. 2 começa com a equipe composta por Peter Quill, conhecido como Senhor das Estrelas, Gamora, Rocket, Drax e Baby Groot, atuando como mercenários galácticos contratados por Ayesha, líder da raça Soberanos, para proteger poderosas baterias do seu planeta, lutando contra uma criatura chamada

Abilisk, um ser interdimensional que possui grandes tentáculos. Após matarem a criatura, eles vão ao encontro de Ayesha para receber o pagamento, que seria a Nebula, irmã da Gamora. Rocket rouba algumas baterias, o que faz os Soberanos irem atrás dos Guardiões.

Durante a fuga, os Guardiões são ajudados por um ser desconhecido, mas, mesmo assim, caem em um planeta chamado Contraxia, causando danos graves à espaçonave deles devido ao pouso forçado. Logo em seguida, o ser que os ajudaram chega a esse planeta e se apresenta como Ego, pai de Peter Quill.

Ego convida Peter para seu planeta, ele aceita ir e leva consigo Gamora e Drax. O time conhece Mantis, também filha de Ego, que possui poderes telepáticos. Ao chegar no planeta de Ego, ele revela ser um Celestial, uma entidade cósmica muito antiga no universo, uma forma de vida imortal capaz de criar vida em diferentes planetas, chamado de Ego, O Planeta Vivo. Ego fala que criou uma versão humanoide sua para explorar o universo, até conhecer a mãe de Peter, se apaixonar e ter um filho, e que, quando ela morreu, ele pediu para Yondu ir buscar Peter na Terra e levar até ele, porém Yondu nunca cumpriu sua parte do acordo. Ego, então, começa a ensinar Peter a explorar seus poderes celestiais.

Enquanto isso, vemos Aysa contratar Yondu para capturar os Guardiões, e, junto de seus antigos parceiros, Yondu vai até Contraxia, a fim de aprisionar Baby Groot e Rocket. Yondu é atacado por Nebula, que escapa da nave e conquista o apoio dos mercenários. Ela quer ir atrás de Gamora para se vingar, pois culpa a irmã por todo seu sofrimento que passou quando viviam com Thanos. Rocket, Baby Groot e Yondu são presos, mas fogem após Yondu recuperar sua arma controlada por assovios e matar todos que estão na nave.

Nebula chega ao planeta de Ego e luta com Gamora, entretanto, após uma batalha, elas se entendem e param de brigar.

Ego explica para Peter que durante toda sua vida ele plantava sementes em cada planeta do universo, criando, assim, mais extensões dele, fazendo diversos filhos por toda galáxia e contratando Yondu para buscar essas crianças. Ele também disse que matou todas, pois queria achar uma que nascesse com seus poderes de Celestial, para botar seu plano em prática, que consistia em despertar as sementes que ele semeou nos planetas, tornando-os parte de si e absorvendo-os.

Mantis se afeiçoa por Drax e revela o plano de Ego, e ele logo espalha para os outros Guardiões. Juntos, os heróis vão até o núcleo do planeta de Ego, que

equivale ao seu cérebro, para explodi-lo e impedir Ego. A equipe luta contra Ego e conseguem vencer. Quill fica à beira da morte flutuando no espaço, mas Yondu se sacrifica para salvá-lo, pois ele considera Peter como um filho. Por fim, Gamora e Nebula fazem as pazes e Nebula sai em missão prometendo matar Thanos.

O filme termina com os Guardiões e todos os mercenários homenageando Yondu, fazendo um emocionante funeral no espaço.

Guardiões da Galáxia Vol. 2 contém três cenas pós-créditos, em que a primeira é o antigo parceiro de Yondu aprendendo a usar a arma controlada por assovios, a segunda é a Aysha dizendo que criou um ser artificial para caçar os Guardiões, chamado de Adam, e a terceira mostra os vigias ouvindo uma história contada por Stan Lee, o criador da maioria dos super-heróis da Marvel.

3.3.6. O Homem-Aranha chega definitivamente ao UCM

Em fevereiro de 2015, a Marvel Studios e a Sony Pictures entraram em um acordo para permitir que o Homem-Aranha fosse integrado ao UCM, pois o herói, desde o ano de 1999, era propriedade exclusiva da Sony. As empresas passaram a compartilhar os direitos do Aranha, permitindo que o personagem fosse utilizado nos filmes, enquanto a Sony continuaria tendo controle criativo e final, além dos direitos de distribuição sobre os filmes solo do Homem-Aranha. A partir daí, foi possível a introdução do herói mais popular dos cinemas no filme *Capitão América: Guerra Civil* (2016) e, também, para três filmes solo.

Homem-Aranha: De Volta ao Lar marcou o início de um novo Aranha nos cinemas, sendo o terceiro reboot do herói. A Marvel buscou ser mais fiel aos quadrinhos, apresentando um Homem-Aranha jovem, com 15 anos de idade e sobrevivendo à adolescência e ensino médio. O filme não teve prelúdio, pois o herói já havia sido apresentado no UCM e obteve uma introdução satisfatória, além de que o objetivo do filme era estabelecer o herói no universo já em andamento, não focando na origem do personagem, mas sim na vida de Peter Parker começando a exercer seu papel como o “amigo da vizinhança”. A Marvel explorou conexões do herói com o UCM de forma orgânica, utilizando a ideia de amizade entre o Homem-Aranha e o Homem de Ferro. Trazer Tony como mentor de Peter, um jovem amante de tecnologia que sempre teve Stark como referência, ajudou a construir a narrativa de um Homem-Aranha para encaixá-lo no UCM.

Homem-Aranha: De Volta ao Lar estreou no Brasil em 6 de julho de 2017 e arrecadou mais de 880 milhões de dólares ao redor do mundo, sendo a maior bilheteria de um filme de herói do ano. O filme foi bem recebido pela crítica e pelos fãs, tendo 92% de aceitação pela crítica especializada e 87% dos fãs, segundo o site Rotten Tomatoes.

O filme começa com Adrian Toomes (Michael Keaton) em 2012, logo após a batalha de Nova Iorque, evento do primeiro filme dos Vingadores. Ele trabalha para uma empresa de reciclagem e está limpando os destroços alienígenas que ficaram para trás, até que a empresa de Controle de Danos chega ao local e diz que a partir daquele momento ela irá fazer o serviço, deixando Adrian desempregado e falido. Porém, como Adrian já havia recolhido tecnologia alienígena, ele convence a sua equipe a fabricarem armas e venderem para criminosos, o que se tornou bastante lucrativo para ele. Após isso, vemos um salto de oito anos no tempo, até o momento em que Tony recruta Peter para lutar ao seu lado contra Capitão América, nos eventos que aconteceram no filme *Guerra Civil*, assistindo da perspectiva de Peter que está gravando um vlog pessoal de suas aventuras. Com o fim da batalha contra o time do Capitão, Peter volta à Nova Iorque e fica com o traje que Tony fez para ele, e, a partir daí, começa a “trabalhar” na sua vizinhança, evitando pequenos delitos no bairro do Queens, esperando ansiosamente o momento em que será chamado para uma nova missão com Tony e os Vingadores.

Dois meses depois e nenhum sinal de nova missão vinda de Tony, Peter continua protegendo o seu bairro, até que se depara com um roubo de um caixa eletrônico. A princípio, ele acredita ser só mais um roubo comum, mas os ladrões possuem armas com tecnologia alienígena. Peter os detém, porém não consegue evitar uma grande destruição em seu bairro.

Ao voltar para casa, Peter entra pela janela do quarto, sem saber que seu amigo Ned estava lá o esperando, descobrindo sobre sua identidade secreta. Peter investiga os ladrões e de onde vem as armas alienígenas, chegando ao local de uma negociação de venda, mas é atacado pelo chefe da máfia, Adrian Toomes, o vilão Abutre. Peter quase se afoga, mas é salvo por uma armadura de Tony, que pede para ele não se envolver no que está acontecendo e prezar por sua segurança. Na volta para casa, ele encontra uma arma que ficou no caminho e leva a pedra que está dentro dela para estudar no laboratório.

Peter não atende aos avisos de Tony e continua sua investigação, até que descobre que o próximo ataque ocorrerá próximo a Washington. Ele usa a viagem da escola como desculpa para chegar lá a tempo e tentar impedir o Abutre de roubar mais tecnologia alienígena. Chegando em Washington, ele hackea o seu uniforme, tirando o seu GPS para Tony não ficar em seu caminho, além de desbloquear mais funções, acessando o total potencial de sua roupa. Peter impede o roubo, mas fica preso no depósito da Controle de Danos, e descobre que a pedra que estava dentro da arma encontrada algumas noites atrás, agora na mochila de Ned, é uma bomba ativada ao ter qualquer contato com radiação. Peter corre até Washington e salva Ned e seus amigos do colégio.

Após os eventos de Washington, Peter Parker volta a Nova Iorque com mais informações dos vilões e continua investigando-os. Ele vai atrás de um criminoso que encontrou no dia da venda das armas e descobre que a próxima negociação será em uma balsa. Acontece uma luta entre Homem-Aranha e Abutre, mas a balsa é partida ao meio e, para salvar os civis presentes, Peter recebe ajuda de Tony. Após reparar os danos, Tony dá uma lição em Peter e toma de volta seu traje.

Peter volta a sua “vida normal”, focando em seus estudos e trabalhando nas suas relações interpessoais, se declara para uma garota de sua escola e a convida para o baile. No dia do baile, ao buscar a garota em sua casa, ele descobre que ela é filha de Adrian Toomes, o Abutre. Peter se desespera e Adrian, inicialmente, não entende o motivo de sua reação, mas, ao interligar os pontos, descobre a identidade de Peter e o ameaça para não fazer nada e não contar a verdade a sua filha. Peter não obedece e vai atrás de Adrian para impedi-lo de roubar um avião com um carregamento de tecnologia alienígena e Stark.

Depois de uma batalha intensa, Peter derrota o Abutre e prova seu valor para Tony como super-herói, que o convida para fazer parte dos Vingadores, mas Peter recusa o convite, pois ainda precisa amadurecer e crescer como um herói. O filme termina com Tony devolvendo o traje para Peter e, ao vesti-lo em seu quarto, sua tia vê e descobre que seu sobrinho é o Homem-Aranha.

O filme possui apenas uma cena pós-crédito, na qual vemos Toomes sendo confrontado por outro detento, perguntando se ele sabe a identidade do Homem-Aranha, mas ele nega e protege o segredo de Peter.

3.3.7. O Deus do Trovão ressurge

Quatro anos após a última aventura de Thor nos cinemas, o herói voltou com um novo filme, *Thor: Ragnarok*. Depois de um segundo filme bastante criticado pelos fãs e pela crítica, a Marvel contratou um novo diretor para comandar o projeto, Taika Waititi, que teve liberdade para trazer seu estilo único e humor para o UCM. Ele trouxe uma mudança significativa no tom dos filmes anteriores de Thor, optando por uma abordagem mais leve e engraçada. *Thor: Ragnarok* foi o terceiro sucesso do ano de 2017 para a Marvel, tendo 93% de aprovação da crítica especializada e arrecadando 854 milhões de dólares ao redor do mundo.

Após os eventos de *Vingadores: Era de Ultron*, Thor saiu em missão para procurar as Joias do Infinito, mas não teve sucesso. O filme começa com Thor enfrentando um demônio de fogo chamado Surtur, que diz que Odin não está em Asgard e, por isso, irá tomar o reino. Thor vence a batalha, pega a coroa de Surtur e retorna para Asgard, a fim de descobrir o que está acontecendo. Como mostrado no final do filme *Thor: O Mundo Sombrio*, Loki está em Asgard, se passando por Odin. Ao ser questionado, Loki fala que deixou Odin na Terra, mas não sabe exatamente em qual lugar, então, os irmãos saem em uma jornada para procurar seu pai.

Ao chegar na Terra, vemos a cena mostrada como pós-créditos no filme do Doutor Estranho, na qual ele questiona o motivo da chegada dos irmãos no planeta e, conseqüentemente, se dispondo a ajudá-los a encontrar Odin.

Thor encontra Odin na Noruega e descobre que ele está morrendo. Em seus momentos finais, Odin fala que ao falecer, sua filha primogênita Hela, será libertada. Hela ajudou Odin a liderar seus exércitos e conquistar os nove reinos no passado, porém, devido à sua ambição, Odin a aprisionou e nunca revelou sua existência.

Assim que Odin morre, Hela surge revogando o trono de Asgard, o que inicia um confronto com Thor e Loki. Hela destrói o martelo de Thor e os dois tentam fugir pela Bifröst (ponte que estabelece a ligação entre o domínio dos deuses, Asgard e Midgard), mas Hela os segue, joga-os em algum lugar do universo e vai sozinha tomar o trono de Asgard. Hela planeja usar a Bifröst para expandir os domínios de Asgard, mas Heimdall, o protetor da Bifröst, junto com os Asgardianos, não aceitam o domínio de Hela e leva consigo a espada/chave da ponte.

Thor cai em um planeta cercado por buracos de minhoca, chamado Sakaar, sendo, basicamente, um lixão do universo, pois tudo que vem dos buracos cai nesse planeta. Sakaar é governada pelo Grão-Mestre.

Thor precisa escapar de Sakaar e reunir uma equipe para enfrentar Hela, a fim de impedir que ela destrua Asgard. Ele forma uma aliança com Hulk, que também está em Sakaar, e com Valquíria, uma guerreira asgardiana exilada. Juntos, eles planejam um motim para escapar

Com a ajuda de Loki, que também estava no planeta, mas disfarçado, Thor e sua equipe retornam à Asgard para enfrentar Hela. Uma batalha épica se desenrola, e Thor descobre que ele é o verdadeiro Deus do Trovão, capaz de controlar seus poderes sem precisar de seu martelo, Mjöllnir.

No clímax do filme, Thor tem uma visão de Odin falando que a única forma de parar Hela é desencadeando o Ragnarok, um evento de destruição completa, que, na mitologia nórdica, consiste no fim do mundo. Loki invoca Surtur, o demônio que Thor derrotou no começo do filme, pois ele é a peça-chave para o Ragnarok. Thor, então, sacrifica Asgard para salvar seu povo, desencadeando o Ragnarok. Os asgardianos são evacuados em uma nave liderada por Thor, enquanto Hela é derrotada.

No final, Thor se torna o rei de seu povo e lidera os sobreviventes de Asgard em busca de um novo lar. O filme encerra com uma cena pós-créditos, que mostra a nave asgardiana sendo interceptada pela nave de Thanos, preparando o terreno para os eventos de *Vingadores: Guerra Infinita*.

3.3.8. Pantera Negra

Além de Homem-Aranha, outro herói foi apresentado no filme *Capitão América: Guerra Civil*. T'Challa, rei de Wakanda e guardião do manto do Pantera Negra, foi introduzido ao UCM a partir da morte do seu pai na reunião da ONU para assinatura do Acordo de Sokovia. Entretanto, a história do Pantera não começou aí. A HQ *Pantera Negra: Prelúdio*, escrita por Will Pilgrim e lançada em 2017, explana a história que T'Challa se tornou o Pantera a quase uma década atrás, entre os eventos do primeiro e segundo filme do Homem de Ferro.

Ryan Coogler ficou responsável por dirigir um dos filmes mais importantes da Marvel, por trazer representatividade com o primeiro super-herói negro como protagonista em um filme de herói e um elenco composto, em sua maioria, por

peças negras. *Pantera Negra* foi um sucesso mundial, arrecadando mais de 1,3 bilhões de dólares, e o primeiro filme live-action da Marvel a ganhar Oscar, três no total. O filme tem muita importância para a cultura pop, sendo considerado um momento de celebração da cultura negra e identidade afro-americana, bastante elogiado por sua abordagem autêntica e impacto social.

Séculos atrás, cinco tribos africanas entraram em guerra pela posse de um meteorito que caiu na Terra contendo vibranium, um tipo de metal super-resistente e com propriedades não vistas no planeta. Um representante de uma dessas tribos ingeriu uma flor afetada pela radiação emitida pelo vibranium, obtendo super força, super agilidade e super velocidade, tornando-se, assim, o Pantera Negra, herói que acabaria com a guerra e uniria as cinco tribos, dando origem à nação de Wakanda. O país se beneficiou do vibranium para produzir tecnologia avançada e se isolou do mundo para evitar guerras com outras nações pela posse do metal, fingindo ser um país subdesenvolvido.

Em 1992, o atual rei de Wakanda, T'Chaka (Atandwa Kani), vai até a América à procura de N'Jobu (Sterling K. Brown) seu irmão que está traficando vibranium para o mundo, e, durante uma discussão, o rei T'Chaka o mata. Após isso, vemos T'Challa (Chadwick Boseman) nos dias atuais, se preparando para assumir o manto de Pantera Negra, o protetor e líder de Wakanda, devido a morte de seu pai na explosão durante a reunião da ONU para assinatura do Acordo de Sokovia. T'Challa enfrenta um desafio tradicional para provar seu valor e assumir o trono como rei.

Enquanto isso, Erik Killmonger (Michael B. Jordan), um exilado de Wakanda, planeja usurpar o trono e usar a tecnologia de Wakanda para iniciar uma revolução global. Inicialmente, vemos ele em um museu de Londres roubando vibranium para vender a um criminoso. T'Challa descobre os roubos e o tráfico de vibranium sob autoria de Erik e Klaue e vai atrás de ambos.

T'Challa vai à Coreia do Sul, onde Klaue venderia vibranium para um agente disfarçado da CIA, o Agente Ross. Eles prendem Klaue, que conta para Ross sobre Wakanda ser um país altamente tecnológico e desenvolvido, mas Ross não acredita. Erik explode o lugar onde Klaue está sendo interrogado e o resgata, deixando Ross com ferimentos letais, mas T'Challa o leva para Wakanda e salva sua vida.

Ao retornarem para Wakanda, T'Challa conversa com Zuri, um ancião do país e amigo do falecido rei T'Chaka, a fim de entender os motivos que levaram Erik a querer expor Wakanda e tomar o trono. Zuri conta o que aconteceu na noite em que

T'Chaka foi visitar seu irmão. N'Jobu queria levar a tecnologia de Wakanda a todos os afrodescendentes do mundo, para que pudessem se livrar da opressão devido ao racismo. Erik é filho de N'Jobu e quer terminar o que seu pai começou.

Erik vai à Wakanda, conta sua história e desafia T'Challa pelo trono. T'Challa perde o desafio e Erik se torna rei, passando pelo ritual de Pantera Negra, no qual ingere a flor com as propriedades do vibranium. Além disso, Erik queima todas as outras flores existentes, para que não exista nenhum Pantera Negra depois dele. Killmonger inicia seu plano enviando armas de Wakanda para agentes começarem a revolução contra seus opressores em diversas partes do mundo.

Mesmo após ter perdido a luta pelo trono, M'Baku (Winston Duke) salva T'Challa e o leva para sua tribo, onde sua família vai ao seu encontro. Nakia (Lupita Nyong'o) leva consigo a última flor que restou para salvar T'Challa, pois só ele pode combater a ameaça que Erik se tornou.

Ao voltar para Wakanda, com M'Baku e sua tribo, T'Challa também consegue o apoio das Dora Milaje, uma equipe de guerreiras lideradas por Okoye (Danai Guirira) e que não aceitam as ações de Erik. Os dois Pantera Negra lutam entre si e T'Challa vence, acabando com o plano de Killmonger e retomando o trono.

No final, T'Challa decide criar uma embaixada de Wakanda nos EUA e revela para o mundo quem realmente o país é, se dispondo a ajudar outros países.

O filme possui uma cena pós-créditos, na qual vemos Shuri (Letitia Wright), irmã de T'Challa e cientista genial responsável pelo desenvolvimento das tecnologias avançadas de Wakanda, livrar o Soldado Invernal do seu controle mental.

3.3.9. Os Vingadores: Guerra Infinita

Três anos se passaram desde *Vingadores: Era de Ultron*, nesse meio tempo seis filmes foram lançados e novos heróis estrearam no UCM. *Vingadores: Guerra Infinita* é o décimo nono filme da Marvel e marca o início da culminação dos eventos construídos ao longo desses dez anos de cinema. Dirigido pelos Irmãos Russo, o filme foi dividido em duas partes e filmado simultaneamente, *Guerra Infinita* para ser lançada em 2018 e *Ultimato* para ser lançado em 2019, ambos filmados em segredo para evitar vazamentos, com seu título de produção sendo "Mary Lou".

Vingadores: Guerra Infinita é o terceiro filme mais caro da história a ser produzido, tendo custado 316 milhões de dólares, mas se pagou com folga, pois

arrecadou mais de 2 bilhões de dólares em bilheteria ao redor do mundo. Essa foi uma das primeiras tentativas do cinema de reunir tantos personagens diferentes em um único enredo, algo que criou expectativa e tornou-se um evento cinematográfico de fenômeno mundial.

O filme estreou no Brasil em 26 de abril de 2018, mas em março do mesmo ano a Marvel lançou a HQ que faz prelúdio ao filme. Dividida em duas edições, a primeira apresenta os eventos que aconteceram em *Guerra Civil* e a segunda mostra todos os encontros dos heróis com as Joias do Infinito, explicando quais são e o que elas fazem. Embora não seja necessário ler as HQs para entender o enredo do filme, elas oferecem uma experiência complementar e aprofundada para os fãs que desejam explorar mais o UCM antes de assistir a *Vingadores: Guerra Infinita*.

A trama começa com Thanos e seus seguidores, chamados de Ordem Negra, indo atrás das Joias do Infinito, pois seu plano é juntar todas as seis Joias e eliminar metade da vida do universo. Segundo Thanos é necessário um equilíbrio e só ele pode realizar esse papel. No primeiro momento, ele intercepta uma nave Asgardiana com Loki e Thor, atrás do Tesseract que contém a Joia do Espaço. Numa batalha em que Hulk também se junta, Thanos vence, mata Loki, pega o Tesseract e explode a nave. Hulk consegue sobreviver, pois Heimdall invoca um portal da Bifröst e o envia para o Sanctum Sanctorum de Nova Iorque, onde vive Dr. Estranho e Wong. Thanos envia seus seguidores para obter as outras Joias: a Joia da Realidade em posse do Colecionador no planeta Luganenheim, a Joia do Tempo guardada pelo Dr. Estranho, a Joia da Mente na testa do Visão, a Joia da Alma em um local desconhecido e a Joia do Poder em Xandar. Cada Joia representa um aspecto do universo.

Enquanto isso, os Vingadores ainda estão divididos desde os eventos de Guerra Civil. Com a chegada de Hulk ao Sanctum Sanctorum, ele explica a situação ao Dr. Estranho e ambos vão atrás de Tony Stark, pedindo que ele entre em contato com Capitão América para reunirem a equipe. Antes de conseguir contatá-lo, os seguidores de Thanos chegam em Nova Iorque atrás da Joia do Tempo, levando a uma batalha de Dr. Estranho, Tony Stark e Wong, além do Homem-Aranha que estava por perto e vai ajudá-los. Bruce Banner tenta lutar, mas Hulk se recusa a sair após ter ficado frustrado por perder para Thanos. Dr. Estranho é capturado, mas Homem de Ferro e Homem-Aranha se infiltram na nave e vão atrás dele. Com um trabalho em conjunto, eles conseguem salvar Dr. Estranho, entretanto Tony está

com medo de voltar à Terra e ela ser atacada novamente, então planeja usar a nave e ir até Thanos, levando a luta até ele.

Benner que ficou na Terra consegue entrar em contato com Capitão América e pedir ajuda. Enquanto isso, Visão e Wanda também são atacados por seguidores de Thanos que querem a Joia da Mente. Durante a luta, Capitão América, Viúva Negra e Falcão aparecem para dar suporte a eles e vencem naquele momento. Em seguida, todos partem em direção à base dos Vingadores. Visão decide que o melhor é destruir a Joia, mas Wanda se recusa e diz que faria isso apenas em último caso, então Capitão América tem a ideia de levar ele para Wakanda, acreditando que Shuri seria capaz de tirar a pedra de sua testa e preservar sua vida.

Enquanto isso, no espaço, os Guardiões da Galáxia atendem a um pedido de socorro, descobrindo que se trata da nave Asgardiana destruída por Thanos, e, em meio aos escombros, Thor é encontrado e salvo. Thor explica o que aconteceu e a partir daí o grupo se separa: Thor, Groot e Rocket vão até Nidavellir, único lugar do universo que pode forjar uma arma capaz de matar Thanos; já Peter Quill, Drax, Gamora e Mantis vão até Luganenum encontrar o colecionador e pegar a Joia da Realidade, porém se deparam com o planeta quase todo destruído e com Thanos já possuindo a Joia. Além disso, Thanos sequestra Gamora, pois ela é a única que sabe encontrar a Joia da Alma. Para impedir que Nebula continue sendo torturada por Thanos, Gamora revela a localização da Joia da Alma. Thanos e Gamora vão até Vormir, local onde está a Joia da Alma, descobrindo que o preço para conseguir esta Joia é alto, pois aquele que a deseja deve fazer um sacrifício perpétuo, trocar uma alma por uma alma, deixar algo que ame. A única coisa que Thanos ama é sua filha Gamora, mas, como sua ambição é maior, ele mata sua filha e obtém a Joia. Nebula consegue fugir, encontra os Guardiões e pede para eles irem até o planeta de Thanos, chamado Titã, mesmo lugar que o Homem de Ferro, Doutor Estranho e Homem-Aranha estão indo. Em Titã, eles planejam utilizar a Joia do Tempo, que está com o Doutor Estranho, como isca, e atacar Thanos quando ele for buscá-la. Estranho faz um feitiço e vê mais de quatorze milhões de versões do futuro, e, de todas essas, os Vingadores só vencem em uma. Ao chegar no planeta, Thanos é atacado e os heróis quase vencem, porém Peter estraga tudo ao descobrir que Gamora foi morta, fazendo Thanos recobrar a consciência e derrotá-los um por um. Doutor Estranho acaba dando a Joia para evitar que Thanos mate todos os heróis.

Após isso, fica faltando uma Joia, que está em Wakanda na testa do Visão. A tropa de Thanos ataca o país e uma grande batalha começa, e Thor volta de Nidavellir com uma nova arma chamada Rompe-Tormentas, um machado superpoderoso. Durante a batalha, um dos capangas de Thanos interrompe o trabalho de Shuri e ela não consegue remover a pedra em segurança do Visão, fazendo com que ele precise lutar para sobreviver. Com a chegada de Thanos e os heróis quase perdendo, Wanda se vê sem saída e destrói a Joia, acabando com a vida do Visão, porém, como Thanos tem a Joia do Tempo, ele volta ao momento em que a pedra ainda estava inteira e arranca da testa do Visão, completando, assim, a sua missão. Ele estala os dedos e pouco a pouco metade das pessoas do universo começam a desaparecer, incluindo alguns heróis como: Homem-Aranha, Pantera Negra, Doutor Estranho, os Guardiões, entre outros.

Na cena pós-créditos vemos Nicky Fury também desaparecer, mas, antes disso, ele ativa um pager chamando a Capitã Marvel.

3.3.10. Homem-Formiga agora com a Vespa

Após o gigante evento cinematográfico que foi *Vingadores: Guerra Infinita* a Marvel lançou em 02 de julho de 2018 o segundo filme do Homem-Formiga, intitulado *Homem-Formiga e a Vespa*. Contando com a mesma direção do primeiro filme, ele se passa após os eventos de *Capitão América: Guerra Civil*. O filme não chamou tanta atenção, sendo a sexta menor bilheteria da Marvel, arrecadando 622 milhões de dólares ao redor do mundo.

Antes do seu lançamento, a Marvel lançou a HQ de prelúdio do filme. O quadrinho explora as consequências do primeiro filme e o fato de Scott Lang ter se tornado um fugitivo por causa do seu envolvimento com Capitão América. Além disso, também desenvolve a relação entre Scott Lang, Hope e Hank Pym, e sua missão para tentar resgatar a mãe de Hope do reino quântico.

O filme começa com Scott Lang em prisão domiciliar devido ao que aconteceu em *Guerra Civil* e Hope e Hank tentando encontrar um portal para o reino quântico, pois Hank acredita que sua esposa Janet ainda está viva.

Scott começa a ter visões de Janet e fala para Hope, que no momento estão distantes devido a ele não ter a chamado para os eventos com Capitão América. Hope, então, decide “sequestrar” Scott e deixa uma formiga gigante em sua casa com a tornozeleira eletrônica, para o FBI não descobrir que ele saiu. A partir daí,

Scott, Hank e Hope começam a trabalhar juntos, tentando estabilizar o portal para o reino quântico que atravesse um veículo, a fim de salvar Janet. Para isso, Hope vai atrás de materiais com traficantes de tecnologia, porém é enganada e surpreendida por uma menina com poderes de um “fantasma”, que rouba esse material e o laboratório de Hank que estava encolhido.

A trama continua com os três indo até um antigo amigo de Hank, chamado Bill Foster (interpretado por Laurence Fishburne), que os ajudam a localizar o laboratório. Chegando lá, eles conhecem a garota que atacou Hope, seu nome é Ava Starr (interpretada por Hannah John-Kamen), conhecida como Fantasma por causa de suas habilidades, filha de um ex-parceiro de Hank que não teve sucesso em seu trabalho com partículas Pym e a tornou vítima de uma explosão que lhe deu esses poderes. Como consequência do uso de seus poderes, o corpo de Ava vai de deteriorando lentamente, então é revelado que Bill Foster está a ajudando Ava a estabilizar seu corpo, mas, para isso, ele precisa da energia quântica absorvida por Janet nesses anos no reino quântico, algo que poderia matar Janet. Hank, Scott e Hope, que haviam sido amarrados, se libertam graças a ajuda de formigas gigantes controladas por Hank e vão ao laboratório ativar o portal para o reino e salvar Janet. Eles só têm duas horas para salvá-la, caso contrário o portal irá se fechar e só abrir cem anos depois.

Enquanto isso, o traficante que tentou enganar Hope sequestra o melhor amigo de Scott e o faz revelar onde eles estão. O traficante então liga para o FBI, fazendo com que Scott volte com pressa para a casa.

Após tudo resolvido com o FBI, Scott volta para salvar Hope e Hank que ficaram presos no laboratório e, enquanto Scott luta com a Fantasma, Hank vai até o reino quântico e salva Janet (interpretada por Michelle Pfeiffer), que ao chegar se dispõe voluntariamente a ajudar Ava a se estabilizar com o auxílio da energia quântica. Após a missão concluída, Scott volta para casa e o FBI aparece para o liberar de sua sentença que foi totalmente cumprida.

O filme possui uma cena pós-créditos, na qual mostra Scott indo até o reino quântico buscar energia para ajudar Ava, mas antes de voltar, Hope, Hank e Janet, que estavam ali para ajudá-lo, foram apagados devido ao estalo de Thanos.

3.3.11. Capitã Marvel

Antes do lançamento da segunda parte do filme dos Vingadores, a Marvel apresentou uma nova heroína ao seu universo. Esperada por muitos, chegou aos cinemas a Capitã Marvel, primeira super-heroína protagonista em um filme solo do estúdio. Brie Larson foi escolhida para dar vida a Carol Danvers, a Capitã Marvel, que é baseada na versão mais recente dos quadrinhos da personagem, tendo assumido o título em 2012. Lançado em 7 de março de 2019, o filme foi um sucesso de bilheteria, passando da marca de 1 bilhão de dólares globalmente.

Capitã Marvel é um filme de origem, logo, não se passa nos eventos atuais do UCM, entretanto sua origem é importante para conectá-la aos eventos que estão acontecendo. O filme se passa nos anos 90 e traz de volta rostos conhecidos, Nicky Fury, antes de ser diretor da S.H.I.E.L.D., e o agente Phil Coulson, desempenhando papéis importantes no longa.

O quadrinho de prelúdio, lançado em novembro de 2018 contendo 32 páginas, acompanha Nicky Fury e Maria Hill em missões que aconteceram durante os eventos de *Vingadores: Guerra de Ultron*, *Capitão América: Guerra Civil* e *Vingadores: Guerra Infinita* e vai até o momento em que as pessoas desaparecem por causa de Thanos e Fury aciona o pager pedindo ajuda da Capitã Marvel.

A princípio, no filme, a oficial Vers (interpretada por Brie Larson) tem problemas de amnésia e sonhos estranhos como se estivesse vendo outra vida sua. Vers está envolvida em uma guerra galáctica entre duas raças alienígenas: os Kree e os Skrulls. Os Kree são uma raça militarista liderada por Yon-Rogg (interpretado por Jude Law), que se torna o mentor de Vers e a treina para torná-la uma guerreira. Os Skrulls, por outro lado, são uma raça metamorfa que está fugindo da opressão dos Kree.

Durante uma missão no planeta dos Skrulls, Vers é capturada por Talos, líder dos Skrulls, e submetida a uma lavagem cerebral, mas isso a faz ter mais memórias sobre essa outra vida que vinha aparecendo em seus sonhos. A nave dos Skrulls cai na Terra e quem responde ao chamado é Nicky Fury jovem, quando ainda era apenas um agente da S.H.I.E.L.D., e o agente Phil Coulson. Um Skrull ataca e Vers vai atrás dele. Nicky Fury os persegue, porém, no meio do caminho, Phil o ataca e Fury descobre que ele é um Skrull disfarçado. Fury mata o Skrull e leva o corpo ao

seu superior para saber o que fazer, mas na verdade é Talos disfarçado. Ele manda Fury investigar Vers.

Vers recupera o cristal que reteve suas memórias no processo feito por Talos. Após isso, ela e Fury vão às instalações de um projeto da NASA chamado PEGASUS e, na sala de arquivos, eles descobrem que Vers é humana e se chama Carol Devenrs, dada como morta em 1985 após um acidente com um protótipo de avião construído pela Dra. Wendy Lawson (interpretada por Annette Bening), codinome Mar-Vell. Carol era militar da força aérea americana.

Talos aparece na sala de arquivos e encurrala Carol e Fury, mas ambos conseguem fugir, levando consigo um gato alienígena chamado Goose, e vão encontrar Maria Rambeau (interpretado por Lashana Lynch), amiga de Carol na força aérea, e sua filha Monica Rambeau (interpretada por Akira Akbar). Após isso, Talos aparece novamente, mas sem intenção de brigar, e explica a Carol o que está acontecendo. Os Skrulls estão procurando refúgio na Terra e quem estava os ajudando era a Dra. Mar-Vell, uma cientista da raça Kree que tinha a intenção de acabar com a guerra entre as duas raças.

Carol escuta a caixa preta do avião protótipo que pilotou no dia de seu acidente, quando foi dada como morta, e descobre que a Dra. Wendy queria destruir o núcleo de energia – o Tesseract – desse avião. Yon-Rogg aparece e mata a Dra. Wendy, mas Carol atira no Tesseract, causando uma explosão, que ao entrar em contato com Carol lhe concede seus poderes e apaga sua memória.

Após ouvir tudo que aconteceu naquele dia, Carol vai atrás da nave escondida na órbita da Terra que tinha vários Skrulls refugiados, incluindo a família de Talos e o Tesseract. Yon-Rogg aparece na nave e começa uma batalha, ele captura Carol e a leva de volta a Hala, planeta dos Kree.

De volta a Hala, Carol confronta uma inteligência suprema que lidera a raça e, no combate, ela destrói o supressor de energia colocado em seu corpo pelos Kree, liberando todo o potencial de seus poderes obtidos do Tesseract.

Fury, Maria e Goose ficaram na nave dos Skrulls para defendê-los da invasão dos Kree. O gato engole a maioria dos inimigos e o Tesseract, além de cegar o olho do Nicky Fury com um arranhão.

Carol volta à Terra e começa a destruir as naves que iriam invadir o planeta a mando de Ronan, O Acusador, forçando-o a recuar. Yon-Rogg vai atrás de Carol,

mas perde em uma luta corpo a corpo, e ela manda um aviso para que os Kree fiquem longe da Terra.

Após tudo resolvido, Carol sai em missão para encontrar um bom lugar para os Skrulls morarem e deixa com Fury um pager modificado para ele contatá-la caso a Terra precise de ajuda. É a partir disso que surge a ideia da Iniciativa Vingadores e a busca por pessoas poderosas capaz de proteger o planeta.

O filme contém duas cenas pós-créditos. A primeira cena mostra os Vingadores analisando o pager de Fury e, logo em seguida, Carol chega na Terra e pergunta por seu amigo. A segunda é Goose vomitando o Tesseract.

3.3.12. Ultimato

Após vinte e um filmes, estabelecendo o gênero de super-herói como o mais lucrativo do cinema na atualidade, a Marvel chegou ao filme que fecha a Saga do Infinito. *Vingadores: Ultimato* é a conclusão épica de uma história construída em um período de onze anos. Com três horas de duração, o filme traz o clímax da luta contra Thanos, em que os heróis vão em busca de reverter o estalo que dizimou metade das pessoas do universo.

Vingadores: Ultimato presta homenagem aos filmes anteriores do UCM de diversas maneiras. Alguns flashbacks em momentos-chave proporcionaram uma experiência nostálgica aos fãs, trazendo a sensação de fechamento de um ciclo. Além disso, o filme conta com momentos emocionantes e a despedida de alguns heróis muito amados pelo público.

O filme, também dirigido pelos irmãos Russo, foi um enorme sucesso de bilheteria, sendo a segunda maior de um filme em escala global, arrecadando 2,797 bilhões de dólares. Essa conclusão épica consagrou a Marvel como um fenômeno mundial e uma referência na habilidade de construir um universo coeso que ficará marcado na história do cinema.

Em seu enredo, 23 dias após o plano de Thanos ter sido concluído, Tony Stark está preso no espaço com Nebula, certo de que morrerá, pois a reserva de oxigênio da nave está acabando. Após gravar uma emocionante mensagem de despedida e se deitar já sem forças, Capitã Marvel aparece e o salva, levando a nave que ele estava à Terra. Tony se junta aos Vingadores remanescentes e vão atrás de Thanos para recuperar as Joias, mas, ao encontrarem-no, descobrem que Thanos usou as Joias mais uma vez para destruí-las, a fim de que ninguém possa

reverter o que ele fez. Thor mata Thanos e eles voltam à Terra, desolados, cada um buscando viver a sua vida e tentando superar o que aconteceu.

Cinco anos se passam e Scott Lang volta do reino quântico, onde havia ficado preso, pois seus companheiros tinham sido apagados. Ele visita os Vingadores remanescentes e leva um plano de viajar ao passado através do reino quântico, pegar as Joias do Infinito e desfazer o estalo de Thanos. Tony Stark, de início, nega, pois conseguiu construir uma vida e teve uma filha, mas ao descobrir como realizar a viagem ele vai ao encontro dos Vingadores e eles iniciam a missão.

Os heróis se dividem em equipes para irem até momentos históricos buscar as Joias daquelas realidades: Thor e Rocket vão a Asgard de 2013 retirar o Éter do corpo de Jane Foster; Capitão América, Hulk, Homem de Ferro e Homem-Formiga vão até Nova Iorque em 2012 buscar a Joia do Espaço no Tesseract, a Joia da Mente no Cetro do Loki e a Joia do Tempo no Sanctum Sanctorum; Nebula e Máquina de Combate vão até Morag pegar a Joia do Poder em 2014; e, por fim, Natasha e Clint vão até Vormir buscar a Joia da Alma.

Ao longo do filme os heróis enfrentam suas versões do passado e alguns obstáculos para conseguir todas as Joias. Na ida a Asgard, Rocket e Thor conseguem o Éter sem causar problemas, e Thor conversa com sua mãe e recupera o seu martelo Mjöllnir. Em Nova Iorque, Hulk consegue a Joia do Tempo da Maga Suprema, que entrega a Joia após saber que Dr. Estranho deu a sua para Thanos, pois, segundo ela, Estranho deveria ser o melhor dos Magos, então ele sabia o que estava fazendo. Capitão América, Homem de Ferro e Homem-Formiga, responsáveis por buscar o Tesseract e o Cetro do Loki, conseguem o Cetro, mas perdem o Tesseract, que cai nas mãos do Loki e ele foge. Devido a isso, Homem de Ferro e Capitão América vão até o ano de 1970 na base do exército americano, onde o Capitão América foi criado, e pegam o Tesseract, e Tony encontra seu pai e tem uma conversa emocionante. Máquina de Combate e Nebula pegam o Orbe com a Joia do Poder, porém, quando Nebula voltou no tempo, o sistema da Nebula daquela realidade entrou em circuito e transmitiu para Thanos de 2014 todo o plano dos Vingadores, então ele captura Nebula do presente e troca ela de lugar com a de 2014 que ainda está sob seu comando. Em Vormir, Natasha e Clint descobrem como conseguir a Joia da Alma, ambos decidem se sacrificar e travam uma rápida luta, pois nenhum dos dois quer que o outro morra, mas, no fim, Natasha se sacrifica e Clint pega a Joia.

Após todos os heróis voltarem ao presente, eles juntam as Joias e Hulk estala os dedos. Antes de terem certeza se conseguiram trazer todos de volta, a Nebula de 2014, que voltou infiltrada, traz Thanos e todo seu exército pelo portal, iniciando uma batalha épica contra os Vingadores. Momentos icônicos acontecem durante a luta entre eles, como o momento em que Capitão América levanta o martelo de Thor. Mesmo com todo esforço dos Vingadores remanescentes, Thanos consegue pará-los e se prepara para lançar todo seu exército na Terra e destruí-la, até que todos os heróis desaparecidos começam a chegar através de portais abertos por Doutor Estranho, reunindo todos os heróis que já apareceram no UCM e, assim, inicia-se a maior batalha dos Vingadores.

Ao final da batalha, Thanos pega a manopla com as Joias e quase consegue concretizar seu plano mais uma vez, porém é impedido por Homem de Ferro, que recupera as Joias e sacrifica sua vida usando-as para dizimar Thanos e seu exército. Com a derrota de Thanos, os heróis lidam com as consequências e se despedem de personagens importantes, como Steve Rogers e Natasha Romanoff.

Vingadores: Ultimato encerra uma era do UCM, com um desfecho emocionante e satisfatório para a história dos Vingadores, e estabelece o cenário para futuras aventuras dos super-heróis da Marvel.

3.3.13. O fim da Fase 3

Assim como na Fase 2, a Fase 3 não terminou com um filme dos Vingadores. Mesmo com a Saga do Infinito já concluída, a Marvel lançou em 04 de julho de 2019 o segundo filme solo do Homem-Aranha, abrindo as portas para uma nova era do UCM. O filme explora alguns conceitos de multiverso, apresentando a existência de múltiplas realidades. Em *Vingadores: Ultimato* também foi falado sobre linha do tempo e múltiplas realidades, mas de forma rápida.

O filme seguiu sob a direção de Jon Watts e se consagrou como um sucesso mundial, sendo o nono filme da Marvel a superar a marca de 1 bilhão de dólares em bilheteria ao redor do mundo.

A primeira cena de *Homem-Aranha: Longe de Casa* traz Nicky Fury e Maria Hill em uma missão no México, visitando uma cidade destruída, aparentemente, por fenômenos naturais. Um monstro elemental de pedra aparece e tenta atacá-los, mas um homem misterioso surge e salva-os.

Após essa introdução, o filme se passa oito meses depois da batalha contra Thanos e mostra o jornal do colégio de Peter falando sobre o que aconteceu desde a volta das pessoas que passaram pelo “blip” (nomenclatura popular do estalo de Thanos). Peter se lamenta pela morte de Tony Stark, mas segue sua vida com o apoio de seu amigo Ned e pensa em se declarar para MJ. Além disso, seu colégio está se preparando para uma viagem à Europa e Nicky Fury está tentando entrar em contato com ele, mas Peter ignora suas ligações.

A viagem acontece e, enquanto a turma de Peter está em Veneza, um monstro elemental de água aparece atacando a cidade. Peter tenta disfarçadamente ajudar as pessoas com seus poderes de Aranha, mas quem salva o dia é o mesmo homem que ajudou Fury no México, seu nome é Quentin Beck, conhecido como Mystério.

Fury consegue falar com Peter e entrega-o a Edith, um óculos com inteligência artificial que Tony deixou para ele, contendo um sistema de segurança global. Peter conhece Quentin e ele explica que vem de outro universo, onde sua Terra foi destruída por esses seres elementais que estão aparecendo ao redor do mundo. Ele pede ajuda do Homem-Aranha, mas Peter se recusa por se achar incapaz de lutar nessa batalha, então Fury refaz o roteiro da viagem escolar de Peter para Praga, quase que o obrigando a ajudar na luta contra esses monstros. Peter ajuda forçadamente e, ao final, Fury quer que ele vá até Berlim para conversarem sobre um novo grupo de super-heróis, mas Peter se recusa e entrega Edith para Quentin.

É revelado, então, que Quentin é um vilão que está usando uma tecnologia de ilusão para criar os elementais. Seu plano era projetar esses monstros para causar o caos e combatê-los, a fim de ser adorado pelas pessoas como um herói. O motivo de suas ações é pôr ter sido demitido, no passado, das Indústrias Stark. Após a morte de Tony, ele quis o controle da Edith para criar ameaças cada vez maiores e continuar “salvando” o planeta, ficando, assim, cada vez mais popular e adorado.

Após voltar ao hotel, em uma conversa com MJ, Peter descobre que ela já sabe o seu segredo e, durante o diálogo, cai de sua mochila um projetor de ilusões usado por Mystério para aparição dos elementais. Peter, então, percebe que Mystério é uma farsa e fala com Nicky Fury, mas, na verdade, Fury era Quentin disfarçado.

Mystério tenta matar Peter jogando-o na frente de um trem e vai atrás de seus amigos. Peter sobrevive e liga para Happy (interpretado por Jon Favreau), antigo parceiro do Homem de Ferro, pedindo ajuda. Happy vai buscar Peter na Holanda e o leva de volta até onde estão seus amigos. Dentro do avião, ele constrói um nojo traje, fazendo referência ao filme do Homem de Ferro.

Em uma batalha emocionante, Homem Aranha derrota Mystério, pega a Edith de volta e suspende todo o comando de destruição que havia sido programado. Mystério acaba morrendo vítima do próprio atentado programado, mas um de seus capangas consegue fugir com um pendrive.

O filme termina com Peter de volta a Nova Iorque se balançando em suas teias com MJ, até o momento que o jornalista J.J Jameson (interpretado por J. K. Simmons) revela que Peter Parker é o Homem-Aranha e o responsável por todo caos causado, além de ter matado o Mystério.

Existe uma cena pós-crédito, mostrando que o Nicky Fury que apareceu para Peter é um Skrull e o verdadeiro Fury está em uma nave na órbita da Terra.

4. PÓS FASE 3 E FUTURO DA MARVEL

Após o fim da Fase 3, o UCM já estava consolidado como um exemplo de narrativa transmídia e um fenômeno mundial, tendo arrecadado mais de 15 bilhões de dólares ao redor do mundo. Tamanho sucesso traz grandes expectativas para o futuro. Em 2019, na San Diego Comic Con, a Marvel divulgou os títulos da sua Fase 4, que, pela primeira vez, não incluiria apenas filmes, mas também séries em sua plataforma de streaming recentemente lançada, nas quais trariam novos heróis e continuariam as histórias apresentadas nos cinemas. Foram anunciados cinco filmes (*Viúva Negra*, *Eternos*, *Shang-Chi: Os Anéis do Poder*, *Doutor Estranho: Multiverso da Loucura* e *Thor: Amor e Trovão*) e cinco séries (*Wandavision*, *Falcão e o Soldado Invernal*, *Loki*, *What If...?* e *Gavião Arqueiro*). Além disso, a Marvel atçou seus fãs falando sobre seus filmes em desenvolvimento, os quais trazem heróis muito pedidos pelo público, como Quarteto Fantástico, X-men e Blade, além de confirmar o retorno de nomes já conhecidos como Capitã Marvel, Pantera Negra e Guardiões da Galáxia.

A Marvel já havia investido em séries com seus personagens em outras plataformas de streaming e TV (Netflix e ABC). *Agente Carter (Agent Carter)* é um spin-off de um personagem secundário de *Capitão América*, Peggy Carter. A série

teve duas temporadas e foi cancelada posteriormente. *Agentes da S.H.I.E.L.D.* também foi uma série produzida pela Marvel em parceria com a ABC, estreou em 2013 e teve seu fim em 2020. As séries lançadas em parceria com a Netflix foram: *Demolidor (Daredevil)* e *Jessica Jones* em 2015; *Luke Cage* em 2016; *Punho de Ferro (Iron Fist)*, *Justiceiro (The Punisher)* e *Defensores (The Defenders)* em 2017, sendo que esta última junta os quatro primeiros heróis em uma equipe. Esses personagens nunca foram apresentados no cinema e suas histórias não são continuidades ou prelúdios dos eventos do cinema, sendo assim, não são histórias canônicas do UCM. O editor-chefe da Marvel, Joe Quesada, disse em entrevista ao podcast *Fat Man on Batman* que todas essas séries se passam no mesmo universo dos filmes, o que fez muitos fãs buscarem *easter eggs* ligados aos filmes lançados, entretanto nunca foram confirmados ou referenciados nos cinemas.

Com a chegada da plataforma de streaming Disney+, as séries passaram a ser criadas a partir dos filmes, seja partindo do ponto em que terminava o longa metragem ou criando prelúdios para projetos que viriam a ser lançados, trazendo novos heróis e novos objetivos, basicamente servindo como introdução para futuros filmes em que mostrariam a culminância dos eventos apresentados no streaming.

A narrativa multiplataforma se tornou algo mais presente no UCM, dando oportunidade de explorarem mais histórias e interligarem mais personagens. Basicamente, as séries cumprem o papel que as histórias em quadrinho lançadas entre os filmes tinham de fazer as ligações entre os filmes e apresentar a origem de alguns heróis. Pode-se definir como *storytelling transmídia (story-história; telling-contar)* o ato de contar histórias através de várias plataformas de mídia, o que cria uma experiência imersiva e interativa, em que cada uma contribui com elementos complementares para a narrativa geral. O conceito de *storytelling transmídia* também é abordado por Jenkins (2006) em seu livro *Cultura de Convergência*. Em 2020, Jenkins foi um dos convidados do Workshop Internacional de Séries, um evento brasileiro realizado pela Aatoria, em parceria com a Escola de Séries e apoio da Casa Firjan, com transmissão online devido a pandemia da COVID-19. Em sua entrevista ele fala que:

O storytelling transmídia se refere a um conjunto de práticas que distribui os elementos-chave de uma narrativa em vários sistemas ou plataformas para criar uma experiência de mídia mais rica e intensificar a experiência do público. Podemos olhar, por exemplo, *Star Wars* ou o Universo Marvel como exemplos práticos de narrativas transmídia convencional. A distribuição das

informações é central porque cria oportunidades para que os fãs atuem como “caçadores e coletores”, fazendo suas próprias descobertas e compartilhando-as em suas redes sociais, mantendo a comunidade discutindo ativamente a história entre vários segmentos. Cada vez mais essas histórias são organizadas em torno de práticas de criação de mundos de modo que, como no exemplo da Marvel, um universo compartilhado permite que os criadores de mídia contêm várias histórias envolvendo vários personagens em várias plataformas dentro do mesmo mundo. (Jenkins, 2020).

Com isso, podemos entender melhor a ideia da Marvel em trazer suas histórias para o streaming. Além da competitividade no mercado de mídia, que também é um dos principais motivos da criação do serviço, uma plataforma da empresa permite maior liberdade na criação de conteúdo original.

4.1. Disney+ a nova casa da Marvel

A Disney produz conteúdos a mais de 100 anos, tendo diversos títulos para toda a família. Grandes clássicos do cinema aclamados pela crítica fazem parte do seu catálogo, além de séries de TV que fizeram parte da infância e adolescência de várias pessoas ao redor do mundo. A Walt Disney Company possui grandes marcas sob seu poder, como Pixar, Marvel e Lucasfilm. Em 2012, ela passou a distribuir boa parte de seus conteúdos através da Netflix, um contrato que durou até 2017, quando decidiram não renovar tendo em vista a criação de seu próprio serviço. Os conteúdos ficaram disponíveis na Netflix até 2019, e, após isso, foram transferidos para a plataforma da empresa.

A Disney+ foi anunciada oficialmente pela The Walt Disney Company em 12 de novembro de 2018. A intenção por trás do lançamento do serviço de streaming era estabelecer uma plataforma digital que oferecesse uma ampla gama de conteúdo produzido pela própria Disney e suas subsidiárias, sendo elas a Marvel Studios, Pixar, Lucasfilm e a Twenty-First Century Fox, comprada pela Disney em 2019 no valor de US\$ 71,3 bilhões. A Twenty-First Century Fox trouxe grandes franquias para o domínio da Disney, como “X-men”, “Os Simpsons”, “Avatar”, todo o departamento de filmes da Fox Searchlight Pictures, Fox 2000 Pictures, Fox Family e Fox Animation, os canais de TV Twentieth Century Fox Television, Fox21, FX Productions, National Geographic, Fox Networks Group International, além da Star India e dos ativos da Fox em Hulu, Tata Sky e Endemol Shine Group. Essa foi a maior aquisição já vista na história da indústria da mídia e, também, a maior já feita pela Disney, tornando-a maior empresa de entretenimento do mundo.

A plataforma foi concebida como resposta à crescente demanda por serviços de streaming e como uma estratégia para alcançar diretamente os consumidores, permitindo à Disney expandir seu alcance e aumentar o envolvimento com seu público. Além disso, a criação também visava diversificar as fontes de receita da empresa e competir no mercado de streaming, que estava em crescimento.

Com relação à Marvel, a Disney+ foi projetada para ser uma plataforma em que os fãs poderiam acessar conteúdos relacionados ao UCM e expandir ainda mais a narrativa transmídia da franquia. Isso incluiu a produção de séries de TV originais, como *WandaVision*, *Falcão e o Soldado Invernal* e *Loki*, que se conectam diretamente aos filmes e exploram histórias e personagens de maneira mais profunda. A intenção por trás da inclusão do conteúdo da Marvel na Disney+ era proporcionar aos fãs uma experiência mais imersiva, permitindo-lhes mergulhar ainda mais no universo Marvel e desfrutar de histórias interconectadas em diferentes mídias. A interface da plataforma traz uma sessão especial para a Marvel, separando todas as suas fases em ordem cronológica e em ordem de lançamento, para que o telespectador possa escolher como quer assistir, além de incluir conteúdos extra como curtas e etapas de produção dos filmes, coisas que antes tinham apenas nos blurays.

Em visita ao Brasil, na Comic Con Experience de 2019, Kevin Feige comentou sobre a chegada do Disney+ no país afirmando que a plataforma traz:

Uma oportunidade de contar histórias ainda mais profundas de personagens que todos já conhecem e amam, como Falcão e o Soldado Invernal, WandaVision, Loki, de uma nova forma que nunca fizemos antes. Já começamos a gravar duas séries e elas são muito especiais. Pela primeira vez estamos entre plataformas, com séries que vão se conectar com os filmes. É empolgante expandir o MCU (Feige, 2019).

O streaming foi oficialmente lançado em 17 de novembro de 2020 na América Latina, trazendo grande parte do seu catálogo. Alguns títulos ficaram de fora no lançamento, mas foram gradualmente inseridos no decorrer dos anos seguintes. O site Bloomberg Línea Brasil trouxe em fevereiro de 2023 uma pesquisa feita pelo Kantar Ibope Media e FlixPatrol em que mostra que a Disney+ é o terceiro serviço de streaming de vídeo com mais assinantes no Brasil, por volta de 8 milhões, ficando atrás da Globoplay e Netflix.

4.2. Primeiro conteúdo original e continuação do universo

Após o anúncio das séries e filmes em 2019, o calendário da Marvel sofreu diversos atrasos devido a pandemia da COVID-19, precisando parar as gravações de seus conteúdos por questões de segurança. Foi, então, em 15 de janeiro de 2021 que *WandaVision* (Figura 1) estreou no Disney+, a primeira série original da Marvel Studios que traz consigo uma trama decorrente dos eventos que aconteceram no UCM, dando continuidade ao universo e abrindo porta para o futuro da Fase 4.

Figura 5 – Primeiro episódio em preto e branco fazendo referência a clássicos da televisão americana



Fonte: Marvel Studios (2021)

A série é uma mistura única de gêneros, a qual combina elementos de comédia, o famoso formato de sitcom, com uma narrativa complexa e misteriosa. A Marvel buscou um formato inovador de série para fazer jus a magnitude e manter a qualidade do cinema no streaming. Os episódios iniciais de *WandaVision* trazem referências de alguns sitcoms das décadas de 1950 e 1960, como *The Dick Van Dyke Show*, *I Love Lucy*, *A Feiticeira (Bewitched)* e *Jeannie é um Gênio (I Dream of Jeannie)*. A série vai progredindo ao longo das décadas, passando por diversos estilos de sitcoms das décadas seguintes, incluindo os anos 1970, 1980, 1990 e 2000.

Figura 6 – A atriz Julie Bowen interpretando sua personagem Clair Dunphy na série *Modern Family* e Elizabeth Olsen interpretando Wanda em *Wandavision* em cena que faz referência ao sitcon



Fonte: Cinemablend (2021)

Esses sitcons que foram referenciados em *Wandavision* fazem parte da cultura pop americana. Cada episódio é ambientado em um contexto de sitcom específico, com figurinos, cenários, trilhas sonoras e estilo de atuação característicos de cada década. Quando pensamos em cultura pop, remetemos à popularidade e como certo elemento, seja ele televisivo, musical ou artístico, se firmou e ajudou a manter e transformar a cultura de um lugar.

(...) pode-se afirmar que a cultura pop tem óbvias e múltiplas implicações estéticas, sublinhadas por questões de gosto e valor; ao mesmo tempo em que ela também afeta e é afetada por relações de trabalho, capital e poder (Sá; Carreiro; Ferraraz, 2015, p.09). Muito além do mercado, muito além do entretenimento, muito além do efêmero, muito além do clichê, da superficialidade e da despolitização – ainda que também portando elementos de cada um deste rótulos – a cultura pop nos desafia enquanto a constelação afetiva da atualidade (Sá; Carreiro; Ferraraz, 2015, p.15).

Essa abordagem permitiu a Marvel criar uma experiência única e nostálgica para o público, ao mesmo tempo que constrói uma narrativa mais profunda que se desenrola ao longo da série. *Wandavision* expande sua história abordando questões de luto, trauma e empatia, além da importância de compreender a perspectiva e as emoções dos outros.

A série reforça o conceito de hibridismo de gênero, algo que sempre esteve presente no UCM dos cinemas, trazendo-o de forma inovadora para o streaming.

Por hibridismo – ou ecletismo – de gênero, me refiro à convergência de linguagens e características estéticas distintas na narrativa fílmica. Nesta concepção, observamos a mistura de categorias cinematográficas, como por exemplo hibridismo entre drama, comédia, suspense, terror e ação, dentro do mesmo produto audiovisual (Tagé, 2021, p. 91).

A série traz Wanda vivendo uma vida pacata com Visão na cidade de Westview, o que já causa uma certa confusão, pois o Visão foi morto por Thanos no final de *Vingadores: Guerra Infinita*. Acompanhamos a vida do casal escondendo seus poderes da vizinhança e buscando, ao máximo, viver como um típico casal americano. Wanda chega a engravidar e dar à luz a gêmeos, Billy e Tommy. Conforme a história vai avançando, o mistério por trás da realidade aparentemente utópica de Wanda Maximoff e Visão se desdobra, revelando que tudo aquilo é uma realidade alternativa criada por Wanda, fruto de sua tristeza em busca de viver feliz ao lado do Visão. Todas as pessoas da cidade se tornaram refém de sua magia, entrando em um estado de transe, tudo para que ela possa ter seu final feliz.

Enquanto isso, fora de Westview, a Divisão de Resposta de Observação de Arma Senciente, conhecida como S.W.O.R.D. (E.S.P.A.D.A. em português), uma agência antiterrorismo que tem como missão proteger o mundo de ameaças extraterrestes e de armas e seres com inteligência artificial (o Visão), investiga o estranho fenômeno e tenta entender o que está acontecendo dentro da cidade. Essa organização começa a fazer tentativas para entrar na cidade, enviando objetos (Figura 3), o que faz Wanda “rebobinar” a realidade para corrigir as falhas. É nesses momentos em que acontecem os saltos temporais, passando as décadas, e novas referências de sitcons vão aparecendo.

Figura 7 – Wanda encontrando objeto enviado pela S.W.O.R.D. no final do segundo episódio



Fonte: Express Home of the Daily and Sunday Express (2021)

A agente Monica Rambeau, que trabalha para a S.W.O.R.D., é enviada para a área para liderar a investigação. Ela consegue entrar na área, mas é atraída para a realidade de Wanda, e descobre que a cidade e seus habitantes estão sob o controle de seus poderes. A unidade de defesa tenta se comunicar com Wanda para romper a barreira. Monica busca entender os motivos que levaram Wanda a essa atitude, e percebe que ela está passando por um intenso luto devido a morte do Visão.

Além da S.W.O.R.D., Wanda também tem que lidar com Agatha Harkness, uma poderosa feiticeira que entrou na cidade para roubar seus poderes. O confronto entre ambas acaba despertando o lado sombrio de Wanda e elevando seus poderes até torná-la a Feiticeira Escarlata (Figura 4), uma feiticeira extremamente poderosa.

Figura 8 – Visual de Wanda como Feiticeira Escarlate



Fonte: Marvel Studios (2021)

A série termina com Wanda reconhecendo tudo que causou à cidade. Ela decide renunciar a sua realidade, e seus filhos e o Visão desaparecem, pois eram frutos de seus poderes. O último episódio apresenta uma cena pós-créditos, na qual Wanda estuda todo o Darkhold (Livro dos Pecados), um poderoso livro de feitiços e maldições, na tentativa de trazer seus filhos de volta.

Como foi dito, *Wandavision* é uma continuação direta do UCM a partir dos eventos pós *Vingadores: Ultimato* (2019). Ela abre portas para as ideias de multiverso, que é a peça-chave da Fase 4, algo já conhecido nos quadrinhos e com algumas menções nos últimos filmes da Fase 3. Além disso, a série serve como prelúdio do segundo filme do Doutro Estranho, chamado *Multiverso da Loucura*, o qual aborda a procura de Wanda por seus filhos pelo multiverso.

Wandavision traz uma nova era para a Marvel Studios e deixa a perspectiva de como o universo contará suas histórias. Com episódios lançados semanalmente, gerou bastante conteúdos nas redes sociais, algo fundamental em um universo onde a cultura participativa é extremamente importante. Além disso, os fãs se mostram entretidos e motivados a continuar fazendo parte dessa experiência narrativa.

5. Considerações Finais

Esse estudo apresenta a narrativa transmídia construída pelo universo Marvel durante seus doze anos de cinema, interligando grandes personagens e histórias capazes de conversarem entre si e culminarem em grandes eventos cinematográficos. Além disso, mostra como o estúdio conseguiu abrir uma porta ainda maior para suas histórias com a criação da plataforma de streaming Disney+, onde puderam apresentar um novo formato de mídia – as séries – para continuar expandindo esse enorme universo.

Durante a trajetória dos filmes, pode-se observar que nada que acontece em um filme é por acaso. Toda narrativa principal até a cena pós-créditos serve como gancho para eventos futuros, seja um super-herói aparecendo pela primeira vez antes de seu filme solo ser lançado, como foi com Homem-Aranha em *Capitão América: Guerra Civil*, ou os eventos dos primeiros cinco filmes que levaram até a batalha de Nova Iorque em *Os Vingadores*.

No mais, *Wandavision* é a primeira série original da Marvel derivada de eventos que aconteceram em seus filmes. Esta série traz uma nova roupagem para as histórias que a Marvel vem construindo, pois atende a um certo “padrão de série”, com conteúdo divididos em episódios semanais, e também um sopro de ar fresco, pois apresenta um formato de série intrigante e interessante, começando pelas referências às séries de comédia (sitcons) que marcaram a história da televisão estadunidense e, partindo disso, desenrolando a trama e desenvolvendo a personagem para a continuidade do seu universo. A série abre portas para a exploração do Multiverso, tema principal das Fases 4, 5 e 6.

Outrossim, sabe-se que a empresa já lançou séries em outras plataformas, como Netflix e ABC, mas não obtiveram muito sucesso por serem histórias distantes que não fazem parte do UCM.

O UCM continua sendo muito querido por fãs de todo o mundo e rentável para o estúdio, mesmo após 15 anos de atividade. Muitos falam sobre o esgotamento das histórias e o cansaço dos filmes de herói, mas, a Marvel vem conseguindo se reinventar e trazer novas histórias interessantes a cada ano que passa. Mesmo após alguns “fracassos” de bilheteria, a Marvel não deixou se abalar ou cancelou projetos, em vez disso, procurou alternativas para trazer de volta o interesse do público por suas histórias. É perceptível que as séries ajudaram bastante nesse processo, pois

passaram a iniciar as histórias, desenvolver e apresentar personagens, então estimulado as pessoas a buscarem a conclusão destas narrativas, que acaba se concretizando no cinema.

Referências Filmes e Séries

AGENTES DA S.H.I.E.L.D. (*Marvel's Agents of S.H.I.E.L.D.*) Direção de Joss Whedon e Maurissa Tancharoen. EUA: Marvel Studios & ABC Studios: Mutant Enemy Productions, 2013.

CAPITÃ MARVEL (*Captain Marvel*). Direção de Anna Boden e Ryan Fleck. EUA: Marvel Studios: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2019.

CAPITÃO AMÉRICA: O PRIMEIRO VINGADOR (*Captain America: the first avenger*). Direção de Joe Johnston. EUA: Marvel Studios: Paramount Pictures, 2011.

CAPITÃO AMÉRICA: O SOLDADO INVERNAL (*Captain America: The Winter Soldier*). Direção de Anthony e Joe Russo. EUA: Marvel Studios: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2014.

CAPITÃO AMÉRICA: GUERRA CIVIL (*Captain America: Civil War*). Direção de Anthony e Joe Russo. EUA: Marvel Studios: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2016.

DOUTOR ESTRANHO (*Doctor Strange*). Direção de Scott Derrickson. EUA: Marvel Studios: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2016.

GUARDIÕES DA GALÁXIA (*Guardians of the Galaxy*). Direção de James Gunn. EUA: Marvel Studios: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2014

GUARDIÕES DA GALÁXIA: Vol. 2 (*Guardians of the Galaxy: Vol. 2*). Direção de James Gunn. EUA: Marvel Studios: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2017

HOMEM-ARANHA: DE VOLTA AO LAR (*Spider-Man: Homecoming*). Direção de Jon Watts. EUA: Marvel Studios, Columbia Pictures, Pascal Pictures: Sony Pictures Releasing, 2017

HOMEM DE FERRO (*Iron Man*). Direção de Jon Favreau. EUA: Marvel Studios & Fairview Entertainment: Paramount Pictures, 2008.

HOMEM DE FERRO 2 (*Iron Man 2*). Direção de Jon Favreau. EUA: Marvel Studios & Fairview Entertainment: Paramount Pictures, 2010.

HOMEM DE FERRO 3 (*Iron Man*). Direção de Shane Black. EUA: Marvel Studios & DMG Entertainment: Paramount Pictures & Walt Disney Studios Motion Pictures, 2013.

HOMEM-FORMIGA (*Ant-Man*). Direção de Peyton Reed. EUA: Marvel Studios: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2015.

HOMEM-FORMIGA E A VESPA (*Ant-Man and the Wasp*). Direção de Peyton Reed. EUA: Marvel Studios: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2018.

O INCRÍVEL HULK (*The Incredible Hulk*). Direção de Louis Leterrier. EUA: Marvel Studios & Valhalla Motion Pictures: Universal Pictures, 2008

OS VINGADORES (*The Avengers*). Direção de Joss Whedon. EUA: Marvel Studios: Paramount Pictures & Walt Disney Studios Motion Pictures, 2012.

PANTERA NEGRA (*Black Panther*). Direção de Ryan Coogler. EUA: Marvel Studios: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2018.

THOR (*Thor*). Direção de Kenneth Branagh. EUA: Marvel Studios: Paramount Pictures, 2011.

THOR: O MUNDO SOMBRIO (*THOR: The Dark World*). Direção de Alan Taylor. EUA: Marvel Studios: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2013.

THOR: RAGNAROK (*THOR: The Dark World*). Direção de Taika Waititi. EUA: Marvel Studios: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2017.

VINGADORES: ERA DE ULTRON (*Avengers: Age of Ultron*). Direção de Joss Whedon. EUA: Marvel Studios: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2015.

VINGADORES: GUERRA INFINITA (*Avengers: Infinity War*). Direção de Anthony e Joe Russo. EUA: Marvel Studios: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2018.

VINGADORES: ULTIMATO (*Avengers: Endgame*). Direção de Anthony e Joe Russo. EUA: Marvel Studios: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2019.

WANDA VISION. Direção de Matt Shakman. EUA: Marvel Studios: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2021.

Referências Bibliográficas

COUTINHO, M. Saiba mais sobre streaming, a tecnologia que se popularizou na web 2.0, 2014. Disponível em:<encurtador.com.br/pBFQV>. Acesso em: 07 de abril. 2021.

DULLIUS, Amanda Amaral. A Franquia *Os Vingadores* como parte da narrativa transmídia do universo cinematográfico Marvel: Um estudo de caso. Porto Alegre, 2015

Especialista em narrativa transmídia, Henry Jenkins fala sobre o futuro de Hollywood. Casa Firjan, 2020. Disponível em: <https://casafirjan.com.br/noticias/especialista-em-narrativa-transmidia-henry-jenkins-fala-sobre-o-futuro-de-hollywood>. Acesso em: 26 de julho de 2023

FERREIRA, Antonio Davi Delfino. Uma nova linha no multiverso: A transcrição do universo Marvel dos quadrinhos para o cinema. Ceará, 2018.

GOGONI, Ronaldo. O que é streaming?. 14 de Maio de 2019. Disponível em: <https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-streaming/>. Acesso em 16 de março de 2023

GUTMANN, J. F.; CERQUEIRA, Í. Novos e velhos modos de ver TV: O que disputam os internautas sobre o consumo de série televisiva? *Verso e Reverso*, v. 30, n. 74, p. 110-120, 2016

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

JENKINS, Henry. *Transmedia Storytelling 101*. 21 de Março de 2007. Disponível em: https://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html. Acesso em: 16 de março de 2023.

O'Reilly, Tim, *What is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*. *Communications & Strategies*, No. 1, p. 17, First Quarter 2007, Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=1008839>

SÁ, Simone Pereira de; CARREIRO, Rodrigo; & FERRARAZ, Rogerio. (Orgs.) Cultura Pop. Salvador, Edufba; Brasília, Compós, 2015.

SILVA, Igor. A construção do universo crossover: Um estudo sobre a construção narrativa visual dos filmes da Marvel. Niterói, 2019

TAGÉ, Matheus. Isto não é só cinema: a dinâmica de dispersão e convergência narrativa do Universo Cinemático Marvel. 1ed. Ria Editorial. 2021

TAPSCOTT, D., & WILLIAMS, A; Wikinomics – Como a colaboração em massa pode mudar o seu negócio. Nova Fronteira, 2006

Ximenes, Larissa. O que é streaming?. 04 de agosto de 2021. Disponível em: <https://www.hardware.com.br/artigos/o-que-e-streaming/>. Acesso em 16 de março de 2023

Xue, S. Drama in the TV industry: a study of new entrants, new services, and new consolidations. University of Washington Michael G. Foster School of Business, 2014.