

**UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE**  
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E LETRAS  
CURSO DE JORNALISMO

VITO ENZO SANTOS BARBOSA

**O IMPACTO DO MARVEL CINEMATIC UNIVERSE NA CULTURA POP  
(2008-2019)**

São Paulo

2019

**VITO ENZO SANTOS BARBOSA**

**O IMPACTO DA MARVEL CINEMATIC UNIVERSE NA CULTURA POP  
(2008-2019)**

Relatório Final do TCC II (Trabalho de Conclusão de Curso) apresentado ao Centro de Comunicação e Letras da Universidade Presbiteriana Mackenzie para obtenção do Título de Bacharel em Jornalismo, sob a orientação da Professora Mestre Lenize Villaça.

**SÃO PAULO**

**1º SEMESTRE/2019**

Este Trabalho de Conclusão de Curso não reflete a opinião da Universidade Presbiteriana Mackenzie. Seu conteúdo e abordagem são de total responsabilidade de seu autor.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a todos meus colegas que estiveram ao meu lado durante o curso, em especial Alan Mendes, Artur Ribeiro, Gabriela Berman, Mariana Melro e Nicholas Montini. Agradeço também à minha orientadora Lenize Villaça por todo incentivo e toda dúvida sanada ao longo dessa jornada. Agradeço aos professores do Curso de Jornalismo da Universidade Presbiteriana Mackenzie por todo aprendizado ao longo desses quatro anos, em especial ao professor que tive aula de Cinema, Fernando Salinas, pela sua aula e a partir dela desenvolver essa paixão pelos filmes ao ponto deste projeto. Agradeço a Luiza Marques e Guilherme Pin que me ajudaram, com todo seu conhecimento e solidariedade, diretamente na realização deste projeto. Agradeço aos meus amigos e familiares por sempre estarem comigo e me incentivarem no momento de maior dificuldade. Agradeço a todos aqueles que se disponibilizaram para me ajudar na realização deste projeto.

*“Excelsior”*

(Palavra repetida inúmeras vezes por Stan Lee)

## **RESUMO**

Este trabalho apresenta um suplemento da revista Mundo dos Super-Heróis que busca mostrar o impacto do *Marvel Cinematic Universe* (MCU) na cultura pop, entendendo o tamanho do universo criado pela Marvel Studios e sua influência na vida das pessoas. Para a execução deste relatório e da peça, foram necessários antes, levantamento bibliográfico, por meio de leitura de livros e sites selecionados, elaboração de pautas e contato com personalidades deste universo. Ainda sobre a metodologia utilizada, foram realizadas entrevistas com especialistas em HQs como Sidney Gusman, em cinema e cultura pop, como Natália Bridi, Thiago Romariz e Roberto Sadovski. Também realizei entrevista com uma personalidade influente dentro da cultura pop, co-fundador e CEO da CCXP, Ivan Costa. O resultado é um suplemento que pode ser utilizado como encarte para a edição de abril de 2019.

**Palavras-Chave:** Jornalismo de revista, super-heróis, cultura pop, Marvel Studios

## **ABSTRACT**

This work presents a supplement to the magazine *Mundo dos Super-Heróis* that seeks to show the impact of Marvel Cinematic Universe (MCU) on pop culture, understanding the size of the universe created by Marvel Studios and its influence on people's lives. For the execution of this report and of the magazine, it was necessary before, bibliographical survey, through reading of books and selected sites, elaboration of guidelines and contact with personalities of this universe. Also on the methodology used, interviews with comic specialists like Sidney Gusman, in cinema and pop culture, like Natália Bridi, Thiago Romariz and Roberto Sadovski were realized. I also conducted an interview with an influential personality within pop culture, co-founder and CEO of CCXP, Ivan Costa. The result is a supplement that can be used as an insert for the April 2019 issue.

**Keywords:** Magazine journalism, super heroes, pop culture, Marvel Studios

## Sumário

<b>1. INTRODUÇÃO</b> .....	9
<b>2. REFERENCIAL TEÓRICO</b> .....	11
2. 1. Cultura de massas e Cultura pop .....	11
2. 2. Marvel e o Universo Cinematográfico da Marvel (MCU) .....	13
2. 2. 1. Fórmula Marvel e criação de identidade.....	13
2.3. Jornalismo de revista.....	14
<b>3. APRESENTAÇÃO DA PEÇA FINAL</b> .....	16
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	21
<b>REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO</b> .....	23
<b>APÊNDICES</b> .....	25
<b>ANEXOS</b> .....	32



## 1. INTRODUÇÃO

Este Trabalho de Conclusão de Curso – TCC estudou o impacto da *Marvel Cinematic Universe* (MCU) ao longo dos últimos 11 anos (2008-2019) por meio de um suplemento da revista Mundo dos Super-Heróis. O MCU é um universo criado pela Marvel Studios – braço da *Marvel Entertainment* dentro dos cinemas - para ambientar seus filmes dentro de uma mesma história. Começando em *Homem de Ferro* (2008), passando por *Os Vingadores* (2012) e terminando em *Vingadores: Ultimato* (2019), este período de longas metragem impactou a cultura pop de inúmeras formas e atingiu diversos recordes de bilheteria ao redor do mundo. Neste contexto, os filmes de “Super-Herói” foram levados para outro patamar, deixou de ser algo restrito aos fãs, e agora abrange um público muito maior.

Não é apenas no cinema que percebemos esses números impactantes. As produções ainda conseguem impulsionar a venda de colecionáveis, convenção de fãs e até mesmo conteúdo para discussão na internet.

A partir disto surgiu a pergunta problema: “Se por meio de um suplemento de revista podemos entender o impacto da *Marvel Cinematic Universe* (MCU) na cultura pop?” pois, diante desta realidade, a realização de um suplemento de revista poderia ajudar a destrinchar os métodos usados para atingir tais números de bilheteria e de vendas, além de abordar como esse universo impacta a sociedade em que vivemos.

Este projeto buscou por meio de um suplemento da revista Mundo dos Super-Heróis explicar o impacto da *Marvel Cinematic Universe* na cultura pop. Por isso, o objetivo deste suplemento de revista foi mostrar as diferentes maneiras pelas quais o MCU está presente na cultura pop, além disso, como foi o seu processo de construção, o público impactado por esse universo e apresentar aspectos de como este universo compartilhado conseguiu dominar e ditar os caminhos a serem seguidos pela cultura pop nos últimos onze anos.

Também é importante desenvolver pautas que abordem temas de questões sociais atuais, que mostrem a importância da cultura e do entretenimento no cotidiano, humanizem e busquem personagens que tenham relação com o MCU nos últimos 11 anos e entender a amplitude alcançada pelo universo. Dessa maneira, procurar personagens e histórias relacionadas com os filmes do estúdio, promover

entrevistas que digam melhor o que é a cultura pop e o que ela representa e mostrar a mudança da cultura pop e da indústria dos filmes de super-heróis nos últimos onze anos.

Este é um assunto que está constantemente presente no meu dia a dia. Em diferentes frentes sou alvo da cultura pop. Portanto, me motivei a desenvolver um suplemento de revista com o objetivo de mostrar por meio de pautas e histórias reais como ela foi moldada nos últimos onze anos e como ela atinge diferentes pontos da sociedade. Além disso, muito me chamou atenção como a Marvel Studios conseguiu trabalhar e se tornar referência em um mercado tão exigente e concorrido como o de Hollywood.

Um veículo apropriado para tratar do tema é o *Mundo dos Super-Heróis*, revista que faz parte da editora Europa e foi escolhida como modelo editorial para o suplemento a ser inserido, pois continua sendo produzida e vendida em bancas de jornais e por assinatura. A peça ainda tem como foco discutir o mundo dos super-heróis inspirados em HQs da cultura pop. Como o produto aborda temas que envolvem entretenimento e cinema, acredito que seja propícia a produção de uma suplementação de revista sobre o impacto dos MCU entre 2008 e 2019.

Para a realização deste suplemento foram necessárias diversas fontes, especialistas e fãs que tiveram suas vidas impactadas de alguma maneira pelo MCU. Também foi abordado eventos da cultura pop, os quais abordassem de alguma maneira o universo criado pela Marvel nos cinemas.

É importante entender que este universo criado nos cinemas não está ligado apenas à cultura pop, mas também aos problemas sociais. Ao longo dos onze anos, esse universo compartilhado abordou temas como a cultura negra de forma não vista anteriormente e a representatividade feminina em seus filmes. Por isso, acredito que sejam importantes pautas que retratam esses temas.

Para a construção da peça, fiz uso de pesquisas sobre técnicas de jornalismo de revista e jornalismo cultural, Marília Scalzo (2014) e Daniel Piza (2008), respectivamente.

## 2. REFERENCIAL TEÓRICO

### 2. 1. Cultura de massas e Cultura pop

A Cultura de Massas para Edgar Morin (1997) é algo que trabalha com heróis e na decomposição do sagrado. Além disso, a cultura ainda impõe padrões a serem seguidos para o sucesso.

Como toda cultura, a cultura de massa elabora modelos, normas; mas, para essa cultura estruturada segundo a lei do mercado, não há prescrições impostas, mas imagens ou palavras que fazem apelo à imitação, conselhos, incitações publicitárias. A eficácia dos modelos propostos vem, precisamente, do de eles corresponderem às aspirações e necessidades que se desenvolvem realmente (MORIN, 1997, p.109)

O termo *Cultura Pop* é algo que remete ao movimento de *artpop*. Este movimento começou no início dos anos 1960 e teve Andy Warhol como um dos seus maiores nomes, sendo voltada para a *arte de massa*. Warhol acreditava que este é um movimento que democratiza a arte e a torna popular para todos.

Para Anthony Giddens, esse é um fenômeno que ganha novos formatos a partir da velocidade em que a informação passou a se disseminar pelo mundo e de como ela chega até as mais diversas culturas, transformando tudo isso em uma *cultura pop* que afeta as mais diferentes regiões.

O impacto cultural da globalização foi alvo de muita atenção. Imagens, ideias, produtos e estilos disseminam-se hoje em dia pelo mundo inteiro de uma forma muito mais rápida. O comércio, as novas tecnologias de informação, os meios de comunicação internacionais e a migração global fomentaram um fluxo sem restrições de cultura que transpõe as fronteiras das diversas nações. Muitas pessoas defendem que vivemos hoje numa única ordem de informação - uma gigantesca rede mundial, onde a informação é partilhada rapidamente e em grande quantidade (GIDDENS, 2001, p.64)

Além disso, Giddens explica o sucesso de *Titanic* (1997), já que é uma história de amor na qual a tragédia é iminente e com um fato histórico já conhecido pelo grande público. O filme também possuía uma produção que havia gastado muito dinheiro e que cuidou dos mínimos detalhes e com efeitos especiais de ponta para a época.

O autor também reflete o sucesso de Titanic em meio à cultura popular por outro ângulo. Ele diz que o fato do filme discutir um grupo de ideias e valores que dialoga com grande parte do público que assistiu ao filme contribui para identificação com a obra.

Por outro lado, outra razão que explica o sucesso de Titanic é o facto de o filme reflectir um conjunto particular de ideias e valores com que as assistências pelo mundo fora conseguiam identificar-se. Uma das temáticas centrais de o filme é a da possibilidade do amor romântico vencer as diferenças de classe social e as tradições familiares (GIDDENS, 2001, p.64)

Henry Jenkins explica a cultura pop e a expansão de uma única obra em universo compartilhado a partir de *Matrix* (2001). O autor conta como foi importante para os irmãos Wachowski pensarem em um universo com consistência suficiente para que pudessem se expandir para as diversas mídias.

Jenkins completa que as narrativas estão se transformando na arte de criar universos. Com conteúdos que não podem ser totalmente utilizados em uma única obra, muitas transbordam as suas mídias originais. O filme acaba ficando menor do que todo universo que já foi criado além dele. Acabam se tornando parte de um grande quebra-cabeça que irá ser completado no futuro. Algo que aconteceu no MCU: em que os filmes têm ligações e resultam em uma história maior no final.

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 a especulações e elaborações dos fãs também expandem o universo em várias direções. Como me disse um experiente roteirista: “Quando comecei, era preciso elaborar uma história, porque, sem uma boa história, não havia um filme de verdade. Depois, quando as sequências começaram a decolar, era preciso elaborar um bom personagem, porque um bom personagem poderia sustentar múltiplas histórias. Hoje, é preciso elaborar um universo, porque um universo pode sustentar múltiplos personagens e múltiplas histórias, em múltiplas mídias”. (JENKINS, 2013, p.162)

Outro fator que auxilia na criação de universos grandes é a venda de produtos licenciados, podendo gerar a sua própria linha e usar isso como uma maneira alternativa de lucrar. Segundo Jenkins (2013, p. 162), “a construção de universos segue a própria lógica de mercado, numa época em que os cineastas estão

envolvidos tanto no negócio de criação de produtos licenciados quanto no negócio de contar histórias”.

## **2. 2. Marvel e o Universo Cinematográfico da Marvel (MCU)**

As adaptações do universo compartilhado da Marvel nos cinemas tiveram início em 2008 com a chegada de Homem de Ferro nos cinemas. A partir disso, foram estabelecidas três fases - ao longo dos onze anos - para esse universo, cada uma delas apresentando mais personagens das HQs para o público e cada fase culminando em um novo filme de equipe conhecida como Vingadores (FONTENELE, 2017, online).

Como Aguiar (2018) apresenta em sua monografia, a grande jogada da Marvel Studios era introduzir filmes solos e de origem de seus heróis, como *Homem de Ferro* (2008), *Thor* (2011) e *Capitão América* (2011), para que, quando eles estivessem juntos em *Vingadores* (2012), o público já tivesse familiaridade com esses personagens. O crossover entre os personagens dependia do estabelecimento do estúdio no mercado cinematográfico nas suas primeiras produções.

### **2. 2. 1. Fórmula Marvel e criação de identidade**

Para isso, a Marvel Studios estabeleceu um padrão em suas produções com elementos semelhantes e que dão um selo de qualidade e dessa forma atingem os quatro quadrantes almejados pela indústria americana de blockbuster: homens, mulheres, adultos e crianças. “Um protagonista carismático, que sempre tem em volta dele aqueles conflitos interiores, algum problema pessoal, mas ele vai aprender - graças a um evento externo que acontece na vida dele - e ele muda” (BORGIO aos 3'28' In: OMELETE, 2016, online).

Contudo, o sucesso do Marvel Studios em produções cinematográficas tomou proporções grandes de tal maneira que elevou os filmes de super-heróis para outro nível. “A gente testemunhou a consolidação do filme de super-herói, não mais

como um filme de aventura e fantasia, mas como um gênero cinematográfico em si” (GOMES aos 6’10” In: OMELETE, 2019, online).

Em meio a esse sucesso, o MCU ainda teve uma boa resposta na bilheteria. Um dos filmes que mais conseguiu sucesso e surpreendeu foi Pantera Negra (2018). Logo na sua primeira representação nos cinemas o filme foi a maior bilheteria de 2018 nos Estados Unidos (FRAGRATA, 2018, online).

A produção que levanta questões raciais passou da marca de um bilhão de dólares e já ocupa a quinta posição entre os filmes do MCU, atrás apenas dos filmes dos Vingadores. (BRIDI, 2019, online).

### **2.3. Jornalismo de revista**

A revista tem como característica informações que dialogam mais com o lado pessoal do leitor, as informações têm a necessidade de conseguir abordar um grupo específico. Não significa que não exista a busca pelo privilégio da informação.

O jornalismo de revista trata com um público mais particular. O jornalismo na televisão alcança o maior número de pessoas o possível. O jornal entra na casa do público, mas é algo passageiro e que duram apenas algumas horas até cair no esquecimento, já a revista é algo que estará junto ao leitor durante um grande período e que o leitor irá se identificar com aquilo que lê.

Para ilustrar, podemos lançar a mão da seguinte imagem: na televisão, fala-se para um imenso estádio de futebol, onde não se distinguem rostos na multidão; no jornal, fala-se para um grande teatro, mas ainda não se consegue distinguir quem é quem na plateia; já em uma revista semanal de informações, o teatro é menor, o público é selecionado, você tem uma ideia melhor do grupo, ainda que não consiga identificar um por um. (SCALZO, 2014, p.14-15)

Além disso, o jornalismo de revista tem por essência abordar temas que envolvam cultura e por isso está ligado ao jornalismo cultural e é indicado para tratar estes tipos de assuntos. “Quem continuou a desempenhar papel fundamental no jornalismo cultural foram as revistas. Em todo o momento de muita agitação intelectual e artística do século XX, em toda cidade que vivia efervescência cultural,

a presença de diversas revistas – com ensaios, resenhas, críticas, reportagens, perfis, entrevistas, além da publicação de contos e poemas – era ostensiva”. (PIZA 2008, p.19)

Para Scalzo (2014), a revista tem um papel diretamente ligado à cultura e ciência. A revista tem recursos mais baixos que a televisão e o jornal, precisando buscar caminhos alternativos e encontrar a sua linguagem e o seu público.

Para abordar temas relacionados com a cultura pop - os quais abordam música, entretenimento, moda e consumo, - era preciso criar uma revista específica para dialogar com as pessoas mais jovens, isto é, o público desses temas, , sendo desenvolvidas as revistas segmentadas.

Publicações ligadas à cultura pop, que falam sobre música, comportamento, moda, arte e consumo, surgem em profusão nas décadas de 1960 e 1970, quando começa a ser identificada na população uma faixa etária intermediária entre crianças e os adultos: os jovens. Também nesse mercado, a segmentação se mostra mais eficaz do que a tentativa de falar com muitos leitores ao mesmo tempo. No caso da música, por exemplo, quem gosta de rock não quer saber de MPB e vice-versa. (SCALZO 2014, p.36)

Dentro desses nichos encontramos também diferentes preferências, como gêneros musicais e de filmes variados, e por isso a necessidade de segmentar as publicações.

### 3. APRESENTAÇÃO DA PEÇA FINAL

Este suplemento de revista teve como público alvo fãs de da cultura pop em geral, mas principalmente aqueles que são fã do gênero de super-heróis, tanto nos cinemas quanto nos quadrinhos. A faixa etária será bastante ampla por atingir tanto o nerd mais novo, quanto aquele que começou a acompanhar revistas em quadrinhos na sua infância e se identifica com o gênero já sendo adulto. Além de homenagear e visitar pontos importantes da trajetória no desenvolvimento do MCU nos cinemas este suplemento de revista também teve como objetivo mostrar como nossa cultura dialoga com entretenimento e principalmente com a plataforma de cinema. Por tratar de temas que se expandem além do universo dos filmes e transbordam para fatos e ocasiões cotidianas da nossa sociedade, busquei uma abordagem mais humanizada e assuntos importantes para nosso cotidiano, como protagonismo feminino e a exaltação da cultura afro.

Busquei contato com pessoas que tiveram suas trajetórias de alguma forma impactada pelas produções cinematográficas das Marvel ao longo dos últimos onze anos. Também há a presença de especialistas em cultura pop, agregando mais conteúdo para o final de cada matéria realizada. Acredito que essa mistura foi importante para que tantos os fãs, quanto àqueles que são leigos no assunto entendessem e acreditassem no material proposto. Para isso, procurei às técnicas de entrevista com estudo sobre Cremilda Medina (1995). Acredito que seja algo além do que meras perguntas e respostas. A entrevista, quando bem feita, pode encontrar muitas histórias e relatos que acrescentem ao conteúdo. Também é capaz de trazer um tom mais descontraído e íntimo para a suplementação de revista.

Os textos foram uma mescla entre jornalismo literário, humanizado, de opinião e cultural. O jornalismo literário foi importante no momento de descrever situações e relatar histórias detalhadamente, de forma clara e rica de informações. A parte do jornalismo humanizado foi para transmitir o lado pessoal dos personagens em cada pauta e assim trazer eles para mais perto dos leitores. Acredito que foi importante abordar temas que dialogam com o leitor em seu particular assim como Marília Scalzo (2014) relata. As revistas são veículos de comunicação que permitem



que a linguagem seja mais próxima do leitor, de forma que busquei abordar este tipo de comunicação de forma ampla para abranger os mais diferentes fãs.

O processo de contato com as fontes e com os personagens começou no dia 7 de dezembro de 2018 acompanhando Marcos Veloso na fila da CCXP 18. Após isso, nos encontramos mais uma vez no dia 13 do mesmo mês, para contato em que ele me contou mais sobre sua experiência e o que esse momento representou para ele.

Retomando o processo de entrevistas, no dia 7 de janeiro de 2019 iniciei contato com Ivan Costa, CEO da CCXP, a resposta foi quase que imediata, mas devido a conflito de agendas a entrevista seria feita por e-mail, enviei as perguntas no dia seguinte e recebi a respostas por áudio via aplicativo de mensagens instantâneas. Na semana seguinte busquei contato com Raphael Santos do Cinema com Rapadura, mas mesmo com um primeiro contato via e-mail não obtive mais respostas.

No dia 6 de fevereiro entrei em contato com Thiago Romariz, crítico do site Omelete, consegui a confirmação da participação no projeto no mesmo dia, mas não tive mais respostas por e-mail, na semana seguinte entrei em contato via aplicativo de mensagens instantâneas, tentei marcar entrevista pessoalmente, mas devido a uma agenda ocupada a fonte preferiu responder via áudio pelo aplicativo.

Também no dia entrei em contato com Roberto Sadovski via bate-papo do Facebook. Obtive respostas rápida e marcamos uma entrevista na segunda-feira dia 11 de fevereiro no Starbucks próximo a Avenida Paulista. Conversamos durante uma hora, mas o gravador falhou e fiquei com apenas uma pequena parte daquela conversa. No dia 26 daquele mês retomei o contato com o jornalista para saber se poderíamos marcar uma nova entrevista, a resposta foi positiva, mas apenas depois do carnaval. Dia 13 de março marcamos uma nova entrevista para o dia 18 daquele mesmo mês, mais uma vez em um Starbucks na Avenida Paulista.

Entre em contato com Natália Bridi, editora-chefe da redação do site Omelete, no dia 13 de fevereiro, após aceitar participar do projeto pediu para responder por e-mail e respondeu as perguntas no dia 18 daquele mês.

No dia 6 de março participei de um evento realizado pelo blog Clube dos Vigias na pré-estreia do filme *Capitã Marvel*, nesse evento entrei em contato com

Wellington Ferreira, Graziela De Souza e Gabriella Fernandes, fãs que contaram seus pontos de vista sobre o MCU.

Por fim, no dia 8 de março contatei Sidney Gusmán, o jornalista concordou em participar do projeto, mas devido a falta de tempo livre pediu para que fosse pelo próprio bate-papo do Facebook.

O produto desenvolvido foi um suplemento para revista Mundo dos Super-Heróis que tem como tema principal os super-heróis no cinema e a cultura pop. O suplemento terá 24 páginas com tamanho de 205 x 275 mm, capa couchê 150 e miolo couchê 115. Para desenvolvimento gráfico deste suplemento, contratei o diagramador Felipe Nascimento que me ajudou com o design. Optei por seguir a revista em sua maioria, como no texto não justificado, editorias já existentes e o design gráfico da revista original. Também escolhi seguir as capas da revista, quando o assunto é cinema, recorrentemente utilizadas pôsteres de divulgação.

Esse suplemento de revista terá como período de publicação Abril de 2019. Já que é um grande estudo sobre o MCU nos últimos onze anos (2008-2019) e faz uma preparação para Vingadores: Ultimato, longa que fecha a primeira grande saga da Marvel Studios no cinema.

Como a revista segmentada interage com um público específico e que entende do assunto, optei por usar uma linguagem mais voltada para o público que se identifica com cinema e os filmes do gênero de super-heróis, também conhecidos como *nerd* ou *geek*.

A primeira matéria faz parte da editoria *Peneira Pop*, o objetivo dela é tratar de temas mais leves e preparar o leitor para o conteúdo principal do suplemento. Nela abordei a exposição *Quadrinhos* que foi realizada em São Paulo entre novembro de 2018 e maio de 2019. O objetivo desta matéria era apresentar uma opção de lazer e que mostra a história das HQs. Entendo que isso foi importante por ser o berço de diversos personagens que fazem sucesso nos cinemas. Nesse caso, graças a proximidade e disponibilidade, consegui ter diversas fotos autorais dentro do evento e tomei a liberdade para uma sessão de fotos sobre a exposição para tentar mostrar pelas imagens um pouco do evento.

Este suplemento de revista sobre o impacto do MCU nos últimos onze anos da cultura pop teve como pauta a CCXP 18 e uma entrevista realizada com o

CEO e Cofundador, Ivan Costa. Dentro da editoria de *Peneira Pop* da revista, a matéria teve como objetivo mostrar as proporções que a edição de 2018 atingiu e na entrevista entender a dificuldade e sua relação com o momento atual da cultura pop. A *Comic Con Experience* chegou ao Brasil em 2014 como uma convenção no modelo do evento que acontecia desde 1968 em San Diego, a *San Diego Comic Con* (SDCC). Nessa pauta comecei abordando o que aconteceu no evento realizado em dezembro de 2018 e finalizei com a entrevista com Ivan Costa, em que ele revelou as dificuldades de realizar um evento desse porte e a importância do MCU.

Outra pauta abordada dentro da *Peneira Pop* foi a experiência de um fã, apaixonado por HQs e o universo criado pela Marvel nos cinemas, dentro de um evento de cultura pop. Para isso utilizei o modelo de grande reportagem, de maneira que eu pudesse acompanhar essa história e a descrever nos mínimos detalhes mostrando toda a riqueza desta experiência. O que me incentivou a abordar a matéria desta forma foram as aulas de “Grande Reportagem” no sexto semestre do curso de jornalismo com o professor André Santoro. Nela percebi que ao tratar o personagem como ponto central da história poderia me apresentar uma nova visão sobre o assunto. Desta maneira, escolhi como personagem central Marcos Guilherme Veloso, jornalista e fã da cultura nerd. Ele desenvolveu o documentário chamado *Onde os Geeks ganham voz* e passou a noite de sexta para sábado acampado nos arredores do evento na CCXP 2018. Desta maneira busquei entender a visão dele sobre o universo e passar isso para os leitores. Nesse caso, utilizei duas fotos: uma representando o auditório *Cinemark XD*, para ilustrar o objetivo almejado pelo personagem e a outra foto utilizada foi de Marcos e seus amigos na fila, com o objetivo de mostrar a situação que eles enfrentaram.

Seguindo o projeto editorial da revista *Mundo dos Super-Heróis*, também busquei uma entrevista com alguém influente na cultura pop, no meu caso, um personagem que tivesse relação com o MCU. O entrevistado escolhido foi Roberto Sadovski. Tive como objetivo abordar temas desde sua infância, passando pelo seu início de carreira, relação com Kevin Feige - hoje presidente do *Marvel Studios* e um dos idealizadores do MCU - e também o estágio que sua carreira está hoje, além de planos futuros. Procurei uma entrevista bem íntima e descontraída de maneira a trazer o personagem para próximo dos leitores. Segui o mesmo esquema de fotos

utilizado pela revista, isto é, fotos que tenham relação com trabalhos do entrevistado e a foto de perfil natural e em preto e branco.

Assim como na revista original, optei por desenvolver uma grande reportagem sobre o universo compartilhado da Marvel nos cinemas, ou como a revista chama: *Dossiê*. Nela procurei abordar os pontos que levaram ao sucesso do MCU, desde seu começo quando não tinham todos seus personagens à disposição, passando pela fase do estúdio implantar sua maneira de fazer os filmes e que se tornaram referência dentro da indústria do cinema hollywoodiano. Também procurei falar do sucesso das bilheterias, produções que tiveram destaque, personagens com pouca expressão que fizeram sucesso e a questão da representatividade negra e feminina que os filmes *Pantera Negra* (2018) e *Capitã Marvel* (2019) abordam. Para tudo isso, busquei contato com os especialistas Sidney Gusman e Thiago Romariz. Ainda entrei em contato com o cosplayer profissional Wellington Ferreira para ter a visão de um fã e de alguém que trabalha ligado com esse universo de filmes. Optei por seguir a disposição de fotos da revista original e, nesse caso, a maioria são fotos de divulgação dos estúdios e pôsteres, também divulgados pelos estúdios.

Aproveitando a editoria *Especial* da revista *Mundo do Super-Heróis*, desenvolvi a pauta sobre como o feminismo foi abordado no MCU e a importância desse tema nos cinemas. Procurei expor a questão da mudança e a forma que a mulher foi exaltada e representada ao longo desses onze anos. Para isso, fiz uma abordagem do filme da *Capitã Marvel* (2019), o primeiro longa do universo com uma mulher como protagonista e que foi um dos poucos a passar da casa do US\$ bilhão na bilheteria. Para abordar o tema com propriedade, busquei a voz de uma especialista que entenda o universo do feminismo. Consegui pontos de vista da editora-chefe do site Omelete, Natália Bridi, que julgo crucial para entendimento deste panorama. Além disso, busquei vozes femininas que tivessem suas vidas impactadas de alguma maneira pelo MCU. E com isso, falei com duas integrantes do blog dedicado aos filmes da *Marvel Studios*, Clube dos Vigias. São elas Gabriella Fernandes e Graziela de Souza.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Acredito que a pergunta problema que era: “Se por meio de um suplemento de revista podemos entender o impacto da *Marvel Cinematic Universe* (MCU) na cultura pop?” tenha sido respondida, e o suplemento de revista conseguiu não apenas entender o impacto do MCU na cultura pop, mas também destrinchar seu processo de criação e suas importância de uma maneira geral.

Ao longo do desenvolvimento diversas ideias surgiram de como abordar um assunto tão amplo quanto os onze anos de um estúdio no cinema. Com isso, muitas mudanças ocorreram ao longo do projeto, desde a ideia da peça até pautas que surgiram. Apesar desses empecilhos, acredito que pude abordar o tema da maneira mais abrangente e ao mesmo tempo respeitosa com os fãs. De maneira a entender o tamanho do tema escolhido e o que isso representa para as pessoas que acompanham.

Portanto, o processo de acompanhar de perto eventos como a CCXP e a exposição *Quadrinhos* para mim foi uma experiência única. Conhecer mais sobre o universo *geek* e poder entender mais sobre espaço de HQs, espaço em que esses que os personagens de sucesso nas telonas foram criados, foi muito enriquecedor e gratificante.

Hoje, o impacto deste universo criado pela *Marvel Studios* nos cinemas é indiscutível, todos os números alcançados pelo estúdio mostram o sucesso que já é algo que faz parte da nossa cultura contemporânea. Ao longo das conversas com especialistas, e pelos números analisados durante o projeto, é possível afirmar que isso é obra de um grande planejamento feito pela empresa. A prova disso é *Vingadores: Ultimato* (2019). O filme que, segundo Kevin Feige é o encerramento desta primeira grande saga do MCU, já chegou aos cinemas quebrando recordes. Logo no final de semana de estreia já bateu mais de US\$ 1,2 Bilhões, e se tornando a segunda maior bilheteria da história do cinema no final da segunda semana em cartaz, e após um mês do lançamento já é a segunda maior bilheteria total da história do cinema, mostrando a vontade e necessidade do público para fazer parte desse momento que vivemos.

Tenho a noção de que este é um tema muito amplo e que tem muito a ser explorado, tendo uma importante relação com a grandeza do universo criado no cinema pela *Casa das Ideias*. Contudo, entendo que explorei as mais diversas áreas impactadas pelo universo criado nos cinemas e que consegui histórias únicas e muito importantes para a compreensão desse efeito cultural.

Por fim, acredito que a realização desta peça consegue retratar diversas áreas impactadas e que abrange muito bem pontos e eventos da sociedade para entender o impacto do MCU dentro dele. Pude utilizar diversos conceitos aprendidos ao longo dos oito semestres do curso de Jornalismo e fico contente por poder trabalhar com um tema que traz respiro e felicidade para aqueles que acompanham.

## REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO

AGUIAR, Maria Renally da Silva. **Excelsior**: estratégias de narrativas transmídia na construção do universo cinematográfico marvel. 2018. 62 f. TCC (Graduação) - Curso de Jornalismo, Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande, 2018. Acesso em 23 abr. 2019.

BRIDI, Natália. **De Vingadores**: Guerra Infinita a O Incrível Hulk - as bilheterias do MCU. Omelete. Conteúdo Online. São Paulo: 2019. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/filmes/bilheterias-do-mcu#3>> Acesso em: 25 maio. 2019.

FONTENELE, Amanda Venâncio. **Narrativa transmídia**: um passeio pelo universo marvel cinematográfico. 2017. 15 f. TCC (Graduação) - Curso de Jornalismo, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2017. Disponível em: <[http://www2.eca.usp.br/jornadas/anais/4asjornadas/q\\_midia/amanda\\_venancio\\_fontenele.pdf](http://www2.eca.usp.br/jornadas/anais/4asjornadas/q_midia/amanda_venancio_fontenele.pdf)>. Acesso em: 23 abr. 2019.

FRAGATA, Matheus. **'Pantera Negra' é a maior bilheteria dos EUA em 2018; Confira o TOP 12!**. Cine Pop. Conteúdo Online. São Paulo: 2018. Disponível em: <<https://cinepop.com.br/pantera-negra-e-a-maior-bilheteria-dos-eua-em-2018-confira-o-top-12-197532>> Acesso em: 26 abr. 2019.

GIDDENS, Anthony. **Sociologia**. São Paulo: Polity Press, 2001.

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

MATOS, Patrícia. **O nerd virou cool**: identidade, consumo midiático e capital simbólico em uma cultura juvenil em ascensão. 2011. 15 f. Monografia (Especialização) - Curso de Comunicação Social, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2011. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2011/resumos/r24-1149-1.pdf>>. Acesso em: 10 abr. 2018.

MORIN, Edgar. **Cultura de Massas no século XX**: Neurose. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1997.

OMELETE. **Qual é o problema da Fórmula Marvel?** | Direção de Érico Borgo e Redação Omelete. Intérpretes: de Érico Borgo, Marcelo Hessel e Natália Bridi. Roteiro: Redação Omelete. São Paulo: 2016. Son., color. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=JLW2e93tDa0>>. Acesso em: 23 abr. 2019.

OMELETE. **Vingadores:** A História do Homem-Formiga. Temporada 1 – Episódio 5. Direção de Thiago Romariz. Intérpretes: Fábio Gomes. Roteiro: Fábio Gomes e Lucas Zacarias. São Paulo: 2019. Son., color. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ohKxEh0EBts>>. Acesso em: 18 abr. 2019.

PIZA, Daniel. **Jornalismo Cultural**. 3.Ed. São Paulo: Contexto, 2008

SCALZO, Marília. **Jornalismo de Revista**. 4. Ed. São Paulo: Contexto, 2014



**APÊNDICES**

## Autorização do uso de imagem e áudio

UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE  
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E LETRAS  
CURSO DE JORNALISMO – TCC (2º S 2017)  
ANEXOS



**ANEXO 6: AUTORIZAÇÃO PARA CESSÃO DE USO DE IMAGEM E ÁUDIO (FONTES)**

**AUTORIZAÇÃO PARA CESSÃO DE USO DE IMAGEM E ÁUDIO**

Eu, IVAN FREITAS DA COSTA, portador do RG Nº 21.583.476-8 e CPF Nº 127.525.438-16, autorizo, prévia e expressamente, o uso de minha imagem e voz, bem como cedo os seus efeitos patrimoniais, nos termos do artigo 11 do Código Civil, para o Instituto Presbiteriano Mackenzie e para a Universidade Presbiteriana Mackenzie, sem qualquer custo, por tempo indeterminado, para utilização – sem fins lucrativos – em arquivos físicos e online, seja para consultas acadêmicas ou reproduções; em programas da TV Mackenzie; em programas de outras emissoras; e em demais veículos de comunicação, sejam eles eletrônicos ou impressos, desde que respeitem a finalidade educacional do trabalho para o qual assino esta autorização.

Para que surta os efeitos legais e estando de pleno acordo com esta autorização, firmo a presente, juntamente com duas testemunhas.

São Paulo, 11 de março de 2019.

  
\_\_\_\_\_  
Cedente

\_\_\_\_\_  
Pai ou responsável (se for o caso)

Testemunhas:  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

CCL – Centro de Comunicação e Letras  
Rua Dixie, 443 – 2º andar – CEP: 01241-001 – Higiênópolis – São Paulo – SP



UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE  
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E LETRAS  
CURSO DE JORNALISMO – TCC (2º S 2016)  
ANEXOS



**ANEXO 6: AUTORIZAÇÃO PARA CESSÃO DE USO DE IMAGEM E ÁUDIO (FONTES)**

**AUTORIZAÇÃO PARA CESSÃO DE USO DE IMAGEM E ÁUDIO**

Eu, ROGERIO SARDANSI PAULS, portador do  
RG Nº 555925079 e CPF Nº 89816080400,

autorizo, prévia e expressamente, o uso de minha imagem e voz, bem como cedo os seus efeitos patrimoniais, nos termos do artigo 11 do Código Civil, para o Instituto Presbiteriano Mackenzie e para a Universidade Presbiteriana Mackenzie, sem qualquer custo, por tempo indeterminado, para utilização – sem fins lucrativos – em arquivos físicos e online, seja para consultas acadêmicas ou reproduções; em programas da TV Mackenzie; em programas de outras emissoras; e em demais veículos de comunicação, sejam eles eletrônicos ou impressos, desde que respeitem a finalidade educacional do trabalho para o qual assino esta autorização.

Para que surta os efeitos legais e estando de pleno acordo com esta autorização, firmo a presente, juntamente com duas testemunhas.

São Paulo, 18 de MAÇO de 2019.

Cedente

Pai ou responsável (se for o caso)

Testemunhas:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE  
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E LETRAS  
CURSO DE JORNALISMO – TCC (2º S 2016)  
ANEXOS



ANEXO 6: AUTORIZAÇÃO PARA CESSÃO DE USO DE IMAGEM E ÁUDIO (FONTES)

AUTORIZAÇÃO PARA CESSÃO DE USO DE IMAGEM E ÁUDIO

Eu, Wellington Ferveiro SILVA, portador do  
RG Nº 43.931.116-0 e CPF Nº 376.524.038-98,  
autorizo, prévia e expressamente, o uso de minha imagem e voz, bem como cedo os seus efeitos  
patrimoniais, nos termos do artigo 11 do Código Civil, para o Instituto Presbiteriano Mackenzie e para a  
Universidade Presbiteriana Mackenzie, sem qualquer custo, por tempo indeterminado, para utilização –  
sem fins lucrativos – em arquivos físicos e online, seja para consultas acadêmicas ou reproduções; em  
programas da TV Mackenzie; em programas de outras emissoras; e em demais veículos de comunicação,  
sejam eles eletrônicos ou impressos, desde que respeitem a finalidade educacional do trabalho para o qual  
assino esta autorização.

Para que surta os efeitos legais e estando de pleno acordo com esta autorização, firmo a presente,  
juntamente com duas testemunhas.

São Paulo, 6 de 03 de 19.

Cedente

Pai ou responsável (se for o caso)

Testemunhas:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE  
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E LETRAS  
CURSO DE JORNALISMO – TCC (2º S 2017)  
ANEXOS



ANEXO 6: AUTORIZAÇÃO PARA CESSÃO DE USO DE IMAGEM E ÁUDIO (FONTES)

AUTORIZAÇÃO PARA CESSÃO DE USO DE IMAGEM E ÁUDIO

Eu, Graziela de Souza Sallas, portador do  
RG N° 28.781.14-9 e CPF N° 279.650.148-58,  
autorizo, prévia e expressamente, o uso de minha imagem e voz, bem como cedo os seus efeitos  
patrimoniais, nos termos do artigo 11 do Código Civil, para o Instituto Presbiteriano Mackenzie e para a  
Universidade Presbiteriana Mackenzie, sem qualquer custo, por tempo indeterminado, para utilização –  
sem fins lucrativos – em arquivos físicos e online, seja para consultas acadêmicas ou reproduções; em  
programas da TV Mackenzie; em programas de outras emissoras; e em demais veículos de comunicação,  
sejam eles eletrônicos ou impressos, desde que respeitem a finalidade educacional do trabalho para o qual  
assino esta autorização.

Para que surta os efeitos legais e estando de pleno acordo com esta autorização, firmo a presente,  
juntamente com duas testemunhas.

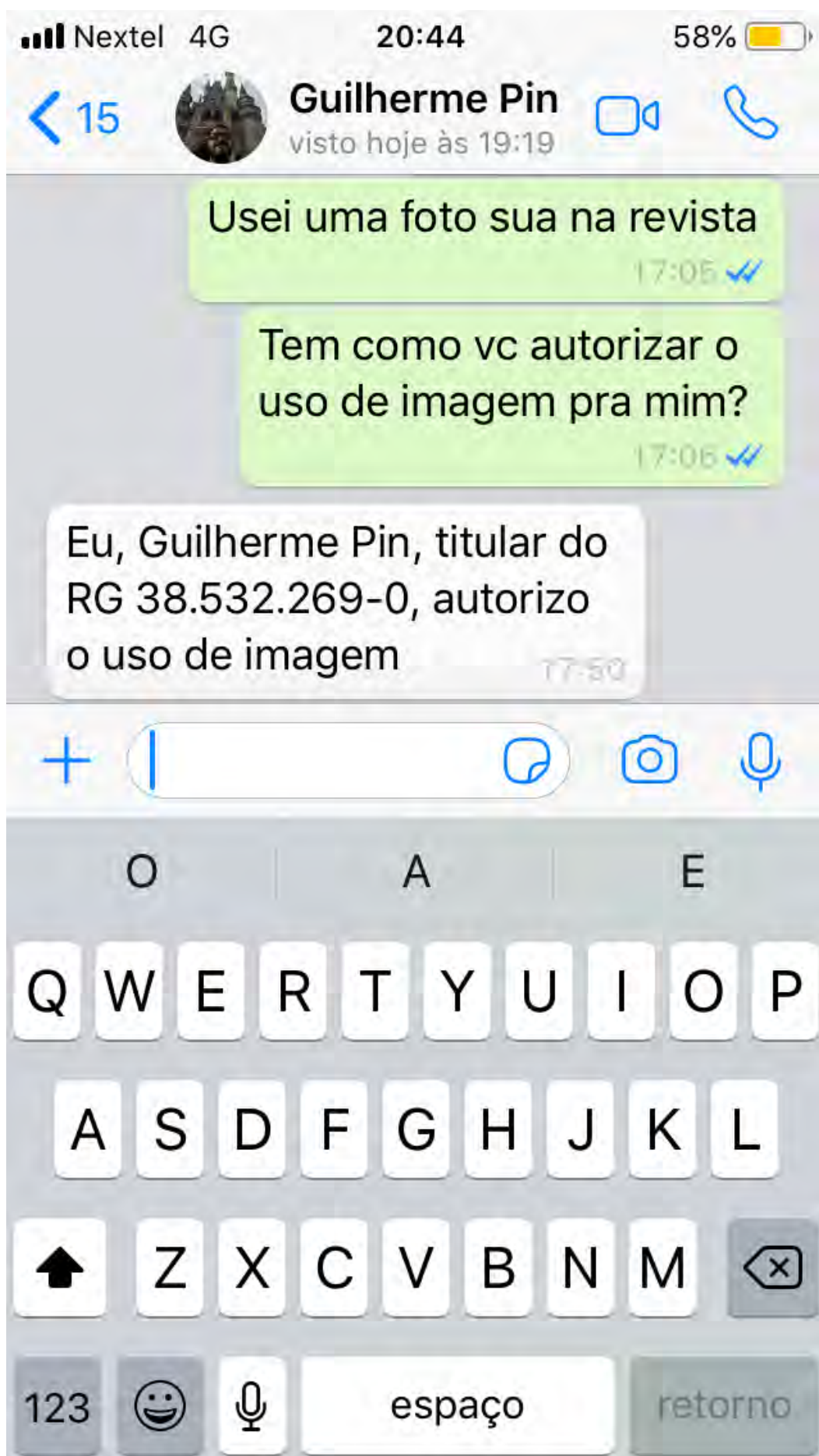
São Paulo, 06 de março de 2019.

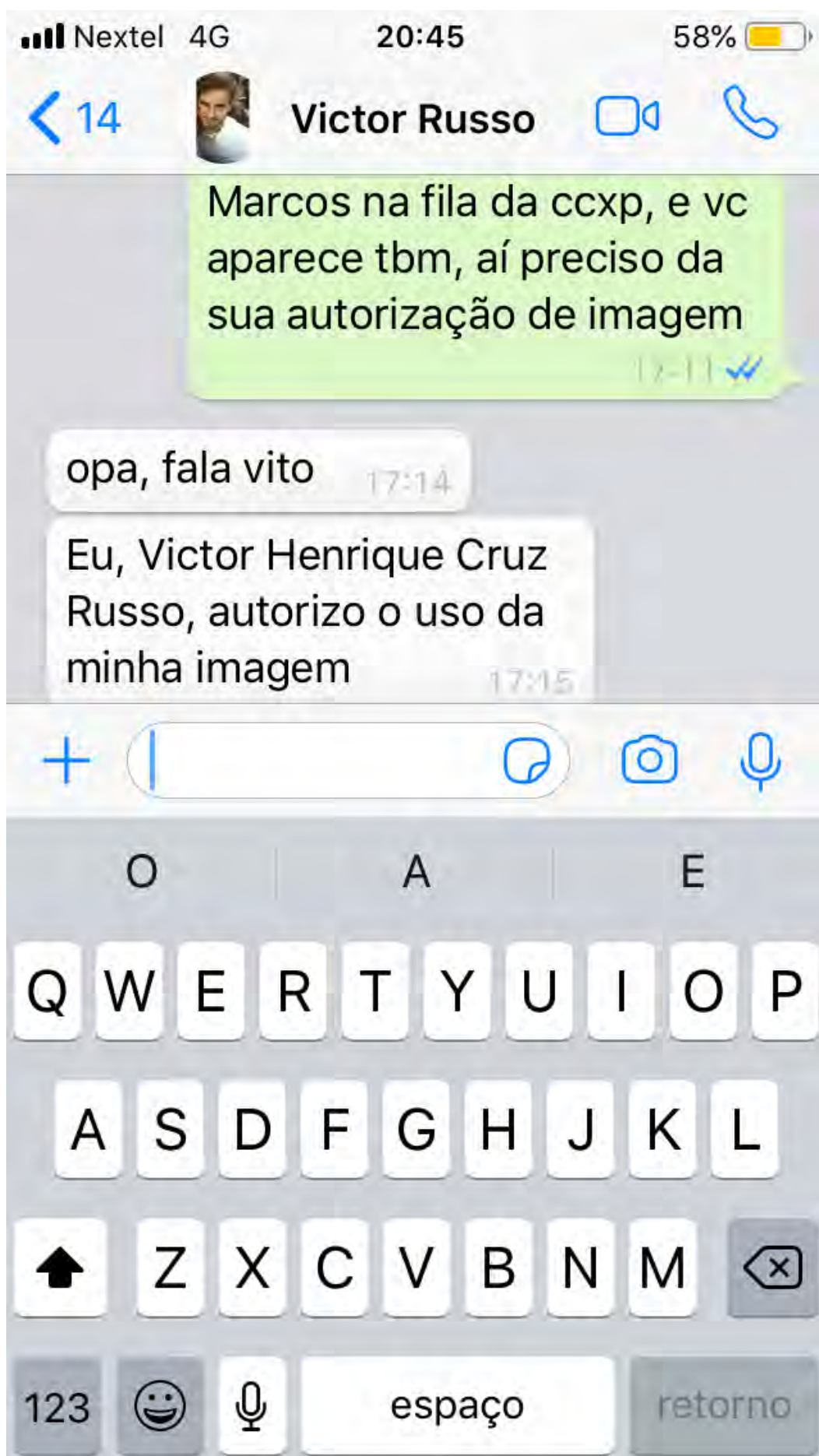
Graziela Sallas  
Cedente

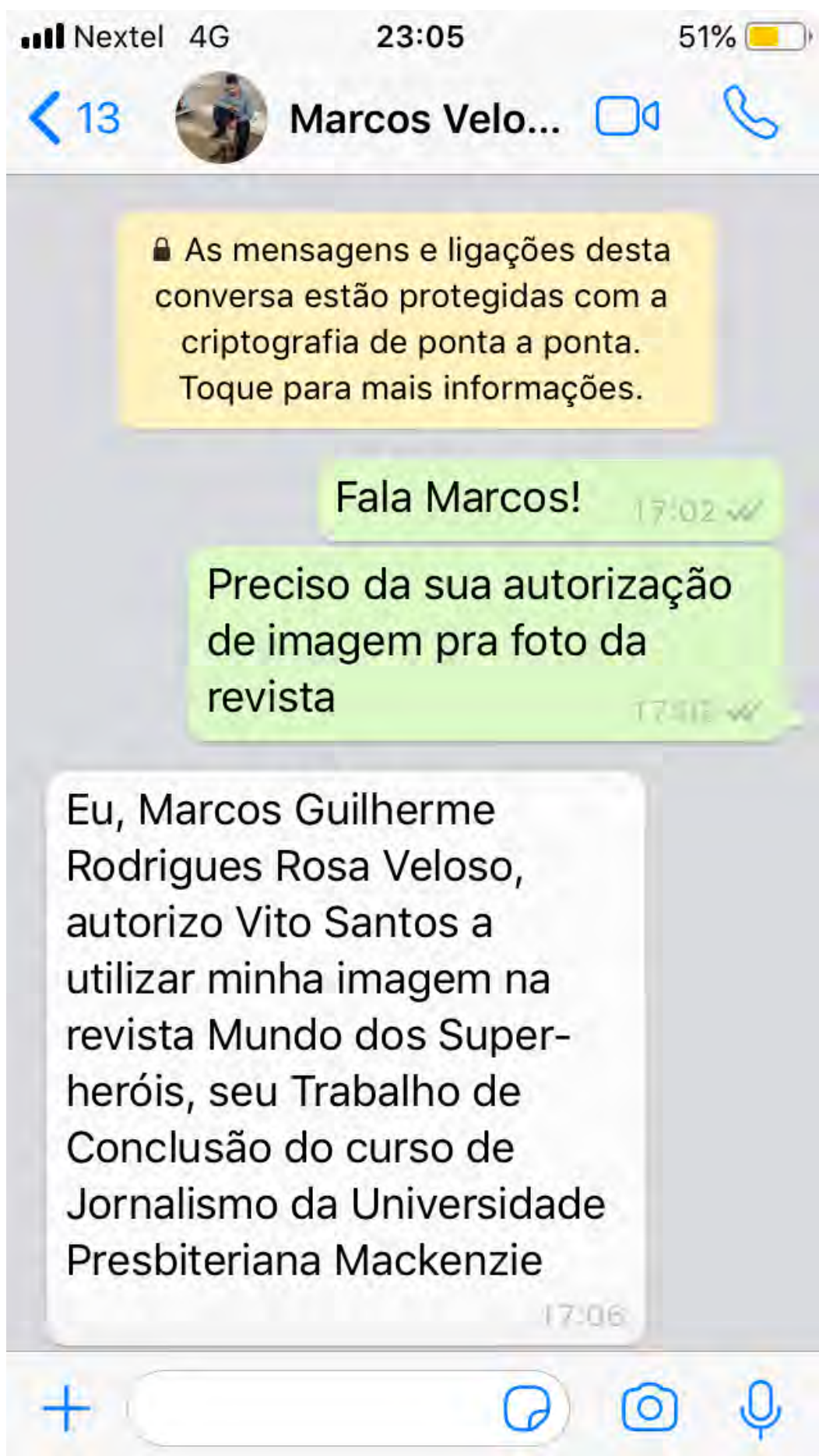
Pai ou responsável (se for o caso)

Testemunhas:

[Assinatura]  
[Assinatura]







## ANEXOS

Uso de imagens de divulgação

Foto divulgação Marvel Studios





Foto divulgação Marvel Studios



Foto divulgação Marvel Studios/ Marco Grob



Foto divulgação Marvel Studios



Foto divulgação Marvel Studios



Foto divulgação Marvel Studios



Foto divulgação Marvel Studios



Foto divulgação Marvel Studios



Foto divulgação Wikimedia Commons





Foto divulgação Marvel Studios



Foto divulgação Marvel Studios



Foto divulgação Marvel Studios

