

PUCRS

ESCOLA DE COMUNICAÇÃO, ARTES E DESIGN – FAMECOS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL – PPGCOM
MESTRADO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL

LARISSA ZORATTO LUNGE

A NARRATIVA NAS FRANQUIAS CINEMATOGRAFICAS:
UM ESTUDO SOBRE O "UNIVERSO CINEMATOGRAFICO DA MARVEL"
E "MINHA MÃE É UMA PEÇA"

Porto Alegre
2021

PÓS-GRADUAÇÃO - *STRICTO SENSU*



Pontifícia Universidade Católica
do Rio Grande do Sul

LARISSA ZORATTO LUNGE

**A NARRATIVA NAS FRANQUIAS CINEMATOGRAFICAS:
UM ESTUDO SOBRE O "UNIVERSO CINEMATOGRAFICO DA MARVEL"
E "MINHA MÃE É UMA PEÇA"**

Dissertação apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Comunicação Social, no Programa de Pós-graduação em Comunicação Social (PPGCOM), da Escola de Comunicação, Artes e Design (FAMECOS), da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS).

Orientador: Prof. Dr. Roberto Tietzmann

Porto Alegre
2021

Ficha Catalográfica

L963n Lunge, Larissa Zoratto

A Narrativa nas Franquias Cinematográficas : Um estudo sobre o 'Universo Cinematográfico da Marvel' e 'Minha Mãe É Uma Peça' / Larissa Zoratto Lunge. – 2021.

156 p.

Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, PUCRS.

Orientador: Prof. Dr. Roberto Tietzmann.

1. Comunicação. 2. Franquia Cinematográfica. 3. Narrativa. 4. Universo Cinematográfico da Marvel. 5. Minha Mãe É Uma Peça. I. Tietzmann, Roberto. II. Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da PUCRS
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Bibliotecária responsável: Clarissa Jesinska Selbach CRB-10/2051

LARISSA ZORATTO LUNGE

**A NARRATIVA NAS FRANQUIAS CINEMATOGRAFICAS:
UM ESTUDO SOBRE O "UNIVERSO CINEMATOGRAFICO DA MARVEL"
E "MINHA MÃE É UMA PEÇA"**

Dissertação apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Comunicação Social, no Programa de Pós-graduação em Comunicação Social (PPGCOM), da Escola de Comunicação, Artes e Design (FAMECOS), da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS).

Aprovada em: 25 de março de 2021

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Dr. Roberto Tietzmann – PUCRS

Profa. Dra. Vanessa Amália Dalpizol Valiati – FEEVALE

Prof. Dr. André Fagundes Pase - PUCRS

Porto Alegre
2021

AGRADECIMENTOS

Como aprendi ao longo do desenvolvimento deste trabalho, a narrativa é a arte de contar histórias. Neste espaço, agradeço a todos os “personagens” que fizeram parte da minha história, sendo essenciais para a minha trajetória nestes dois anos de mestrado.

Ao meu pai, que fala constantemente sobre a importância de sempre continuar estudando. Ele foi a primeira pessoa que me incentivou a cursar o mestrado, me encorajando a entrar no processo seletivo enquanto eu ainda estava no meu último semestre da graduação.

À minha mãe, que me apoia em todas as horas. Ao longo do mestrado, enquanto eu passava horas escrevendo os meus artigos e minha dissertação, ela frequentemente perguntava se poderia me ajudar de alguma forma. Despretensiosamente, a minha mãe acabou se tornando a principal inspiração para este trabalho. Após ler no jornal sobre o lançamento e sucesso de Vingadores: Ultimato, ela assistiu a todos os filmes do Universo Cinematográfico da Marvel, me mostrando a força daquela franquia.

À minha irmã, aos meus avós, tios, primos e demais membros da família, por me darem amor incondicional, por me apoiarem nas minhas decisões, e por sempre celebrarem as minhas conquistas comigo.

Ao meu namorado, por tanto amor, carinho e companheirismo. E por ser meu ombro amigo e um maravilhoso ouvinte, sempre que precisei, ao longo destes dois anos.

Aos meus amigos, pelo afeto e pela parceria, pelas conversas e risadas. E, acima de tudo, pela compreensão por minhas ausências e “vácuos” no Whatsapp, entendendo que grande parte do meu tempo era despendido em frente ao Word, para escrever esta dissertação.

Ao meu orientador, Prof. Dr. Roberto Tietzmann, que me acompanhou ao longo de todo o desenvolvimento deste trabalho, sendo essencial para que ele se tornasse

realidade. Agradeço por me ensinar tanto nestes dois anos, sempre com muita parceria, paciência, disposição e bom-humor.

Aos professores avaliadores, Prof. Dr. André Fagundes Pase (PUCRS) e Profa. Dra. Vanessa Amália Dalpizol Valiati (FEEVALE), por participarem da banca e por todas as valiosas contribuições.

Ao PPGCOM da PUCRS e a todo o seu corpo docente, pela excelência no Ensino e por todo o aprendizado gerado nestes dois anos de mestrado. E aos colegas do PPGCOM, pelas preciosas trocas de conhecimento, pelos ricos diálogos e pelos momentos de descontração.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), pela concessão de bolsa de pesquisa, que permitiu que eu cursasse o mestrado e desenvolvesse este trabalho.

“Não é sobre mim. Não é sobre vocês. Não é sobre nós. É sobre o legado. É sobre o que escolhemos deixar para as gerações futuras.”

– Tony Stark – Homem de Ferro 2 (2010)

RESUMO

O presente trabalho discute sobre as franquias de mídia, prática cada vez mais relevante para o cinema contemporâneo. Como principal objetivo, busca-se compreender como se caracterizam os aspectos narrativos das franquias cinematográficas de maior sucesso dos mercados global e brasileiro, respectivamente, o “Universo Cinematográfico da Marvel” (MCU) e “Minha Mãe É Uma Peça”. Para isto, o trabalho apresenta conceitos de franquia e de narrativa, contextualiza a sua relação com o cinema, faz uma descrição geral do MCU e de “Minha Mãe É Uma Peça”, e realiza uma análise de macro-narrativa, criada pela autora. Os principais resultados evidenciaram que as franquias global e brasileira apresentam diferentes patamares de complexidade de estrutura narrativa, com o MCU voltado à construção de um universo, e “Minha Mãe É Uma Peça” focada no desenvolvimento de uma personagem específica. Porém, ambas demonstraram que o formato apresenta grande potencial para atingir sucesso de público e bilheteria, nos mercados global e nacional.

Palavras-chave: Comunicação; Franquia Cinematográfica; Narrativa; Universo Cinematográfico da Marvel; Minha Mãe É Uma Peça.

ABSTRACT

This research discusses media franchises, which are becoming increasingly relevant for contemporary cinema. The main objective is to perceive what are the narrative features of the most successful film franchises in the global and Brazilian markets: “Marvel Cinematic Universe” (MCU) and “Minha Mãe É Uma Peça”, respectively. Therefore, the study conceptualizes franchise and narrative, contextualizes these practices in the cinema field, describes the general aspects of the MCU and “Minha Mãe É Uma Peça”, and performs a macro-narrative analysis, a method created by the author. The main results demonstrated that the franchises have different levels of complexity in the narrative structure, with the MCU focusing on worldbuilding, and “Minha Mãe É Uma Peça” on the development of one specific character. However, both franchises evidenced that the format has great potential to achieve success, reaching big audiences and high box office grosses, in the global and Brazilian cinema markets.

Key-words: Communication; Film Franchise; Narrative; Marvel Cinematic Universe; Minha Mãe É Uma Peça.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	13
2. FRANQUIAS	18
2.1. CONCEITOS BÁSICOS	18
2.2. AS FRANQUIAS NA CULTURA DA CONVERGÊNCIA.....	20
3. ASPECTOS NARRATIVOS	23
3.1. SERIALIDADE NARRATIVA – DOS SERIADOS ÀS SEQUÊNCIAS.....	23
3.2. NARRATIVA TRANSMÍDIA.....	26
3.3. WORLDBUILDING	28
4. AS FRANQUIAS NO CINEMA	33
5. MARVEL ENTERTAINMENT – DOS QUADRINHOS AO CINEMA	37
5.1. MARVEL STUDIOS.....	38
5.1.1. Universo Cinematográfico da Marvel - Fase 1 (2008 – 2012)	39
5.1.2. Universo Cinematográfico da Marvel - Fase 2 (2013 – 2015)	43
5.1.3. Universo Cinematográfico da Marvel – Expansão dos conteúdos .	45
5.1.4. Universo Cinematográfico da Marvel - Fase 3 (2016 – 2019)	48
5.1.5. Recepção dos Filmes do MCU – Fases 1 a 3	52
6. MINHA MÃE É UMA PEÇA - O DESENVOLVIMENTO DE DONA HERMÍNIA.	55
7. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	61
7.1. PASSO-A-PASSO DA ANÁLISE DE MACRO-NARRATIVA.....	63
8. ANÁLISE DE MACRO-NARRATIVA: TONY STARK NA FASE 1 DO MCU	65
8.1. DESCRIÇÃO DOS ENREDOS E CENAS PÓS-CRÉDITOS.....	65
8.1.1. Homem de Ferro (2008).....	65
8.1.2. O Incrível Hulk (2008)	66
8.1.3. Homem de Ferro 2 (2010).....	67
8.1.4. Thor (2011)	67
8.1.5. Capitão América: O Primeiro Vingador (2011)	69
8.1.6. Os Vingadores (2012)	71
8.2. ANÁLISE DE PERSONAGEM	73
8.2.1. Homem de Ferro (2008).....	76
8.2.1.1. <i>Início do filme</i>	76

8.2.1.2.	<i>Cativeiro</i>	77
8.2.1.3.	<i>De volta aos EUA</i>	79
8.2.1.4.	<i>Tony X Obadiah</i>	81
8.2.2.	O Incrível Hulk (2008)	83
8.2.2.1.	<i>Equipamentos Indústrias Stark</i>	83
8.2.2.2.	<i>Participação na cena pós-créditos</i>	84
8.2.3.	Homem de Ferro 2 (2010)	84
8.2.3.1.	<i>Problemáticas iniciais</i>	84
8.2.3.2.	<i>Reputação abalada</i>	87
8.2.3.3.	<i>Relação com o pai</i>	89
8.2.3.4.	<i>Batalha final</i>	91
8.2.4.	Thor (2011)	93
8.2.5.	Capitão América: O Primeiro Vingador (2011)	93
8.2.5.1.	<i>Trabalho na Reserva Científica Estratégica</i>	94
8.2.5.2.	<i>Exposição Mundial Do Amanhã</i>	97
8.2.5.3.	<i>Tal pai, tal filho</i>	100
8.2.6.	Os Vingadores (2012)	103
8.2.6.1.	<i>Recrutamento pela S.H.I.E.L.D.</i>	103
8.2.6.2.	<i>Desentendimentos do grupo</i>	106
8.2.6.3.	<i>Invasão Chitauri</i>	108
8.3.	INFERÊNCIAS.....	111
9.	ANÁLISE DE MACRO-NARRATIVA: DONA HERMÍNIA EM MINHA MÃE É UMA PEÇA	114
9.1.	DESCRIÇÃO DOS ENREDOS.....	114
9.1.1.	<i>Minha Mãe É Uma Peça: O Filme (2013)</i>	114
9.1.2.	<i>Minha Mãe É Uma Peça 2 (2016)</i>	114
9.1.3.	<i>Minha Mãe É Uma Peça 3 (2019)</i>	115
9.2.	ANÁLISE DE PERSONAGEM.....	115
9.2.1.	<i>Minha Mãe É Uma Peça: O Filme (2013)</i>	117
9.2.1.1.	<i>Início do filme</i>	117
9.2.1.2.	<i>Desabafando com Tia Zélia</i>	118
9.2.1.3.	<i>Reencontro com os filhos</i>	120
9.2.2.	<i>Minha Mãe É Uma Peça 2 (2016)</i>	121
9.2.2.1.	<i>Entre o trabalho e a família</i>	121

9.2.2.2.	<i>Visita do neto e da irmã</i>	124
9.2.2.3.	<i>Filhos saem de casa</i>	125
9.2.2.4.	<i>Síndrome do ninho vazio</i>	126
9.2.3.	Minha Mãe É Uma Peça 3 (2019)	128
9.2.3.1.	<i>Novidades na família</i>	128
9.2.3.2.	<i>Mudando a rotina</i>	130
9.2.3.3.	<i>Maternidade ecológica de Marcelina</i>	132
9.2.3.4.	<i>Casamento de Juliano</i>	134
9.3.	INFERÊNCIAS	136
10.	UNIVERSO CINEMATOGRAFICO DA MARVEL VERSUS MINHA MÃE É UMA PEÇA	138
11.	CONSIDERAÇÕES FINAIS	143
12.	REFERÊNCIAS	150
12.1.	BIBLIOGRAFIA	150
12.2.	DOCUMENTAÇÃO	152
12.3.	OBRAS AUDIOVISUAIS	155

1. INTRODUÇÃO

Um engenheiro e empresário bilionário é sequestrado por terroristas, que o forçam a construir um míssil. Para escapar do cativeiro, ele cria uma armadura de ferro, a qual é utilizada, a partir de então, para combater o crime. Em um universo ficcional bem diferente, uma mãe solteira de meia idade decide se afastar dos filhos após uma briga, visitando sua tia para desabafar sobre suas mágoas e relembrar os bons momentos que viveu com os filhos no passado. Essas histórias conduzem, respectivamente, os filmes *Homem de Ferro* (2008) e *Minha Mãe é uma Peça* (2013). *Homem de Ferro* (2008) é o primeiro filme do “Universo Cinematográfico da Marvel”, enquanto *Minha Mãe é Uma Peça* (2013) representa o primeiro longa-metragem da franquia de mesmo nome. O que essas franquias cinematográficas têm em comum? Ambas obtiveram sucesso de público e bilheteria. O “Universo Cinematográfico da Marvel” e “Minha Mãe é uma Peça” são as franquias cinematográficas de maior sucesso dos mercados global e nacional (respectivamente), no século XXI. O que as levou ao sucesso? Certamente, uma combinação de vários fatores, dentre os quais, destaca-se a estrutura narrativa como um dos principais. O presente trabalho foca neste elemento, buscando compreender como se caracterizam os aspectos narrativos destas duas franquias cinematográficas de sucesso.

Por que estudar o cinema? O cinema sempre me fascinou, sendo uma importante forma de entretenimento para mim, desde a infância. Na graduação e na pós-graduação, desenvolvi interesse em estudar e pesquisar o cinema, uma mídia que carrega muitos significados. Ao mesmo tempo que o cinema é uma forma de entretenimento, ele também é uma técnica de reprodução de imagens, uma manifestação artística, um artefato cultural, uma fonte de conhecimento e uma maneira de contar histórias. Devido a suas características e potencialidades, o cinema detém grande importância sociocultural.

Essa importância sociocultural tem relação com uma característica descrita por Aumont (2006): o cinema é uma forma de representação social, acompanhando e refletindo o contexto sociocultural e tecnológico de determinada época. Em perspectiva similar, Kellner (2001) indica que as mídias, como o rádio, a TV e o cinema, estão diretamente relacionadas à cultura, constituindo e sendo constituídas por ela. Segundo o autor, “as narrativas e as imagens veiculadas pela mídia fornecem

os símbolos, os mitos e os recursos que ajudam a constituir uma cultura comum para a maioria dos indivíduos em muitas regiões do mundo de hoje” (KELLNER, 2001, p. 9). Ou seja, a mídia ajuda a moldar a cultura, influenciando a maneira como as pessoas pensam e se comportam, como se veem e percebem os outros. Ao mesmo tempo que a mídia molda a cultura, a cultura molda a mídia, como num ciclo. Os assuntos e preocupações das sociedades são representados em imagens/conteúdos veiculados na mídia; e eventuais mudanças nessas imagens refletem as transformações nos valores de cada época (KELLNER, 2001).

Esta influência da cultura na mídia (e vice-versa) pode ser percebida nas duas franquias que serão estudadas neste trabalho. O “Universo Cinematográfico da Marvel” apresenta, em diversos filmes, um assunto pertinente para a sociedade contemporânea: os benefícios e os perigos dos avanços da tecnologia e da ciência. Nos filmes da Marvel, tanto os heróis quanto os vilões são beneficiados pela tecnologia e pela ciência; a principal diferença é que os protagonistas utilizam estes recursos de forma moralmente correta, a fim de gerar um bem maior para a sociedade, enquanto os antagonistas pensam no uso para benefício próprio. Em *Homem de Ferro* (2008), Tony Stark e seu antagonista ficam mais fortes devido a armaduras de alta tecnologia; em *O Incrível Hulk* (2008), Hulk e seu antagonista se transformam em monstros devido a uma mutação no sangue, causada por um experimento científico. Por estes exemplos, percebe-se que a Marvel apresenta temáticas do cenário contemporâneo, refletindo sobre a importância da ética e da moral ao lidar com avanços tecnológicos e científicos. A franquia “Minha Mãe É Uma Peça” também apresenta aspectos da sociedade contemporânea em seus filmes, sendo uma forma de representação da família brasileira. Em entrevista, o criador e intérprete de Dona Hermínia, Paulo Gustavo (2018), afirmou que a personagem foi inspirada em sua própria mãe e em situações que ele mesmo viveu, transformando-a em uma homenagem à família brasileira. A personagem acabou gerando uma grande identificação com o público, conforme ressaltado pelo seu criador: “Ela berra, grita e se desespera, porque é uma mãe preocupada, que ama suas crianças, e acho que é por isso que todo mundo se identifica” (PAULO GUSTAVO, 2018). De fato, a personagem de Dona Hermínia retrata a realidade de 11,6 milhões de famílias brasileiras, que são comandadas por mães solteiras (G1 GLOBO, 2017).

Além de sua importância sociocultural, o cinema também detém importância econômica. A indústria cinematográfica movimenta altas quantias de dinheiro, em um mercado altamente globalizado. No mercado global, o faturamento dos filmes de maior bilheteria chega a valores na casa dos bilhões de dólares (BOX OFFICE MOJO, 2020). No mercado brasileiro, mais de 70 filmes nacionais já tiveram renda na casa da dezena de milhões de reais; e dentre eles, os 5 filmes de maior sucesso movimentaram mais de 100 milhões de reais (OCA/ANCINE, 2019, 2020a).

Em 2019, ocorreu um fenômeno que entrou para a história do cinema. *Vingadores: Ultimato* (2019), a 22ª produção do “Universo Cinematográfico da Marvel”, atingiu o posto de maior bilheteria de todos os tempos, a nível global. O filme foi lançado em abril de 2019. Na época, enquanto as salas de cinema lotavam, com espectadores ávidos por assistir ao filme, *Vingadores: Ultimato* (2019) virava notícia em diversos canais midiáticos. Entre essas notícias, uma matéria especial na capa do jornal local - que mostrava a ordem cronológica de todos os filmes do “Universo Cinematográfico da Marvel” até *Vingadores: Ultimato* (2019) - chamou a atenção da minha mãe. Impactada, ela disse que queria ver *Vingadores: Ultimato* (2019), mas que antes, veria todos os outros filmes da franquia. A partir disso, eu percebi que o “Universo Cinematográfico da Marvel” já tinha atingido um público muito grande, chamando a atenção não apenas de seus fãs, mas também de pessoas que nem costumavam consumir filmes do gênero (nerd/geek). Dessa maneira, eu percebi o quanto as franquias se destacam no cinema e na cultura pop contemporânea, e decidi abordá-las como a temática do presente trabalho.

As franquias de mídia envolvem a replicação multiplicada de produtos culturais em torno de uma marca, estando intimamente relacionadas com recursos de propriedade intelectual e com a cocriação. As franquias de mídia são adotadas pela Indústria Cultural como forma de organizar suas práticas de criação, sendo caracterizadas por um alto volume de produção em mídias variadas (JOHNSON, 2013). As franquias frequentemente se expandem através e para diferentes mídias (JENKINS, 2009), podendo assumir diversos formatos. Na indústria cinematográfica (foco do presente trabalho), grandes franquias como o “Universo Cinematográfico da Marvel”, “Star Wars”, “Harry Potter”, “Jurassic World” e “Velozes e Furiosos” batem recordes de público e bilheteria globais, criando uma base de fãs que acompanha os lançamentos de seus produtos midiáticos. Na indústria cinematográfica brasileira, as

franquias também se destacam, dentre as quais ressaltamos “Minha Mãe é Uma Peça”, “Até Que A Sorte Nos Separe” e “De Pernas Pro Ar”.

Certamente, o sucesso de uma franquia depende de muitos fatores. Dentre eles, um elemento central e relevante para o desenvolvimento da franquia são seus aspectos narrativos, que englobam os processos de *storytelling* (construção da história) e *worldbuilding* (construção do mundo). Considerando a importância dos aspectos narrativos de uma franquia, esse foi o enfoque escolhido para a pesquisa.

Os objetos de estudo do presente trabalho representam as franquias de maior sucesso do século XXI, a nível global e nacional. Assim, é possível analisar as semelhanças e diferenças do desenvolvimento dos aspectos narrativos nestes dois mercados. Atualmente, o “Universo Cinematográfico da Marvel” é a franquia cinematográfica com a maior arrecadação de todos os tempos, a nível global. Desde seu primeiro filme - *Homem de Ferro* (2008) – até o momento, a Marvel Studios produziu 23 longas-metragens, muitos deles posicionados entre as maiores bilheterias mundiais da história. Entre as franquias brasileiras, “Minha Mãe é Uma Peça” é o destaque do século XXI. A franquia de comédia posicionou seus três filmes produzidos entre as maiores bilheterias do cinema nacional.

A partir da análise dos aspectos narrativos dessas duas franquias de sucesso, o presente trabalho busca contribuir com o campo do Cinema por indicar algumas características de uma prática que ganha cada vez mais relevância nos mercados global e brasileiro. Dessa forma, o problema norteador do presente trabalho é: Como se caracterizam os aspectos narrativos das franquias cinematográficas de maior sucesso nos mercados global e brasileiro - “Universo Cinematográfico da Marvel” e “Minha Mãe é uma Peça”?

Para investigar o problema norteador, o trabalho conta com cinco objetivos específicos, que correspondem às etapas de pesquisa. São eles: (1) Estabelecer uma base teórica para os conceitos-chave do trabalho - franquia de mídia, narrativa e *worldbuilding*; (2) Contextualizar a importância das franquias no cinema; (3) Identificar as franquias cinematográficas de sucesso dos mercados global e brasileiro; (4) Descrever os aspectos gerais das franquias cinematográficas de maior sucesso dos mercados global e brasileiro - “Universo Cinematográfico da Marvel” e “Minha Mãe é uma Peça”; (5) Analisar como se caracterizam os aspectos narrativos das franquias

cinematográficas de maior sucesso nos mercados global e brasileiro - “Universo Cinematográfico da Marvel” e “Minha Mãe é uma Peça”.

Para atingir os cinco objetivos propostos, o trabalho conta com uma estratégia metodológica baseada em três técnicas: pesquisa bibliográfica, pesquisa documental e análise de macro-narrativa - técnica própria, baseada no modelo de Jenkins (2009). A pesquisa bibliográfica é utilizada para contextualizar o tema e estabelecer uma base teórica para os conceitos-chave do trabalho (Objetivo 1). A partir da pesquisa documental, com a utilização de reportagens e documentos de público/bilheteria de instituições do cinema, é feita a contextualização das franquias no cinema e a seleção/descrição dos objetos de estudo (Objetivos 2, 3 e 4). Por fim, a análise de macro-narrativa é utilizada para identificar os aspectos narrativos das franquias selecionadas como objetos de estudo – “Universo Cinematográfico da Marvel” e “Minha Mãe é Uma Peça” (Objetivo 5).

Nos próximos dois capítulos, serão introduzidos os conceitos que servirão de base para o trabalho. O Capítulo 2 apresenta as definições de franquia, enquanto o capítulo 3 introduz conceitos de narrativa, transmídia e *worldbuilding*, relacionando-os com a indústria cinematográfica. Em seguida, o Capítulo 4 apresenta dados de público/bilheteria de instituições do cinema, a fim de contextualizar a importância das franquias nesta mídia, e de explicitar quais são as franquias cinematográficas de maior sucesso nos mercados global e nacional. Nos Capítulos 5 e 6, é realizada uma contextualização dos aspectos gerais das duas franquias selecionadas como objetos de estudo – “Universo Cinematográfico da Marvel” e “Minha Mãe é Uma Peça”. O Capítulo 7 apresenta os procedimentos metodológicos adotados no trabalho, incluindo o passo-a-passo da análise de macro-narrativa, técnica criada pela autora. Nos Capítulos 8 e 9, a técnica é posta em prática, a partir da análise dos dois objetos de estudo. Com base nas inferências da análise, é realizada uma comparação entre as franquias “Universo Cinematográfico da Marvel” e “Minha Mãe É Uma Peça”, a qual é apresentada no Capítulo 10. Por fim, no Capítulo 11, são expostas as considerações finais do trabalho.

2. FRANQUIAS

2.1. CONCEITOS BÁSICOS

As origens do conceito de franquia provêm da área de Administração. Definido de forma simplificada, o Sistema de Franquias funciona como uma estratégia empresarial para distribuição e comercialização de produtos e serviços. Este Sistema é abrangente, englobando uma série de formatos e modelos, e assim, não há uma definição única para franquia. De acordo com o SEBRAE, o modelo que melhor representa o Sistema atualmente é a franquia de negócio formatado, definido a seguir:

Esse modelo caracteriza-se pela existência de um contrato, no qual uma empresa, detentora de uma marca ou patente (franqueador), utiliza o Sistema de Franquias para expandir seus negócios, concedendo a outros (franqueados) o direito de uso de sua marca ou patente e de exploração comercial do que tiver sido desenvolvido ou testado por ela (SEBRAE, p. 5).

Neste modelo, o franqueado, ao adquirir uma franquia, investe em um modelo de negócio já existente, com uma marca já testada e estabelecida no mercado. O franqueado também recebe suporte e treinamento do franqueador. Dessa forma, abrir uma franquia apresenta menos riscos do que montar um negócio próprio. Por outro lado, o franqueado abre mão de parte de sua liberdade de atuação, por ter que seguir uma série de padrões e exigências determinados pelo franqueador (SEBRAE).

O modelo atual do Sistema de Franquias teve início nos Estados Unidos, por volta de 1860, “quando a empresa Singer, de máquinas de costura, montou uma rede de representantes para a comercialização dos seus produtos” (SEBRAE, p. 17). Após essa experiência, outras empresas, como GM e Coca-Cola, também adotaram o Sistema. Um marco histórico para o Sistema de Franquias ocorreu em 1961, quando Ray Croc (ex-franqueado do McDonald’s) comprou a empresa de seus antigos donos (os irmãos Dick e Mac McDonald), transformando-a em um modelo de franquia que passou a ser adotado por muitas empresas.

Nos últimos anos, o termo “franquia” adquiriu um novo significado. Este novo significado trouxe uma maior aproximação do termo com as áreas da Cultura e da Comunicação, estando atrelado a produtos midiáticos. Johnson (2013) define os três significados do conceito de franquia, e sua trajetória:

Antes da década de 1980, o termo franquia possuía dois significados principais: primeiro, o direito de votar e exercer agência como sujeito de uma instituição;

e segundo, uma operação de varejo (como o McDonald's), na qual operadores independentes nos mercados locais pagavam uma taxa de licença pelo direito de realizar negócios, sob uma marca comercial compartilhada. Todavia, nos últimos 30 anos, o termo franquia assumiu um terceiro significado cultural, usado (...) para explicar a replicação multiplicada de produtos culturais a partir de recursos de propriedade intelectual (as linhas expansivas de produtos descritas como "a franquia Star Trek" ou "a franquia O Senhor dos Anéis") (JOHNSON, 2013, p. 6)

O terceiro significado embasa a noção de franquia utilizada neste trabalho, que comumente é denominada como franquia de mídia. As franquias de mídia estão relacionadas com a produção e negociação de propriedade intelectual, que é o "resultado de um controle contratual e legal sobre a criatividade" (JOHNSON, 2013, p. 8). As franquias ganharam relevância na cultura pop a partir do entendimento do controle da propriedade intelectual como elemento central para a estratégia corporativa, o que aconteceu em um contexto de multiplicação e diversificação de mídias.

As franquias de mídia se constituem pelo compartilhamento de recursos de conteúdo, a partir do trabalho colaborativo de vários contextos de produção, sendo consideradas como bases da criatividade colaborativa. Na produção de conteúdos oferecidos pelas franquias de mídia, as partes interessadas, em rede, negociam a geração, expansão e uso de recursos culturais (JOHNSON, 2013). Dessa forma, as franquias são territórios de cocriação, em que empresas colaboram para criar conteúdos adequados para cada setor/mídia, "permitindo que cada meio de comunicação gere novas experiências ao consumidor e aumente os pontos de acesso à franquia" (JENKINS, 2009, p. 149).

E afinal, como definir uma franquia de mídia? É comum que a definição de franquia de mídia esteja atrelada a uma lista de exemplos: Marvel, Star Wars, Harry Potter, Jurassic World, Senhor dos Anéis, entre outros. Em movimento contrário, Johnson (2013), ao invés de listar exemplos, busca uma definição que considera as forças econômicas e culturais que moldaram e estruturaram as franquias de mídia. O autor afirma que as franquias são um fenômeno complexo, mutável, incerto e contingencial, e por conta disso, é difícil estabelecer uma definição universal para o termo. Mas, em um nível mais amplo, ele define franquias de mídia como "um sistema econômico para a troca de recursos culturais através de uma rede de relações industriais; (...) um conjunto de estruturas, relações e imaginários para organizar o

intercâmbio industrial e a reprodução da cultura” (JOHNSON, 2013, p 29). O autor também afirma que as franquias de mídia são adotadas pela Indústria Cultural, como forma de organizar e dar sentido às suas práticas de produção.

A produção das franquias de mídia segue uma lógica diferente das franquias de varejo. Enquanto as franquias de varejo buscam uma integração vertical e uma padronização na produção, distribuição e vendas, as franquias de mídia buscam uma forma mais horizontal de multiplicar a produção, sendo que cada produto tem suas próprias características de consumo e distribuição. A grande diferença é que as franquias de mídia focam no volume da produção ao invés do volume da distribuição. Segundo Johnson (2013, p. 41), “enquanto produtos de franquias como Coca-Cola e McDonald’s são produzidos em massa - cada item que sai da linha de montagem deve ser idêntico ao seguinte -, seria mais preciso considerar os conteúdos das franquias de mídia como produzidos em série”.

O conceito de franquia é amplamente utilizado por Henry Jenkins (2009), em seu livro *Cultura da Convergência*. Segundo o autor, as franquias – em especial, as franquias transmídia – são um fenômeno que se tornou popular na contemporaneidade, devido à cultura baseada na digitalização e na convergência. A seguir, será abordada a descrição de como o contexto da convergência se relaciona com a prática das franquias.

2.2. AS FRANQUIAS NA CULTURA DA CONVERGÊNCIA

“O meio é a mensagem”, já dizia Marshall McLuhan, nomeado como o “Santo Padreiro” da cultura digital, pela revista *Wired* (1996, 2002). Na década de 60, o autor chamava a atenção para o fato de que novos meios e tecnologias resultam em efeitos sociais e psicológicos nas relações humanas, modificando seus sentidos e estruturas de percepção. Segundo McLuhan (1974, p. 22): “a ‘mensagem’ de qualquer meio ou tecnologia é a mudança de escala, cadência ou padrão que esse meio ou tecnologia introduz nas coisas, humanas”.

Na contemporaneidade, tornou-se comum a utilização de tecnologias digitais, que, segundo Negroponte (2000), são compostas de bits. Um bit é o menor elemento atômico no DNA da informação, correspondente a um estado: ligado/desligado,

verdadeiro/falso, 0/1. Sendo assim, a digitalização representa a transformação de átomos em bits. Neste processo, diferentes meios passam a utilizar a mesma “linguagem digital” dos bits. Conforme o pensamento de McLuhan (1974), novos meios e tecnologias apresentam efeitos e mudanças na sociedade. Não foi diferente quando surgiram as tecnologias digitais. A digitalização estabeleceu as bases para uma transformação sociocultural e mercadológica, que instaurou a “Cultura da Convergência”, como apontado por Jenkins (2009, p. 29):

Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando.

No âmbito da convergência enquanto transformação sociocultural, Jenkins (2009) ressalta que este processo altera a forma como os consumidores se relacionam com as mídias. O autor indica que a convergência ocorre dentro dos cérebros dos consumidores, que constroem narrativas e fazem conexões a partir de fragmentos de informações/conteúdos, dispersos em plataformas midiáticas variadas. A convergência também ocorre a partir das interações sociais. Como o fluxo de informações é muito grande, as pessoas não conseguem absorver tudo, e assim há um incentivo para que elas conversem entre si (trocando informações e opiniões) sobre os conteúdos consumidos.

No âmbito da transformação mercadológica, Jenkins (2009) aborda como a convergência impacta nas relações corporativas. De acordo com o autor, a tendência é que novas e antigas mídias interajam de formas cada vez mais complexas, alterando a lógica de funcionamento da indústria midiática. Como comentado acima, a digitalização permite que diferentes meios passem a utilizar a mesma linguagem dos *bits*, e, conseqüentemente, é possível que o mesmo conteúdo flua por diferentes canais midiáticos. Neste cenário, os conglomerados midiáticos ganham força, distribuindo conteúdos em diversas plataformas. Nas palavras de Jenkins (2009, p. 38): “A digitalização estabeleceu as condições para a convergência; os conglomerados corporativos criaram seu imperativo”.

Esta perspectiva dialoga com Johnson (2013). De acordo com o autor, até 1970, cada mídia tinha suas empresas de sucesso. A ABC, a NBC e a CBS

dominavam o ramo da televisão; Warner Bros, Paramount, 20th Century Fox, Universal e Columbia eram do ramo cinematográfico; Marvel e DC dividiam o mercado dos quadrinhos. A partir de 1980, conglomerados como Time Warner, Viacom, NewsCorp e Disney passaram a operar em múltiplos e diversos canais de mídia (JOHNSON, 2013). O conglomerado The Walt Disney Company, por exemplo, atualmente possui canais de televisão (ABC, Disney Channel, ESPN), estúdios de cinema (Marvel Studios, LucasFilm, 20th Century Studios), estúdios de animação (Walt Disney Animation Studios, Pixar Animation Studios), serviços de *streaming* (Disney+, Hulu), uma divisão de produtos para o consumidor (Consumer Products, Games and Publishing – que inclui a produção de *games*, brinquedos e livros), além de parques de diversão e lojas espalhadas pelo mundo (THE WALT DISNEY COMPANY, 2020).

Neste contexto, as franquias de mídia tornam-se muito relevantes. De acordo com Jenkins (2009), “extensão”, “sinergia” e “franquia” são três conceitos intimamente relacionados com o processo da convergência:

O pessoal da indústria usa o termo “extensão” para se referir à tentativa de expandir mercados potenciais por meio do movimento de conteúdos por diferentes sistemas de distribuição; “sinergia”, para se referir às oportunidades econômicas representadas pela capacidade de possuir e controlar todas essas manifestações; e “franquia”, para se referir ao empenho coordenado em imprimir uma marca e um mercado a conteúdos ficcionais, sob essas condições. Extensão, sinergia e franquia estão forçando a indústria midiática a aceitar a convergência (JENKINS, 2009, p. 47).

As franquias de mídia – ou, como definido pelo autor, o “empenho coordenado em imprimir uma marca a conteúdos ficcionais” – podem apresentar uma natureza transmidiática. As denominadas franquias transmídia (JENKINS, 2009) expandem seus conteúdos para diferentes mídias, como uma resposta ao cenário da convergência. Este formato contemporâneo de estruturar o conteúdo é chamado de narrativa transmídia (JENKINS, 2009). Porém, antes de aprofundar os conceitos e características desta forma específica de narrativa, serão introduzidos alguns conceitos de narrativa cinematográfica, além de apresentar um breve contexto de sua evolução até os formatos transmidiáticos da contemporaneidade.

3. ASPECTOS NARRATIVOS

Narrativas contam histórias. Elas se caracterizam por: conter início, meio e fim; ter duas temporalidades (a temporalidade da narração se distingue da temporalidade da coisa narrada); ser um discurso; se distanciar do aqui e agora (e assim conscientemente ser reconhecida como algo diferente do “real”); e ser um conjunto de acontecimentos (GAUDREAULT & JOST, 2009).

Desde seu princípio, o cinema está intimamente relacionado com as narrativas. De acordo com Gaudreault & Jost (2009, p. 37), “a ideia de se servir do filme principalmente para contar histórias nasceu ao mesmo tempo que o cinematógrafo”, como demonstram certas patentes de inventores do cinema. Inicialmente, as narrativas cinematográficas eram simples, sendo que até 1900, a maioria dos filmes eram de curta duração (1 ou 2 minutos), compostos por apenas um plano, e uma tripla unidade – um lugar, um tempo e uma ação simples. Com o tempo, as narrativas ficaram mais complexas: atualmente, é comum um filme conter centenas de planos, dezenas de ações que ocorrem em vários momentos diferentes e em lugares diversos (GAUDREAULT & JOST, 2009).

A complexidade crescente das histórias ocasionou a criação de narrativas que se estendem por mais de uma obra. Dessa maneira, o cinema passou a adotar a prática das narrativas seriadas, que pressupõem uma sequência de obras que acontecem em um mesmo universo, e contêm uma mesma identidade narrativa e de personagens.

3.1. SERIALIDADE NARRATIVA – DOS SERIADOS ÀS SEQUÊNCIAS

As origens da narrativa seriada remontam a tempos muito anteriores à invenção do cinema, sendo que este formato já existia na literatura. Machado (2005) aponta que um exemplo antigo de narrativa seriada na literatura é a coleção de histórias míticas da obra *As Mil e uma noites* (com sua primeira versão redigida no século IX). No século XIX, a prática da narrativa seriada se intensificou, a partir do desenvolvimento dos folhetins de jornais, caracterizados por fragmentar as histórias em capítulos publicados em diferentes edições.

No início do século XX, o cinema começou a produzir narrativas seriadas, que apresentavam histórias fragmentadas em episódios curtos. Conforme apontado por Machado (2005, p. 87): “Séries cinematográficas como *Fantômas* (1913), de Louis Feuillade, e *The Perils of Pauline* (1914), de Louis Gasnier, baseados no modelo dos folhetins jornalísticos, deram a forma básica do gênero”.

A partir da década de 1930, após o desenvolvimento do cinema sonoro, os estúdios passaram a produzir seriados com som sincronizado, como *Flash Gordon* (1936), *Dick Tracy* (1937), *The Lone Ranger* (1938) e *Batman* (1943). Em geral, os seriados eram compostos de cerca de 10 a 15 episódios de 20 minutos cada. Na década de 1950, a produção de seriados para o cinema entrou em declínio, mas o formato foi amplamente adotado pela televisão – que, na época, se popularizava. Dessa maneira, o cinema estabeleceu as bases para a serialização audiovisual, que, até hoje é amplamente utilizada pelos canais de televisão e serviços de *streaming*. (BAREFOOT, 2011; MACHADO, 2005)

Embora os seriados para cinema tenham sido extintos, a serialidade se manteve no meio em outro formato, nas séries de filmes (sequências). Conforme apontado por Barefoot (2011, p. 168), as origens dos filmes e sequências de *Star Wars* (1977) e *Indiana Jones e Os Caçadores da Arca Perdida* (1981) são frequentemente relacionadas “às memórias que George Lucas e Steven Spielberg tiveram de crescer assistindo seriados” (BAREFOOT, 2011, p. 168).

As sequências se popularizaram nas décadas de 1960 e 1970, mas exemplos anteriores demonstram que a prática já existia - entre eles, destaca-se *Blondie*, série de 28 filmes produzidos entre 1938 e 1950. Na década de 1960, uma grande série de filmes, protagonizada por James Bond (o agente 007), começou a ser produzida. Até hoje, a série contabilizou 24 filmes lançados - sendo 6 na década de 1960, 5 na década de 1970, 5 década de 1980, 3 na década de 1990, 3 na década de 2000 e 2 na década de 2010 – e ainda conta com lançamentos futuros. A década de 1970 é marcada pelo início de grandes séries de filmes, como *O Poderoso Chefão* (3 filmes lançados - 1972, 1974 e 1990) e *Rocky* (8 filmes lançados – 2 na década de 1970, 2 na década de 1980, 1 na década de 1990, 1 na década de 2000 e 2 na década de 2010).

Na década de 1970, ocorreu uma mudança significativa no cinema. De acordo com Mascarello (2006), os filmes *Tubarão* (1975) e *Star Wars* (1977) representaram *blockbusters high concept* que deram início à 'Nova Hollywood'. O *blockbuster high concept* representou uma ruptura com a Velha Hollywood, a partir de uma reconfiguração estética e mercadológica do cinema, conforme apontado pelo autor:

Tal ruptura (...) teria como motivação uma pressão inédita, tanto quantitativa como qualitativamente, do econômico sobre o estético - isto é, as modificações de estilo, narrativa e tratamento temático para atender às demandas das novas estratégias de *marketing* e venda ao longo da cadeia midiática, agora integrada horizontalmente (o circuito exibidor como mercado primário, o vídeo doméstico e as TVs fechada e aberta como mercado secundário e, por fim, o incomensurável mercado de negócios conexos). (MASCARELLO, 2006, p. 337)

Nos *blockbusters* da 'Nova Hollywood', o estético (narrativa, estilo, técnica) e o econômico (sistema de produção, *marketing*, distribuição e exibição) estão intimamente relacionados, sendo que a forma fílmica (estético) é influenciada pela configuração da indústria do cinema (econômico). Na configuração pós-1975, os estúdios de cinema passam a fazer parte de grandes conglomerados midiáticos. Os conglomerados - que se desenvolveram nas décadas de 1980 e 1990, conforme abordado no capítulo anterior - abarcam uma grande diversidade de meios e mercados, que atuam em intensa sinergia e integração (MASCARELLO, 2006).

Nesse cenário da Nova Hollywood 'conglomerada e sinérgica', se destaca o *blockbuster high concept*, que assume "a posição de carro-chefe absoluto de uma indústria fortemente integrada, daí em diante, à cadeia maior da produção e do consumo midiáticos (cinema, TV, vídeo, jogos eletrônicos, parques temáticos, brinquedos, etc)" (MASCARELLO, 2006, p. 336). Entre os diferentes elementos estratégicos introduzidos pelos *blockbusters high concept*, há o filme-franquia. *Star Wars* (1977) se constitui como o primeiro exemplo deste formato, "dando início ao florescimento da indústria de negócios conexos - intimamente associada, é claro, à prática (deflagrada pelo filme) das reprises e sequências" (MASCARELLO, 2006, p. 347).

Essa perspectiva de Mascarello (2006) dialoga com Jenkins (2009), que também considera "sinergia" e "franquia" como conceitos-chave da indústria midiática contemporânea (conforme abordado no capítulo anterior). Jenkins (2009) também

utiliza o conceito de ‘Nova Hollywood’, atentando para as principais características narrativas do novo sistema. De acordo com o autor:

O velho sistema de Hollywood dependia da redundância, a fim de assegurar que os espectadores conseguiriam acompanhar o enredo o tempo todo, mesmo se estivessem distraídos ou fossem até o saguão comprar pipoca durante uma cena crucial. A nova Hollywood exige que mantenhamos os olhos na estrada o tempo todo, e que façamos pesquisa antes de chegarmos ao cinema (JENKINS, 2009, p. 147).

Em resumo, a Nova Hollywood, inserida na Cultura da Convergência e no contexto dos conglomerados midiáticos, se caracteriza, principalmente, pela produção de *blockbusters high-concept*, que atuam em sinergia e integração com outros produtos midiáticos, constituindo franquias de entretenimento. Esta configuração favorece o desenvolvimento de uma nova forma de narrativa: a narrativa transmídia (JENKINS, 2009), que será abordada no item a seguir.

3.2. NARRATIVA TRANSMÍDIA

No terceiro capítulo de “Cultura da Convergência”, Jenkins (2009) aborda o conceito de narrativa transmídia e a sua importância para as franquias de mídia. A partir do estudo do universo ficcional de Matrix (desenvolvido ao longo de três filmes, um programa de curtas-metragens de animação, uma série em quadrinhos e dois games), o autor explora como se caracterizam as franquias transmídia, ressaltando a importância que elas têm na atual era da convergência: “Matrix é entretenimento para a era da convergência, integrando múltiplos textos para criar uma narrativa tão ampla que não pode ser contida em uma única mídia” (JENKINS, 2009, p. 137).

Uma narrativa transmídia é construída a partir de múltiplas plataformas de mídia, com cada produto midiático contribuindo de forma distinta e valiosa ao “todo” da franquia. Cada produto oferece novos níveis de experiência e revelação ao consumidor, sendo que, em uma franquia transmídia, “o todo vale mais do que a soma das partes” (JENKINS, 2009, p. 145). Todavia, um dos pressupostos de uma franquia transmídia é que cada acesso deve ser autônomo. Ou seja, cada produto pode ser desfrutado independentemente do consumo dos demais. Dessa forma, o público pode escolher entre consumir um produto individualmente ou acompanhar toda a franquia. Neste segundo caso, a profundidade da experiência do “todo” motiva a fidelização do consumidor.

Uma franquia transmídia deve ser construída de forma que sustente múltiplos produtos midiáticos, autônomos e complementares. Dessa forma, o universo ficcional da franquia deve ter flexibilidade de abrigar diversas histórias e personagens. Ao mesmo tempo, o universo também deve ter consistência. A falta de consistência é percebida pelos consumidores mais envolvidos com a franquia, que percebem quando há falhas e contradições. Como a Cultura da Convergência também é a era da inteligência coletiva, frequentemente, os consumidores compartilham informações e comparam observações entre si. Sendo assim, ao cometer uma falha, a franquia pode desagradar seus consumidores mais fieis (JENKINS, 2009).

Em outras palavras, o foco das franquias transmídia volta-se para a construção de um universo ficcional, dando uma nova dimensão às narrativas. Assim como os seriados e sequências cinematográficas perpetuaram a narrativa seriada, as franquias passam a perpetuar esta forma de narrativa transmídia. Neste formato, o foco não está mais na criação de apenas uma história ou um personagem, mas na construção de todo um universo ficcional flexível e consistente, que abarque diversas histórias e personagens que se conectam. De acordo com Jenkins (2009, pp. 161-162):

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. 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 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”.

De maneira geral, o universo ficcional é onde a história se passa. Em narrativas ficcionais, o universo pode se diferenciar do mundo “real”, apresentando seus próprios pressupostos e leis e sua própria lógica de funcionamento. O processo de construção de mundos imaginários e/ou universos ficcionais é denominado de *worldbuilding*. Considerando a importância deste processo para o desenvolvimento de uma franquia, ele será abordado no item a seguir.

3.3. WORLDBUILDING

Para Mark J. P. Wolf (2014, p. 16), “entregar-se a uma pintura, livro, filme, programa de TV ou *videogame* é entrar em uma nova experiência, em um mundo imaginário”. Em *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation* (2014), o autor estuda a prática de *worldbuilding*, ou seja, a criação de mundos imaginários.

Os mundos imaginários estão presentes na vida de um humano desde seus primeiros anos. Brincadeiras de criança geralmente envolvem a transformação de espaços comuns em mundos imaginários, como, por exemplo, construir um castelo com travesseiros e cobertores. Ao crescer, os humanos não perdem (nem diminuem) o interesse pelos mundos imaginários, mas mudam a forma de frequentá-los e experimentá-los. Entre os adultos, os mundos imaginários são frequentados por meio de livros, filmes, programas de televisão e jogos (de tabuleiro ou digitais), tendo uma estreita relação com o entretenimento (WOLF, 2014).

A criação de mundos imaginários não só é importante para o entretenimento, como faz parte de sua essência, como pode-se perceber a partir da etimologia da palavra. De acordo com Wolf (2014), as origens da palavra entretenimento (*entertainment*) vêm do latim, sendo composta pelos termos *inter*, que significa “no meio de”, e *tenere*, que significa “segurar”. Portanto, o autor indica que a essência do entretenimento é convidar a audiência a entrar *no meio de* outro mundo e depois *segurá-la* lá por um tempo.

Mas afinal, o que são mundos imaginários? Wolf (2014, p. 17) indica que “são reinos de possibilidades, uma mistura do familiar e do não-familiar, permutações de desejo, pavor e sonho (...)”, que podem ser construídos por diferentes meios, como descrição verbal, *design* visual, *sound design* ou espaços virtuais. O mundo imaginário é constantemente apresentado durante a experiência da audiência, sustentando as narrativas situadas nele. Dessa forma, os mundos imaginários e as narrativas (ou histórias) estão intimamente relacionados, porém são recursos diferentes.

Uma história depende da existência de um mundo, pois ela necessariamente deve ser situada em algum local. Do contrário, um mundo não depende de nenhuma história específica para existir. Resumindo: uma história não pode existir sem um

mundo, mas mundos podem existir sem histórias. Todavia, mundo e história geralmente trabalham juntos, se complementando e enriquecendo um ao outro. De acordo com Wolf (2014, p. 29), “geralmente é a história que nos atrai para um mundo e nos segura lá; a falta de uma história convincente pode tornar difícil para alguém permanecer em um mundo secundário”. Enquanto isso, o mundo tem capacidade de expandir a experiência, uma vez que ele pode sustentar diversas histórias, além de se estender para além delas - a partir da especulação e da imaginação da audiência (WOLF, 2014).

As narrativas e os mundos, enquanto recursos diferentes, são construídos a partir de seus próprios processos. O processo de *storytelling* está relacionado à construção da narrativa/história, e o de *worldbuilding* está ligado à criação do mundo. Suas diferenças são apontadas por Wolf (2014, p. 2):

A construção da narrativa da maioria dos produtos midiáticos, sejam eles romances, filmes, programas de televisão, etc., geralmente é estritamente determinada pela(s) linha(s) narrativa(s) que eles contêm; isto é, a determinação de quais detalhes e eventos aparecerão é motivada pelo fato de estes avançarem ou não a história, o que é de importância primordial para o *storytelling* tradicional. Para obras em que o *worldbuilding* ocorre, deve haver uma riqueza de detalhes e eventos (ou meras menções a eles) que não avançam a história, mas que fornecem um rico *background* e verossimilhança ao mundo imaginário.

Os conceitos e estudos de *worldbuilding* e de mundos imaginários têm suas origens na área da Literatura, conforme apontado por Wolf (2014). Alguns pioneiros nestes estudos foram poetas e escritores como George MacDonald e J. R. R. Tolkien. Os autores criavam seus próprios mundos imaginários, e teorizavam sobre tais práticas. A partir da década de 1960, a análise de mundos imaginários extrapolou a área da Literatura e passou a integrar perspectivas filosóficas, como a filosofia dos mundos possíveis. A filosofia dos mundos possíveis, embasada na noção de que “as coisas poderiam ser diferentes do que são”, é um “braço da filosofia projetado para a resolução de problemas em semântica formal, que considera possibilidades, objetos imaginários, seu status ontológico, e a relação entre mundos ficcionais e o mundo real” (WOLF, 2014, p. 17). A integração das perspectivas filosóficas aos estudos literários deu mais ênfase ao papel e importância dos mundos ficcionais. A partir da década de 1980, os mundos imaginários passaram a ter maior relevância na indústria

e nos estudos de Mídia e Comunicação: com o desenvolvimento das franquias, a construção do universo ficcional se tornou um aspecto central e importante.

Um dos pioneiros nos estudos de *worldbuilding* foi o escritor J. R. R. Tolkien, criador da Terra-Média/Arda - mundo imaginário desenvolvido nos livros *O Hobbit* (1937) e na trilogia *O Senhor dos Aneis* (1954 – 1955), que posteriormente ganhou adaptações para cinema, rádio e teatro. Além de desenvolver um mundo ficcional de grande sucesso, o escritor também teorizou sobre esta prática. Em seu ensaio *On Fairy-Stories*, J. R. R. Tolkien (2006)¹ discute a definição, as origens e as particularidades de contos de fadas, ressaltando a grande utilização da Fantasia nas obras do gênero. O autor indica que a Fantasia se baseia na criação de novas formas e novos mundos, e na apresentação de elementos “não-reais”, ou seja, que não podem ser encontrados no nosso “Mundo Primário” (o mundo em que vivemos). Sendo assim, a Fantasia tem uma forte relação com a Imaginação e a Sub-Criação.

J. R. R. Tolkien (2006) diferencia os conceitos de Imaginação e Sub-Criação. A “Imaginação” é a capacidade da mente humana de “formar imagens mentais de coisas que não estão presentes” no mundo (TOLKIEN, J. R. R., 2006, p. 138). A expressão destas imagens mentais varia em força e vivacidade, gerando diferentes níveis de percepção. Quando a expressão é bem-sucedida e possui uma “consistência interna de realidade”, ela está atrelada aos conceitos de “Sub-Criação” e “Arte” - sendo que a “Arte” é definida como “o elo operacional entre a Imaginação e o resultado final, a Sub-Criação” (TOLKIEN, J. R. R., 2006, p. 139).

A “consistência interna de realidade” diz respeito à consistência que o mundo imaginário deve possuir. Para tanto, ele deve obedecer às leis e lógicas estabelecidas

¹ *On-Fairy Stories* foi inicialmente uma palestra, da série *Andrew Lang Lecture*, ministrada por J. R. R. Tolkien, na University of St Andrews (Escócia), em 8 de março de 1939. Sua primeira versão impressa foi incluída na obra *Essays Presented to Charles Williams* (1947), e depois, o ensaio foi publicado novamente em *Tree and Leaf* (1964). Em 1983, *On-Fairy Stories* foi publicado em uma coletânea póstuma de ensaios de J. R. R. Tolkien, intitulada *The Monsters and the Critics, and Other Essays*, que foi editada por seu filho, Christopher Tolkien. Esta coletânea ganhou outras edições mais recentes, incluindo a versão de 2006, que é utilizada no presente trabalho. No prefácio do livro, Christopher Tolkien (2006) indica que o ensaio publicado na coletânea é referente à versão de *Tree and Leaf* (1964). Deve-se ter em mente que, embora a edição utilizada no trabalho seja a de 2006, as ideias presentes no ensaio são mais antigas, tendo suas origens na palestra de 1939.

para seu funcionamento. Um mundo imaginário que possui essa consistência torna possível a “crença secundária”:

O que realmente acontece é que o autor prova ser um "sub-criador" bem-sucedido. Ele faz um Mundo Secundário no qual sua mente pode entrar. Dentro do mundo, o que o autor relata é "verdadeiro": está de acordo com as leis daquele mundo. Você, portanto, acredita no mundo, enquanto está dentro dele. No momento em que a descrença surge, o feitiço é quebrado; a magia, ou melhor, a arte, falhou. Você está novamente no Mundo Primário, olhando de fora o Mundo Secundário abortado. (TOLKIEN, J. R. R., 2006, p. 132)

A importância das leis para a consistência de um mundo imaginário já havia sido mencionada por outro pioneiro nos estudos de *worldbuilding*, o escritor e poeta George MacDonald. No ensaio *The Fantastic Imagination* (1895), MacDonald relata que nenhum homem pode interferir nas leis do mundo natural, mas que o homem pode inventar um mundo à parte, com suas próprias leis. Estas leis devem estar em harmonia para que o mundo imaginário possua consistência interna:

Uma vez que o mundo foi inventado, a lei mais alta que vem a seguir é que deve haver harmonia entre as leis pelas quais o novo mundo começou a existir; e no processo de sua criação, o inventor deve manter essas leis. No momento em que ele se esquece de uma delas, ele torna a história, por seus próprios postulados, não crível. Para poder viver um momento em um mundo imaginado, precisamos ver as leis de sua existência sendo obedecidas. Essas quebradas, caímos fora do mundo. (...) As invenções de um homem podem ser estúpidas ou inteligentes, mas se ele não se apegar às leis delas, ou se ele faz uma lei se chocar com a outra, ele se contradiz como inventor, ele não é um artista. Ele não harmoniza corretamente seus instrumentos ou os afina em tons diferentes (MACDONALD, 1895, pp. 314 – 315).

Complementando suas ideias em relação à criação das leis, MacDonald (1895) faz uma ressalva: as leis do mundo natural podem ser criadas e/ou distorcidas, mas as “leis do espírito do homem” não devem ser alteradas. Nas palavras do autor: “Nas coisas físicas, um homem pode inventar; nas coisas morais, ele deve obedecer - e levar essas leis com ele para o mundo inventado também” (MACDONALD, 1895, p. 316).

Como se pode perceber, os conceitos sobre o processo de *worldbuilding* começaram a ser estudados há mais de um século, na área da Literatura. Sua prática é ainda mais antiga. De acordo com Wolf (2014), a *Odisseia* (século IX a.C.), de Homero, já apresentava a criação de ilhas fictícias, portanto, as origens do *worldbuilding* remontam a 3 milênios atrás. Porém, na área relativamente recente dos estudos de Mídia e Comunicação, a temática foi pouco desenvolvida. Apesar disso, o

autor indica que essa área multidisciplinar² é a que fornece a melhor base para o estudo do *worldbuilding*, uma vez que um mundo imaginário pode se expandir por várias janelas de mídia, adotando um caráter transmidiático e promovendo a Cultura da Convergência. Aqui, Wolf (2014) traça um paralelo com Jenkins (2009), um dos autores de Mídia e Comunicação que deu especial atenção à importância do universo ficcional, como abordado no capítulo anterior. Wolf (2014) também ressalta a relação do *worldbuilding* com as franquias de mídia e de entretenimento, que estão, cada vez mais, pautadas na construção de um mundo.

Neste capítulo, foram abordados os principais conceitos em torno de aspectos narrativos e seu desenvolvimento no cinema e nas franquias de mídia. No capítulo a seguir, será feita a contextualização da importância das franquias para o cinema, bem como será delimitado o escopo do trabalho.

² Segundo Wolf (2014), a área de Mídia e Comunicação une conceitos dos campos da Literatura, Cinema e TV, Psicologia, Retórica, Linguística, Semiótica, Antropologia, Sociologia e História da Arte.

4. AS FRANQUIAS NO CINEMA

Como observado no capítulo anterior, as franquias frequentemente se expandem através e para diferentes mídias. Dessa forma, elas podem assumir diversos formatos: uma franquia pode obter grande sucesso em determinada mídia, e baixa relevância em outra. Por exemplo, Mario e *Call of Duty* se destacam nos *videogames*, mas não têm uma participação tão significativa no cinema. Consequentemente, se forem indicadas as franquias de maior sucesso, deve-se ter em mente a mídia principal que está sendo considerada. O presente trabalho tem como foco a indústria cinematográfica. Portanto, são consideradas as franquias que detêm um alto volume de produção e um grande sucesso de público/bilheteria na mídia cinema, as quais também são denominadas como franquias cinematográficas ao longo do trabalho.

O presente trabalho se volta ao estudo de grandes franquias cinematográficas - ou franquias cinematográficas de destaque. O critério que estabeleci, enquanto autora, para determinar uma grande franquia cinematográfica foi: aquelas que possuem produção elevada (com 3 ou mais filmes contidos no mesmo universo narrativo) e sucesso de bilheteria. Como exemplos de grandes franquias cinematográficas que se destacam no mercado global, é possível citar o “Universo Cinematográfico da Marvel” (23 filmes lançados), “Star Wars” (11 filmes lançados), “Harry Potter” (10 filmes lançados), “Jurassic Park” (5 filmes lançados) e “Veloze e Furiosos” (9 filmes lançados).

É possível perceber a relevância das franquias no cinema ao analisar o ranking dos filmes com as maiores bilheterias globais da história. Do *top 15* filmes com maiores bilheterias, 11 deles são provenientes das grandes franquias cinematográficas citadas acima, que emplacam uma série de produtos audiovisuais de sucesso. Na Figura 1, é apresentado o ranking do Box Office Mojo (2020), no qual os filmes pertencentes a grandes franquias foram marcados com quadrados coloridos pela autora, com cada cor representando uma franquia diferente. Neste *top 15*, constam 5 filmes da Marvel (marcados em vermelho), 2 do “Star Wars” (marcados em amarelo), 2 do “Jurassic Park” (marcados em preto), 1 do “Veloze e Furiosos” (marcado em azul) e 1 do “Harry Potter” (marcado em laranja).

Figura 1: 15 maiores bilheterias globais da história

Rank	Title	Worldwide Lifetime Gross	Domestic Lifetime Gross	Domestic %	Foreign Lifetime Gross	Foreign %	Year	
1	Avengers: Endgame	\$2,797,800,564	\$858,373,000	30.7%	\$1,939,427,564	69.3%	2019	
2	Avatar	\$2,790,439,092	\$760,507,625	27.2%	\$2,029,931,467	72.8%	2009	
3	Titanic	\$2,195,169,869	\$659,363,944	30%	\$1,535,805,925	70%	1997	
4	Star Wars: Episode VII - The Force Awakens	\$2,068,224,036	\$936,662,225	45.3%	\$1,131,561,811	54.7%	2015	
5	Avengers: Infinity War	\$2,048,359,754	\$678,815,482	33.1%	\$1,369,544,272	66.9%	2018	
6	The Lion King	\$1,756,471,333	\$543,638,043	31%	\$1,212,833,290	69%	2019	
7	Jurassic World	\$1,670,401,444	\$652,270,625	39%	\$1,018,130,819	61%	2015	
8	The Avengers	\$1,518,814,206	\$623,357,910	41%	\$895,456,296	59%	2012	
9	Furious 7	\$1,515,048,151	\$353,007,020	23.3%	\$1,162,041,131	76.7%	2015	
10	Frozen II	\$1,450,026,933	\$477,373,578	32.9%	\$972,653,355	67.1%	2019	
11	Avengers: Age of Ultron	\$1,402,808,753	\$459,005,868	32.7%	\$943,802,885	67.3%	2015	
12	Jurassic World: Fallen Kingdom	\$1,374,532,335	\$417,719,760	30.4%	\$956,812,575	69.6%	2018	
13	Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2	\$1,359,025,177	\$381,409,310	28.1%	\$977,615,867	71.9%	2010	
14	Black Panther	\$1,347,280,838	\$700,426,566	52%	\$646,854,272	48%	2018	
15	Star Wars: Episode VIII - The Last Jedi	\$1,332,540,187	\$620,181,382	46.5%	\$712,358,805	53.5%	2017	

Fonte: Box Office Mojo (2020), com marcações da autora (2020).

A fim de obter um panorama geral do mercado global, foi pesquisado o faturamento total das franquias cinematográficas de maior sucesso. A partir dos dados obtidos pelo ranking do The Numbers (2020), foi elaborado o Quadro 1. O Quadro 1 inclui as 3 franquias globais de maior faturamento da história: “Universo Cinematográfico da Marvel”, “Star Wars” e “Mundo Bruxo da J.K. Rowling” (ou “Harry Potter”), apontando a quantidade de filmes lançados e a renda total de cada franquia.

Quadro 1: Renda total das maiores franquias globais

Franquia	Filmes Lançados*	Renda total global (U\$)
Universo Cinematográfico da Marvel	23	\$22.572.761.558,00
Star Wars	12	\$10.320.603.993,00
Mundo Bruxo da J.K. Rowling (Harry Potter)	10	\$9.257.276.258,00

*Não contabilizando relançamentos e edições especiais

Fonte: A autora (2020), com base nos dados do The Numbers (2020).

As franquias também se destacam na indústria cinematográfica brasileira, porém são menos frequentes e possuem um menor volume de produção quando comparadas às globais. No Brasil, há 3 grandes franquias nacionais (que seguem os critérios, mencionados anteriormente, de produção elevada e sucesso de bilheteria): “Minha Mãe é uma Peça”, “Até que a Sorte nos Separe” e “De Pernas pro Ar” (todas com 3 filmes lançados). É importante ressaltar que existem outras franquias brasileiras que obtiveram grande sucesso de público/bilheteria. Como exemplos, pode-se destacar “Nada a Perder”, “Tropa de Elite”, “Os Homens são de Marte” e “Se eu Fosse Você”, franquias que posicionaram pelo menos um de seus filmes no top 10 maiores bilheterias nacionais (Figura 2). Porém, não entram na classificação de grande franquia, uma vez que todas possuem apenas 2 filmes lançados, não cumprindo o critério estabelecido de produção elevada – mínimo de 3 filmes contidos no mesmo universo narrativo.

No top 10 maiores bilheterias nacionais, elaborado pelo OCA – Observatório Brasileiro do Cinema e do Audiovisual/ ANCINE – Agência Nacional do Cinema (Figura 2), foram destacados os filmes provenientes de grandes franquias, foco do presente trabalho. Neste top 10, constam 3 filmes de “Minha Mãe é uma Peça” (marcados em rosa) e 1 de “De Pernas pro Ar” (marcado em azul). Além disso, a fim de obter um panorama geral das 3 grandes franquias brasileiras – em comparação com outras franquias de sucesso, citadas anteriormente –, foi elaborado o Quadro 2. O quadro 2 conta com a renda e o público totais de cada franquia, dados obtidos a partir de 3 documentos do OCA/ANCINE (2020a, 2020b, 2019).

Figura 2: 10 maiores bilheterias nacionais

Ranking dos 10 Filmes Brasileiros Maior Arrecadação de Bilheteria				
Posição	Título	Ano de Lançamento	Renda (R\$)	Público
1	Minha mãe é uma peça 3	2019	137.856.792,14	8.635.529
2	Minha mãe é uma peça 2	2016	124.681.177,82	9.234.363
3	Nada A Perder	2018	120.992.794,00	12.184.373
4	Os dez mandamentos - O filme	2016	116.833.026,88	11.305.479
5	Tropa de Elite 2	2010	103.461.153,74	11.146.723
6	Minha Vida em Marte	2018	81.150.470,00	5.238.632
7	Nada a Perder 2	2019	59.787.580,00	6.193.133
8	De pernas pro ar 2	2012	50.312.134,36	4.846.273
9	Minha mãe é uma peça	2013	49.533.218,31	4.600.145
10	Se Eu Fosse Você 2	2009	47.624.137,00	5.787.244

*Dados de bilheteria do ano de 2019 foram extraídos do Sistema de Controle de Bilheteria

Fonte: OCA/ANCINE (2020a), com marcações da autora (2020).

Quadro 2: Renda e público totais das franquias brasileiras

Grandes Franquias	Filmes Lançados	Renda total (R\$)	Público total
Minha Mãe É Uma Peça	3	R\$ 312.071.188,27	22.470.037
Ate Que A Sorte Nos Separe	3	R\$ 122.250.327,04	10.731.368
De Pernas Pro Ar	3	R\$ 109.809.210,12	10.191.123

Outras Franquias	Filmes Lançados	Renda total (R\$)	Público total
Nada A Perder	2	R\$ 180.780.374,00	18.377.506
Tropa De Elite	2	R\$ 123.883.720,74	13.568.018
Homens São De Marte	2	R\$ 102.901.451,39	7.031.871
Se Eu Fosse Você	2	R\$ 76.540.274,00	9.432.200

Fonte: A autora (2020), com base nos dados do OCA/ANCINE (2020a, 2020b, 2019).

De acordo com os dados de bilheteria total das franquias cinematográficas (Quadros 1 e 2), percebe-se que o “Universo Cinematográfico da Marvel” e “Minha Mãe É Uma Peça” são as franquias de maior sucesso dos mercados global e brasileiro, respectivamente. Portanto, foram selecionadas como objeto de estudo do presente trabalho. Nos próximos dois capítulos, será realizada uma contextualização das origens e dos aspectos gerais destas duas franquias.

5. MARVEL ENTERTAINMENT – DOS QUADRINHOS AO CINEMA

A Marvel Entertainment define-se como uma das empresas de entretenimento mais proeminentes do mundo, com mais de 8000 personagens apresentados em diversas mídias, ao longo de seus 75 anos de atuação. Desde 2009, a empresa é uma subsidiária da The Walt Disney Company (MARVEL, 2020).

A história da Marvel começou pelos quadrinhos de super-heróis. A primeira edição da Marvel Comics foi publicada em 1939, pela editora Timely Comics, tendo Martin Goodman como fundador. Ao longo da década de 1940, os quadrinhos fizeram grande sucesso, protagonizados por personagens como Namor, Tocha Humana e Capitão América. Porém, no período do pós-guerra nos EUA, os quadrinhos começaram a perder popularidade e, gradualmente, as vendas foram decaindo, sendo que a década de 1950 representou um período muito complicado para a editora. Após alguns anos de decadência, os quadrinhos voltaram a ganhar relevância na década de 1960. Neste período, a editora passou a se chamar Marvel Comics, apresentando diversos novos heróis ao público, como o Homem-Formiga, Homem-Aranha, Hulk, Homem de Ferro e Thor, e grupos de heróis, como o Quarteto Fantástico, Os Vingadores e os X-Men. Stan Lee, Jack Kirby e Steve Ditko são criadores que se destacaram nesta época, sendo essenciais para o grande desenvolvimento dos heróis da Marvel Comics (HOWE, 2013).

A partir da adaptação dos heróis dos quadrinhos para outras mídias, a Marvel foi crescendo e se diversificando. Atualmente, a Marvel Entertainment (conglomerado que engloba todos os canais da Marvel) oferece uma variedade de produtos midiáticos, entre eles, HQs, filmes, séries, brinquedos e games, que conversam entre si.

A divisão responsável pelas produções cinematográficas é a Marvel Studios. Como o presente trabalho é focado na indústria cinematográfica, será feito um maior detalhamento sobre esta divisão da Marvel, no item a seguir.

5.1. MARVEL STUDIOS

A Marvel Studios surgiu com o intuito de levar os personagens dos quadrinhos da Marvel ao cinema. Inicialmente, a divisão operava como licenciadora dos personagens, vendendo seus direitos para adaptações realizadas por estúdios cinematográficos. A Marvel Studios licenciou seus heróis para produções como *Blade* (1998), da New Line, *X-Men* (2000), da Fox, e *Homem-Aranha* (2002), da Sony (MAISEL, 2016).

No final de 2003, David Maisel foi contratado como diretor operacional da Marvel Studios. Maisel refletia sobre a possibilidade de a Marvel Studios produzir seus próprios filmes, fazendo *crossovers* assim como a Marvel Comics já tinha feito, "para que cada filme pudesse se tornar uma preparação para o próximo e, basicamente, depois do primeiro filme, seriam todos continuações ou quase continuações" (MAISEL, 2016). Em 2007, Maisel foi anunciado como *chairman* da Marvel Studios, e Kevin Feige (que mais tarde viraria produtor cinematográfico de todos os filmes do MCU) como presidente de produção (BUSINESS WIRE, 2007). Esta conjuntura foi um importante fator para que a Marvel passasse a produzir seus próprios filmes e constituir o "Universo Cinematográfico da Marvel".

O "Universo Cinematográfico da Marvel" (ou MCU) envolve os produtos audiovisuais produzidos pela Marvel Studios, não incluindo filmes de outros estúdios com heróis licenciados da Marvel. Ou seja, filmes como *Blade* (1998), *X-Men* (2000) e *Homem-Aranha* (2002) não fazem parte do MCU. O filme que deu início ao MCU foi *Homem de Ferro*, lançado em 2008, e, desde então, a Marvel Studios manteve um alto nível de produção. Até o momento (2021), o MCU contabiliza 23 filmes lançados em 12 anos, divididos em 3 "Fases". As "Fases da Marvel" são uma maneira de organizar as produções e os lançamentos da franquia, divididas da seguinte maneira: Fase 1 (2008-2012), Fase 2 (2013-2015) e Fase 3 (2016-2019)³.

³ As 3 Fases da Marvel serão descritas separadamente, nos subitens a seguir. Como um breve resumo e contextualização prévia do MCU, são indicados, abaixo, os filmes pertencentes a cada Fase.

Fase 1: *Homem de Ferro* (2008), *O Incrível Hulk* (2008), *Homem de Ferro 2* (2010), *Thor* (2011), *Capitão América: O Primeiro Vingador* (2011) e *Os Vingadores* (2012).

Fase 2: *Homem de Ferro 3* (2013), *Thor: Mundo sombrio* (2013), *Capitão América: O Soldado Invernal* (2014), *Guardiões da Galáxia* (2014), *Vingadores: Era de Ultron* (2015) e *Homem-Formiga* (2015).

Fase 3: *Capitão América: Guerra Civil* (2016), *Doutor Estranho* (2016), *Guardiões da Galáxia – Vol. 2* (2017), *Homem-Aranha: De volta ao lar* (2017), *Thor: Ragnarok* (2017), *Pantera Negra* (2018), *Vingadores: Guerra Infinita* (2018), *Homem-Formiga e a Vespa* (2018), *Capitã Marvel* (2019), *Vingadores: Ultimato* (2019) e *Homem-Aranha: Longe de Casa* (2019).

No documentário *Marvel Studios: Construindo um Universo* (2014), é apresentada a trajetória do “Universo Cinematográfico da Marvel”, iniciando com o anúncio de Kevin Feige na *San Diego Comic-Con* de 2006, e finalizando com os filmes da Fase 2 lançados até 2014 (ano de exibição do documentário). O documentário traz informações relevantes sobre as origens e a produção dos conteúdos da Marvel Studios, portanto será utilizado como fonte para uma descrição das Fases 1 e 2 do MCU, apresentadas a seguir. Para a descrição da Fase 3, será utilizada uma entrevista de Kevin Feige ao Rotten Tomatoes.

5.1.1. Universo Cinematográfico da Marvel - Fase 1 (2008 – 2012)

Na introdução de *Marvel Studios: Construindo um Universo* (2014), são apresentados os painéis da Marvel Studios nas Comic-Cons ao longo dos anos, apresentando as novidades do estúdio. A primeira cena mostra o depoimento de Kevin Feige na *San Diego Comic-Con* de 2006, no qual ele afirma: “Se ver os personagens que estamos trabalhando e colocá-los juntos, não é coincidência que se igualem aos Vingadores. Acho que ter essa possibilidade no futuro é algo que nos empolga” (MARVEL STUDIOS, 2014, 00:09). Ou seja, em 2006, já era anunciada a possibilidade futura de um grande *crossover* dos personagens da Marvel, que se concretizaria 5 anos e 5 filmes depois, com o lançamento de *Os Vingadores* (2012). Na mesma Comic-Con, Jon Favreau, o diretor de *Homem de Ferro* (2008), afirmou que ele não via o projeto como um filme único, mas sim como um grupo de filmes (MARVEL STUDIOS, 2014). Os depoimentos de Kevin Feige e Jon Favreau, realizados 2 anos antes do lançamento do primeiro filme do MCU, demonstraram que o planejamento da Marvel Studios, desde seu princípio, era pensado estrategicamente para o futuro.

O projeto da Marvel Studios de se lançar como um novo estúdio era ambicioso, mas também desafiador, uma vez que alguns dos principais heróis da Marvel já estavam vinculados a outros estúdios, como o Homem-Aranha, o Quarteto Fantástico e os X-Men. De acordo com o documentário, houve certo ceticismo: na época da *Comic-Con* de 2007, o jornal de Los Angeles dizia que a Marvel usaria seu “time B” de personagens para emplacar sucessos no cinema. O ceticismo em relação à Marvel Studios também é apresentado no depoimento de Jeremy Latcham, produtor

executivo, que afirma que o estúdio contactou aproximadamente 30 roteiristas para escrever *Homem de Ferro* (2008), pois foi difícil encontrar um que se interessasse pelo projeto (MARVEL STUDIOS, 2014).

Sendo a Marvel Studios um estúdio novo e independente, não era possível prever se *Homem de Ferro* (2008) teria um bom desempenho. Nas palavras de Jon Favreau: “Ninguém esperava muito. Sentíamos que se não conseguíssemos, o estúdio acabaria” (MARVEL STUDIOS, 2014, 04:57). Porém, à medida que a produção foi se concretizando, renomados profissionais de Hollywood passaram a integrar o elenco, como Robert Downey Jr e Gwyneth Paltrow, atraindo a atenção do público e da imprensa. Em abril de 2008, foi realizado o lançamento de *Homem de Ferro*, que atingiu grande sucesso de bilheteria e uma boa recepção da crítica, recebendo diversas indicações a premiações. Segundo Louis D’Esposito, produtor executivo, o sucesso do filme “mostrou à Hollywood e ao mundo que nós [Marvel Studios] estávamos fazendo um trabalho sério, com boas histórias e bons personagens, e que queríamos os melhores atores” (MARVEL STUDIOS, 2014, 10:37). Portanto, *Homem de Ferro* (2008) abriu caminho para que a Marvel Studios pudesse continuar lançando seus filmes e trazendo novos personagens ao cinema.

Mesmo antes do lançamento de *Homem de Ferro* (2008), a Marvel Studios já pensava em produções futuras, e na inserção de novos personagens ao MCU. Um dos indícios disto é a cena pós-créditos⁴ do filme, que introduz o personagem Nick Fury. Na cena, o personagem diz a Tony Stark/Homem de Ferro que ele faz parte de um universo maior, abrindo caminho para a expansão do MCU. Isto é apresentado no depoimento de Kevin Feige, no documentário da Marvel Studios:

Claro, ele [Nick Fury] falava aquilo para o Tony Stark, mas também éramos nós [Marvel Studios] falando aquilo para o público, para vermos a reação deles. Na semana seguinte, com a estreia do filme, especulavam quem Nick Fury era, o que significava, se significava que os personagens existiam no mesmo universo. E era isso que queríamos. Eles existem no mesmo universo. Olhamos a lista de personagens: Homem de Ferro, Hulk, Capitão América, Thor e outros personagens que não estavam com outros estúdios. O objetivo era fazer um bom filme do Homem de Ferro; apresentá-lo; começar uma franquia. Mas, no fundo, eu pensava: ‘Não é incrível que todos esses

⁴ A cena pós-créditos, recurso que já virou “marca registrada” dos filmes da Marvel, é uma cena “extra”, apresentada durante ou após os créditos finais. Ela apresenta situações à parte da trama do filme, geralmente trazendo alguma revelação ou dando pistas sobre um próximo filme do MCU.

personagens formem a equipe mais popular da Marvel, Os Vingadores?’ (MARVEL STUDIOS, 2014, 09:54)

Apenas dois meses depois da estreia bem-sucedida de *Homem de Ferro* (2008), foi lançado *O Incrível Hulk*, em junho de 2008, dando continuidade à Fase 1 do MCU. A cena pós-créditos de *O Incrível Hulk* (2008) apresentou o antagonista do filme conversando com Tony Stark, protagonista de *Homem de Ferro* (2008). A cena reforçou para o público que os filmes do MCU se situavam no mesmo universo (MARVEL STUDIOS, 2014).

Em *Homem de Ferro 2* (2010), terceiro filme da Fase 1 do MCU, já havia um entendimento de que os Vingadores estavam se formando. Portanto, além de ser uma continuação da história de Tony Stark, o filme também apresentou novos personagens ao público, essenciais à equipe dos Vingadores, como a Viúva Negra e Nick Fury. Outros personagens importantes para a equipe foram introduzidos nos dois filmes subsequentes da Fase 1: *Thor* (2011) e *Capitão América: O Primeiro Vingador* (2011).

Thor (2011) é o primeiro filme da Marvel a apresentar elementos cósmicos, introduzindo o planeta Asgard e os Nove Reinos ao MCU. Asgard é lar dos irmãos Thor, Deus do Trovão, e Loki, Deus da Trapaça, que são, respectivamente, o protagonista e o antagonista do filme. Posteriormente, estes dois personagens ganham papéis de destaque em *Os Vingadores* (2012), sendo Thor parte da equipe de heróis, e Loki o grande vilão do filme. *Thor* (2011) também introduz outro Vingador ao MCU, a partir de uma breve aparição do agente Clint Barton no filme - posteriormente revelado como Gavião Arqueiro em *Os Vingadores* (2012). Na cena pós-créditos, é apresentado o Tesseract (ou Cubo Cósmico), objeto de origem cósmica e com um poder nuclear que oferece capacidades ilimitadas ao seu portador⁵ (MARVEL STUDIOS, 2014). O Tesseract é um elemento importante para a trama de dois outros filmes da Fase 1 do MCU: *Capitão América: O Primeiro Vingador* (2011) e *Os Vingadores* (2012).

Diferentemente dos outros lançamentos da Fase 1, *Capitão América: O Primeiro Vingador* (2011) é um filme de época. O filme é ambientado na década de

⁵ Posteriormente, é revelado que o Tesseract contém a Joia do Espaço, uma das 6 Joias do Infinito. As Joias são artefatos cósmicos muito poderosos, sendo que cada uma delas representa um aspecto diferente do universo: Espaço, Mente, Realidade, Poder, Alma e Tempo. Quando reunidas, elas proporcionam poder e controle absolutos ao seu portador.

1940, durante a Segunda Guerra Mundial, evento que ocasionou a origem do herói Capitão América, alter ego de Steve Rogers. No longa, há um maior desenvolvimento de alguns elementos que já haviam sido apresentados brevemente em filmes anteriores do MCU, como: o personagem Howard Stark – pai de Tony, introduzido em *Homem de Ferro 2* (2010); o Tesseract – apresentado em *Thor* (2011); e o soro do supersoldado – origem dos poderes do Capitão América, o soro é apresentado em *O Incrível Hulk* (2008), quando militares tentam recriar o supersoldado. De acordo com o documentário da Marvel Studios, esta estratégia do MCU desenvolve uma “colcha de retalhos complexa”. Nas palavras de Alan Fine, presidente da Marvel Entertainment: “Essa estrutura oferece aos fãs um mundo conectado onde continuidade é importante” (MARVEL STUDIOS, 2014, 18:35). Ao final de *Capitão América: O Primeiro Vingador* (2011), o herói protagonista se perde no Ártico e permanece congelado por 70 anos. Após ser encontrado e descongelado, o herói é recrutado pela SHIELD para integrar a equipe dos Vingadores, levando ao último filme da Fase 1 do MCU.

No sexto e último filme da Fase 1 do MCU, Nick Fury, diretor da SHIELD, organiza a iniciativa Vingadores, que reúne uma equipe de 6 super-heróis para proteger o mundo. Fazem parte da equipe: Homem de Ferro, Hulk, Thor, Capitão América, Viúva Negra e Gavião Arqueiro. Dessa forma, *Os Vingadores* (2012) realiza um *crossover* dos principais personagens apresentados nos 5 primeiros filmes do MCU. De acordo com Joss Whedon, diretor de *Os Vingadores* (2012), o filme tinha o propósito de reunir as diferentes partes do MCU:

O que fizeram nos filmes anteriores foi muito informativo, útil e divertido, mas havia um quê de: ‘Certo, temos essas partes, como podemos juntá-las?’ (...) Este é o filme em que vemos porque ele [Nick Fury] acreditou que criar esta equipe era uma boa ideia. (MARVEL STUDIOS, 2014, 20:06)

Para juntar a equipe dos Vingadores, foi necessário criar uma ameaça que nenhum herói derrotaria sozinho. Essa ameaça se constituiu em uma invasão alienígena comandada por Loki, irmão de Thor. Outro fator que causou a união da equipe foi o assassinato de Phil Coulson, causado por Loki. Coulson era um agente da SHIELD, que apareceu em *Homem de Ferro* (2008), *Homem de Ferro 2* (2010) e *Thor* (2011), sendo um dos elementos importantes para conectar os diferentes heróis e o complexo universo da Marvel (MARVEL STUDIOS, 2014).

Em abril de 2012, foi lançado *Os Vingadores*. O filme atingiu grande sucesso, se configurando, na época, como a terceira maior bilheteria global de todos os tempos, ficando atrás apenas de *Avatar* (2009) e *Titanic* (1997)⁶. Para Kevin Feige, esse sucesso comprovou algo que os fãs dos quadrinhos já sabiam há muito tempo: “que esse tipo de construção de saga é muito interessante” (MARVEL STUDIOS, 2014, 23:03). Após *Os Vingadores* (2012), a “saga” do MCU finalizou a Fase 1 e iniciou outra etapa, a Fase 2.

5.1.2. Universo Cinematográfico da Marvel - Fase 2 (2013 – 2015)

Assim como ocorreu na Fase 1, a Fase 2 do “Universo Cinematográfico da Marvel” também iniciou com um filme do Homem de Ferro. O primeiro lançamento da Fase 2 foi *Homem de Ferro 3* (2013), seguido de *Thor: O mundo sombrio* (2013) e *Capitão América: O Soldado Invernal* (2014). O documentário da Marvel Studios apresenta que o desafio da Fase 2 era retornar aos filmes solos após *Os Vingadores* (2012), conforme apontado por Louis D’Esposito: “Como superar *Os Vingadores* quando você pega os mesmos personagens e os devolve para suas próprias franquias? Acho que tem que ir para o pessoal, se aprofundar nos personagens. E fizemos isso com Tony Stark.” (MARVEL STUDIOS, 2014, 24:03)

Além de Tony Stark, Thor também teve sua sequência na Fase 2, recebendo um maior aprofundamento em sua história. *Thor: O mundo sombrio* (2013) desenvolve mais a relação de Thor e Loki, quando os dois irmãos voltam a Asgard após terem lutado em lados opostos na batalha de *Os Vingadores* (2012). De acordo com Kevin Feige, estes filmes da Fase 2 apresentam as consequências dos acontecimentos de *Os Vingadores* (2012) nas vidas dos protagonistas, como apontado em seu depoimento:

Vimos pelo que eles [os heróis] passaram em *Os Vingadores* (2012) e como voltam para os seus mundos, suas vidas. Mudados por aquela aventura, mas prontos para seguir. Fase 2 é assumir que um filme é uma conexão direta ao seu primeiro filme, mas também a *Os Vingadores*. (MARVEL STUDIOS, 2014, 24:34)

⁶ Atualmente (2021), *Os Vingadores* (2012) se configura como a oitava maior bilheteria global de todos os tempos, como visto na Figura 1 (Capítulo 4).

Diferentemente de Tony e Thor, Steve Rogers não pode voltar à sua antiga vida, pois não consegue voltar no tempo. Portanto, *Capitão América: O Soldado Invernal* (2014) apresenta o processo de adaptação do herói protagonista ao mundo atual, depois de ficar congelado por 70 anos. O filme se aprofunda na relação do Capitão América com a SHIELD e com seus membros, como Nick Fury e Viúva Negra, além de introduzir outra personagem importante do MCU: Sam Wilson, o Falcão. No longa, enquanto Steve tenta se adaptar ao mundo moderno, ele também é confrontado com seu passado, quando surge o Soldado Invernal - amigo e aliado do protagonista na 2ª Guerra, que fora capturado pelos inimigos e transformado em um assassino, após sofrer uma lavagem cerebral e receber um soro de supersoldado. De acordo com Kevin Feige, os 3 primeiros filmes da Fase 2 tinham como objetivo trazer alterações significativas ao MCU, para que, quando houvesse o encontro de todos os personagens no início do segundo filme dos Vingadores, o cenário fosse bem diferente do que era no final do primeiro (MARVEL STUDIOS, 2014).

Guardiões da Galáxia (2014), quarto filme da Fase 2, dá uma dimensão cósmica ao MCU, uma vez que é situado em outra galáxia e apresenta novos planetas e espécies. O longa apresenta um grupo novo de heróis, utilizando-se de um tom diferente dos outros filmes lançados até então. Na época de lançamento, a Marvel Studios compreendia o filme como algo novo para o MCU, conforme apontado pelo produtor executivo Jeremy Latham: “*Guardiões da Galáxia* pareceu uma boa oportunidade de seguir uma direção diferente, então vamos ver o mundo de um ponto de vista totalmente diferente” (MARVEL STUDIOS, 2014, 39:10).

O penúltimo lançamento da Fase 2 foi *Vingadores: Era de Ultron* (2015). No filme, os 6 Vingadores do primeiro filme são reunidos novamente, e novos membros são introduzidos à equipe, como Feiticeira Escarlate, Visão e Falcão. O longa encaminha a Fase 2 para o final, conforme apontado por Kevin Feige: “Para mim, o que define o fim de uma fase e o início de outra é um filme dos Vingadores” (MARVEL STUDIOS, 2014, 40:10).

O sexto e último filme da Fase 2 foi *Homem-Formiga* (2015). O longa, assim como *Guardiões da Galáxia* (2014), apresenta um novo herói como protagonista e utiliza um tom bastante diferente dos outros filmes. *Homem-Formiga* (2015) segue características de um filme de assalto, tratando também da temática da família. Dessa

forma, o longa utiliza características de diferentes gêneros em sua construção. De acordo com Kevin Feige, este aspecto de misturar gêneros está presente ao longo do MCU, conforme apontado em seu depoimento:

Adoramos que todos os nossos filmes se diferenciem. Adoramos que *Guardiões da Galáxia* seja um filme de ficção científica de ação e aventura, e que tenhamos elementos de suspense tecnológico nos filmes do Homem de Ferro. *Capitão América: Soldado Invernal* é um suspense político. Portanto, não acreditamos que 'filme de super-heróis' seja um gênero em si. Adoramos pegar subgêneros e colocá-los juntos e, em seguida, adicionar os elementos de super-heróis em outros gêneros de filme. (MARVEL STUDIOS, 2014, 41:30)

5.1.3. Universo Cinematográfico da Marvel – Expansão dos conteúdos

Após o sucesso dos seus primeiros filmes no cinema, a Marvel Studios começou a expandir seu universo a partir de outros conteúdos audiovisuais. Complementando os longas-metragens, a Marvel Studios passou a lançar, em 2011, uma série de curtas, intitulados Marvel One-Shots.

A série Marvel One-Shots totaliza 5 curtas-metragens, lançados no período de 2011 a 2014, entre a metade da Fase 1 e o início da Fase 2. De acordo com o documentário da Marvel Studios (2014), os curtas surgiram com o objetivo de contar novas histórias, trazendo um maior destaque a outros personagens do MCU, que detinham um papel secundário nos longas. Em seu depoimento, o co-produtor dos Marvel One-Shots, Brad Winderbaum, afirma que os curtas focaram em detalhes e histórias que não renderiam um grande filme, mas que funcionariam em uma escala menor. Winderbaum também afirma que este conceito, bem como o nome da série de curtas, foi inspirado nos quadrinhos, uma vez que a Marvel Comics lançava histórias isoladas intituladas One-Shots (MARVEL STUDIOS, 2014).

Os 5 curtas-metragens da série Marvel One-Shots são: *O Consultor* (2011), *Uma coisa engraçada aconteceu no caminho para o martelo de Thor* (2011), *Artigo 47* (2012), *Agente Carter* (2013) e *Todos Saúdem o Rei* (2014). Os dois primeiros curtas trazem o Agente Coulson como protagonista. Como mencionado anteriormente, Coulson é um agente da S.H.I.E.L.D que aparece em 4 filmes da Fase 1 - no último deles, *Os Vingadores* (2012), o personagem é assassinado. O personagem é secundário nos longas, porém essencial para a conexão dos diferentes heróis da Marvel. Neste cenário, os dois curtas foram uma forma de a Marvel Studios

desenvolver mais o personagem, que detém um papel central na união dos Vingadores. Em seu depoimento sobre os curtas, Clark Gregg, o intérprete de Coulson, afirma: “Eles [Marvel Studios] queriam fazer o possível para contar mais sobre quem era Coulson, como era sua rotina. Para o público se relacionar com ele antes dele morrer” (MARVEL STUDIOS, 2014, 26:25).

Artigo 47 (2012) acontece logo após os acontecimentos de *Os Vingadores* (2012). Após a Batalha de Nova York deixar uma grande bagunça na cidade, um casal de jovens encontra uma arma alienígena e a utiliza para assaltar bancos. Por conta disso, a S.H.I.E.L.D. tenta encontrar o casal e recuperar a arma. *Agente Carter* (2013) traz como protagonista Peggy Carter, superior e interesse romântico de Steve Rogers em *Capitão América: O Primeiro Vingador* (2011). O curta apresenta o que aconteceu com Peggy após Steve Rogers se perder no Ártico e ser dado como morto. Em seu trabalho, a agente é subestimada por ser mulher, nunca sendo designada para ir a campo. Após receber uma mensagem sobre uma missão de emergência, Peggy vai secretamente a campo. A agente conclui a missão com sucesso, deixando seu chefe indignado por sua insubordinação, mas impressionando Howard Stark, que a designa para trabalhar na S.H.I.E.L.D. *Todos Saúdem o Rei* (2014) apresenta um dos antagonistas de *Homem de Ferro 3* (2013). No final do longa, o grande vilão Mandarin é revelado como uma mera persona interpretada pelo ator Trevor Slattery, o qual acaba sendo preso. O curta acontece após a prisão de Trevor, quando o detento dá uma entrevista a um documentarista interessado em sua carreira (MARVEL STUDIOS, 2014).

Pela descrição da série Marvel One-Shots, percebe-se que personagens secundários dos longas-metragens, como Phil Coulson e Peggy Carter, viram os protagonistas dos curtas. Dessa forma, os personagens são mais desenvolvidos, ganhando maior aprofundamento, e o universo Marvel é expandido. Esta concepção ganha proporções maiores a partir de 2013, quando a Marvel começa a produzir suas próprias séries.

Após suas participações nos filmes e curtas do MCU, Phil Coulson virou protagonista da primeira série produzida pela Marvel: *Agentes da S.H.I.E.L.D.* (2013 - 2020), transmitida pelo canal de televisão ABC. A série apresenta um time da

S.H.I.E.L.D., montado por Phil Coulson⁷ e composto por seis agentes com talentos especiais, que investiga ameaças sobrenaturais e casos que ainda não foram classificados. A complementariedade de *Agentes da S.H.I.E.L.D.* (2013 - 2020) em relação aos filmes do MCU é demonstrada no depoimento de Jed Whedon, um dos criadores da série, que afirma: “Um dos objetivos [da série] é preencher as lacunas entre esses grandes filmes, e ser a peça que os une, através da vastidão do Universo Marvel” (MARVEL STUDIOS, 2014, 32:16). *Agentes da S.H.I.E.L.D.* (2013 - 2020), atualmente já finalizada, contou com um total de 7 temporadas.

Assim como Phil Coulson, Peggy Carter também ganhou sua própria série, após sua participação no longa *Capitão América: O Primeiro Vingador* (2011) e no curta *Agente Carter* (2013). A série *Agente Carter* (2015 – 2016), assim como o curta, se passa um ano após os acontecimentos do filme do Capitão América, portanto, após a Segunda Guerra Mundial. A série retrata a vida e rotina de Peggy Carter de forma mais aprofundada, apresentando como ela lida com o desaparecimento de Steve Rogers e com as dificuldades em seu trabalho – com o fim da Segunda Guerra, ela perde sua posição de destaque, passando a ser subestimada pelos seus colegas de trabalho e a atuar como uma secretária, devido ao machismo da época. Enquanto isso, Peggy também realiza missões secretas para Howard Stark (pai de Tony), estabelecendo uma parceria que posteriormente resulta na fundação da S.H.I.E.L.D. Dessa forma, *Agente Carter* (2015 – 2016) desenvolve e aprofunda não apenas a protagonista Peggy, mas também outros personagens secundários dos longas do MCU, como Howard Stark e seu mordomo Edwin Jarvis – que posteriormente inspira a criação de J.A.R.V.I.S, o sistema de inteligência artificial de Tony Stark. A série, transmitida pelo canal ABC, contou com 2 temporadas. (IMDB, 2021a)

Após o lançamento de *Agentes da S.H.I.E.L.D.* (2013 - 2020) e *Agente Carter* (2015 – 2016), a Marvel desenvolveu novas séries, tanto para a televisão quanto para serviços de streaming. Estas séries são situadas no MCU, porém, diferentemente dos dois primeiros títulos, não apresentam ligações tão estreitas com os longas. Enquanto *Agentes da S.H.I.E.L.D.* (2013 - 2020) e *Agente Carter* (2015 – 2016) apresentam

⁷ *Agentes da S.H.I.E.L.D.* (2013 – 2020) se passa depois dos acontecimentos de *Os Vingadores* (2012), portanto após o assassinato de Phil Coulson. No episódio 11 da 1ª temporada da série, é revelado que Coulson ficara morto por vários dias após o assassinato. Então, Nick Fury convocou uma equipe de cientistas e médicos para ressuscitar o agente. Após diversas operações em seu cérebro, Phil Coulson voltou à vida.

protagonistas provenientes dos longas, as séries subsequentes introduzem novos personagens da Marvel Comics ao MCU, que não haviam aparecido nos filmes.

No catálogo de séries produzidas para televisão, estão *Inumanos* (2017), para o canal ABC, e *Manto & Adaga* (2018 – 2019), para o canal Freeform. Para serviços de streaming, a Marvel já desenvolveu a série *Fugitivos* (2017 – 2019), para o Hulu, e estabeleceu uma parceria com a Netflix. Na parceria com a Netflix, foi desenvolvido um conjunto de 6 séries interconectadas, baseadas em personagens da Marvel Comics: *Demolidor* (2015-2018), *Jessica Jones* (2015-2019), *Luke Cage* (2016-2018), *Punho de Ferro* (2017-2018), *Os Defensores* (2017) e *O Justiceiro* (2017-2019). Em uma estratégia similar aos longas da Fase 1 – que culminam em *Os Vingadores* (2012) –, as produções para o Netflix apresentam individualmente cada um dos personagens em suas próprias séries, os quais são posteriormente reunidos em uma equipe em *Os Defensores* (2017). (IMDB, 2021b, 2021c)

5.1.4. Universo Cinematográfico da Marvel - Fase 3 (2016 – 2019)

Na época da estreia do primeiro filme da Fase 3, em abril de 2016, a Marvel já detinha um extenso catálogo de conteúdos audiovisuais lançados, incluindo 12 longas, 5 curtas e 4 séries. A relevância da Marvel Studios também estava em alta, com dois de seus longas – *Os Vingadores* (2012) e *Vingadores: Era de Ultron* (2015) – figurando entre as top 10 maiores bilheteiras globais de todos os tempos (Figura 1, Capítulo 4). Na Fase 3, o estúdio aumentou consideravelmente a quantidade de produções, contando com 11 longas-metragens lançados, e estabeleceu recordes históricos de bilheteria no mercado cinematográfico.

Capitão América: Guerra Civil (2016) inaugura a Fase 3 do MCU, com um grande embate entre os dois principais heróis do estúdio: Capitão América e Homem de Ferro. Para o embate, eles convocam diversos outros heróis: do lado do Capitão América, estão Falcão, Gavião-Arqueiro, Feiticeira Escarlate, Homem-Formiga e o Soldado Invernal; do lado do Homem de Ferro, estão Máquina de Combate, Viúva Negra, Visão, Pantera Negra e Homem-Aranha. Dessa forma, o longa traz um *crossover* de vários personagens importantes para as Fases 1 e 2 do MCU, mas também introduz dois novos heróis ao universo: Pantera Negra e Homem-Aranha. Em entrevista ao Rotten Tomatoes, Kevin Feige (2018) afirmou que o longa viera neste

momento porque só poderia ser realizado depois que o público já conhecesse bem os dois protagonistas, para poder se envolver emocionalmente com o embate. Ocasionalmente, o lançamento do filme coincidiu com o ano das eleições americanas, gerando novos significados para o embate dos heróis. Nas palavras de Feige (2018, 00:20):

Guerra Civil veio em 2016, antes de uma eleição. Para nós, foi: 'Ei, há um grande enredo dos quadrinhos que coloca o Homem de Ferro e o Capitão América um contra o outro'. Você só poderia fazer esse enredo quando tivesse filmes suficientes lançados, para que significasse alguma coisa. Para saber o suficiente sobre o ponto de vista de Tony Stark, para saber o suficiente sobre o ponto de vista de Steve Rogers, para acreditar que eles poderiam se enfrentar dessa forma e ter um impacto doloroso e emocional. Sem saber, é claro, que quando o filme fosse lançado, o mundo estaria dividido da mesma forma. (...) E acho que essa foi uma das razões pelas quais *Guerra Civil* impactou tanto o público: estávamos olhando para essas duas pessoas que amamos, assim como as duas metades do país, que claramente se amam como um país como um todo, mas estão se enfrentando. Como lidamos com essas diferenças? Em um filme de super-heróis, eles socam.

Além de *Capitão América: Guerra Civil* (2016), a Fase 3 conta com três outros filmes protagonizados por personagens introduzidos nas fases anteriores: *Guardiões da Galáxia – Vol. 2* (2017), *Thor: Ragnarok* (2017) e *Homem-Formiga e a Vespa* (2018). As sequências de *Guardiões da Galáxia* e de *Homem-Formiga* contam com os mesmos diretores de seus filmes originais, respectivamente, James Gunn e Peyton Reed. De outro modo, *Thor: Ragnarok* (2017) apresenta um diretor diferente dos dois primeiros filmes do herói, seguindo um rumo completamente novo. Dirigido por Taika Waititi, o longa apresenta a excentricidade e o humor característicos do cineasta, se distinguindo da seriedade dos outros filmes de Thor (FEIGE, 2018).

Na Fase 3, quatro novos personagens ganharam seus filmes solos no MCU: Doutor Estranho, Homem-Aranha, Pantera Negra e Capitã Marvel. Kevin Feige (2018) afirma que, há bastante tempo, vislumbrava a introdução do Pantera Negra e do Doutor Estranho ao MCU, uma vez que estes personagens exploram mundos inteiramente novos dentro do universo Marvel. No longa *Doutor Estranho* (2016), são introduzidas as Artes Místicas e as noções de multiverso e dimensões paralelas. Para a introdução deste novo mundo, o filme se utilizou de um tom bastante diferente, contando com um diretor de terror, Scott Derrickson, e com a exploração de uma estética psicodélica (FEIGE, 2018). Por sua vez, *Pantera Negra* (2018) introduz Wakanda, uma nação localizada na África, que já vinha sendo mencionada no MCU

desde *Homem de Ferro 2* (2010). Por meio de Wakanda, dos personagens e de seus costumes, o longa difunde elementos da cultura de povos africanos, apresentando uma grande representatividade negra. Além de possuir um elenco composto por diversos atores negros, *Pantera Negra* (2018) também garante a representatividade atrás das câmeras, contando com uma equipe predominantemente negra, comandada pelo diretor afro-americano Ryan Coogler. O longa causou um forte impacto cultural e resultou em um grande sucesso de bilheteria, entrando para o top 15 maiores bilheterias globais de todos os tempos (Figura 1, Capítulo 4). O sucesso superou todas as expectativas na Marvel Studios, conforme comenta Kevin Feige (2018, 07:16):

Nós acreditávamos no personagem (...), conhecíamos Wakanda (...). E tínhamos a noção de que um filme dessa escala, apresentando predominantemente atores africanos e afro-americanos, nunca tinha sido visto antes. Tínhamos grandes expectativas sobre o que o filme poderia ser. O que Ryan Coogler acabou fazendo, a forma como o público respondeu, e então a aclamação da crítica e os números de bilheteria por trás disso, superaram até mesmo nossas expectativas mais altas.

Os outros 2 filmes da Fase 3 que apresentaram heróis novos ao MCU foram *Homem-Aranha: De volta ao lar* (2017) e *Capitã Marvel* (2019). Assim como *Pantera Negra* (2018), *Capitã Marvel* (2019) também trouxe maior representatividade para o universo Marvel, sendo o primeiro filme do MCU liderado por uma mulher. O longa obteve uma boa recepção do público, se configurando como a 26ª maior bilheteria global de todos os tempos (BOX OFFICE MOJO, 2020). *Homem-Aranha: De volta ao lar* (2017) desenvolve o personagem Homem-Aranha de forma mais aprofundada, após ele ter sido introduzido no MCU em *Capitão América: Guerra Civil* (2016). Um dos principais desafios do longa era apresentar uma nova versão do herói, uma vez que já haviam 5 filmes lançados sobre o Homem-Aranha, pela Sony - *Homem-Aranha* (2002), *Homem-Aranha 2* (2004), *Homem-Aranha 3* (2007), *O Espetacular Homem-Aranha* (2012) e *O Espetacular Homem-Aranha 2* (2012). De acordo com Kevin Feige (2018), os longas do MCU conseguiram focar em um aspecto do personagem que ainda não havia sido trabalhado nos filmes anteriores: a relação com outros heróis. Em *Homem-Aranha: De volta ao lar* (2017), o protagonista tem Tony Stark como seu mentor, fazendo alusão aos quadrinhos, conforme aponta Feige (2018, 06:26):

O Homem-Aranha não foi criado em um vácuo, em um mundo sem super-heróis. O Homem-Aranha nunca foi o único super-herói em seu universo. Ele fazia parte do universo Marvel. Em seus primeiros quadrinhos, ele era nervoso, ele queria se juntar ao Quarteto Fantástico. Ele cresceu em um mundo onde o Homem de Ferro voava sobre sua cabeça e o Hulk quebrava carros nas ruas.

Nunca tínhamos visto essa versão de Peter Parker nas telas antes. E foi um privilégio inacreditável incluí-lo no MCU. E um daqueles momentos tipo melisque-não-posso-acreditar-que-isto-está-realmente-acontecendo.

Assim como nas Fases 1 e 2, os filmes dos Vingadores da Fase 3 – *Vingadores: Guerra Infinita* (2018) e *Vingadores: Ultimato* (2019) – apresentam um grande *crossover*. Porém, dessa vez, o *crossover* ganha maiores proporções: os filmes reúnem todos os principais personagens das 3 fases do MCU. Estes filmes também concluem o arco narrativo de alguns personagens presentes desde a Fase 1, como Homem de Ferro e Capitão América, trazendo um final à história do grupo original dos Vingadores (composto por Homem de Ferro, Hulk, Thor, Capitão América, Viúva Negra e o Gavião Arqueiro). Este *crossover* dos personagens da Marvel gerou uma grande resposta do público, posicionando os dois filmes entre as maiores bilheteiras globais de todos os tempos. *Vingadores: Guerra Infinita* (2018) ocupa atualmente o 5º lugar, e *Vingadores: Ultimato* (2019) ocupa o 1º lugar, tendo ultrapassado os sucessos *Titanic* (1997) e *Avatar* (2009). Após bater este recorde histórico, a Marvel concluiu a Fase 3 do MCU, com *Homem-Aranha: Longe de Casa* (2019), filme que mostrou as consequências dos acontecimentos de *Vingadores: Ultimato* (2019).

De acordo com Kevin Feige (2019), os últimos filmes da Fase 3 concluem histórias que já vinham sendo contadas desde a Fase 1. Dessa forma, a Marvel tem se referido ao conjunto dessas 3 fases e seus 23 filmes como a “Saga do Infinito”. Em uma entrevista da *press tour* de *Homem-Aranha: Longe de Casa* (2019), o presidente da Marvel Studios comentou:

É realmente interessante porque, nos últimos quatro anos, nós focamos em terminar, nós focamos em *Ultimato* e em *Homem-Aranha: Longe de Casa*. Esses eram os filmes que terminariam nossa Saga do Infinito, de 23 filmes. E agora, aqui estamos, e *Longe de Casa* está finalmente prestes a sair. É surreal que finalmente chegamos a um ponto em que podemos terminar essa história antes de começar outra. (FEIGE, 2019)

Com a “Saga do Infinito” finalizada, a Marvel prepara seus próximos filmes, que integram as Fases 4 e 5. Já foram anunciados os lançamentos de 7 longas: *Viúva Negra* (2021), *Os Eternos* (2021), *Shang-Chi e a Lenda dos Dez Anéis* (2021), *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura* (2022), *Thor: Amor e Trovão* (2022), *Pantera Negra 2* (2022) e *Capitã Marvel 2* (2022). Para estas fases, também estão confirmadas diversas séries para o Disney+ (novo serviço de *streaming* da The Walt Disney Company), que expandem o universo Marvel e exploram personagens e

acontecimentos apresentados nos filmes. São elas: *WandaVision* (2021), *Falcão e O Soldado Invernal* (2021), *Loki* (2021), *O que Aconteceria Se...?* (2021), *Gavião Arqueiro* (2021), *Ms. Marvel* (2021), *Cavaleiro da Lua*, *Mulher-Hulk*, *Invasão Secreta*, *Coração de Ferro*, *Guerra das Armaduras* e *Eu Sou o Groot*. (MARVEL, 2021a, 2021b)

5.1.5. Recepção dos Filmes do MCU – Fases 1 a 3

O MCU apresenta um complexo universo ficcional, construído a partir de uma estratégia transmidiática envolvendo longas, curtas e séries. Entre os diferentes produtos audiovisuais, o presente trabalho enfoca os longas-metragens produzidos para o cinema. Portanto, a seguir, serão indicados os dados de recepção dos filmes que compõem o MCU, em suas diferentes Fases.

Na Figura 3, são apresentados os dados de bilheteria de todos os 23 filmes da “Saga do Infinito”, extraídos do *ranking* geral de bilheterias totais globais do Box Office Mojo (2020)⁸. Os filmes são apresentados em ordem decrescente de bilheteria total global (da maior para a menor). À esquerda da figura, na coluna *Rank*, é indicada qual a posição do filme no *ranking* geral do Box Office Mojo (2020). Na coluna *Worldwide Lifetime Gross*, é indicada a arrecadação total global do filme. E, à direita da última coluna (*Year*), foi adicionado, pela autora, um indicativo da fase do MCU a qual o filme pertence.

⁸ O Box Office Mojo (2020) apresenta todas as informações em inglês. “Bilheteria total global” é a tradução, feita pela autora, do termo *Worldwide Lifetime Gross*, presente no site. A tradução mais correta de *lifetime* seria “durante toda a existência”, ou seja, os dados de bilheteria informam a arrecadação total do filme durante toda a sua existência (desde seu lançamento até os dias atuais). Como não foi encontrado um adjetivo equivalente, *lifetime* foi traduzido como “total” em “bilheteria total global”.

Figura 3: Dados de bilheteria dos 23 filmes do MCU (em ordem decrescente de arrecadação total global)

Rank	Title	Worldwide Lifetime Gross	Domestic Lifetime Gross	Domestic %	Foreign Lifetime Gross	Foreign %	Year	
1	Avengers: Endgame	\$2,797,800,564	\$858,373,000	30.7%	\$1,939,427,564	69.3%	2019	PHASE 3
5	Avengers: Infinity War	\$2,048,359,754	\$678,815,482	33.1%	\$1,369,544,272	66.9%	2018	PHASE 3
8	The Avengers	\$1,518,814,206	\$623,357,910	41%	\$895,456,296	59%	2012	PHASE 1
11	Avengers: Age of Ultron	\$1,402,808,753	\$459,005,868	32.7%	\$943,802,885	67.3%	2015	PHASE 2
14	Black Panther	\$1,347,280,838	\$700,426,566	52%	\$646,854,272	48%	2018	PHASE 3
20	Iron Man 3	\$1,214,811,252	\$409,013,994	33.7%	\$805,797,258	66.3%	2013	PHASE 2
22	Captain America: Civil War	\$1,153,332,120	\$408,084,349	35.4%	\$745,247,771	64.6%	2016	PHASE 3
25	Spider-Man: Far from Home	\$1,131,927,996	\$390,532,085	34.5%	\$741,395,911	65.5%	2019	PHASE 3
26	Captain Marvel	\$1,128,276,090	\$426,829,839	37.8%	\$701,446,251	62.2%	2019	PHASE 3
67	Spider-Man: Homecoming	\$880,166,924	\$334,201,140	38%	\$545,965,784	62%	2017	PHASE 3
76	Guardians of the Galaxy Vol. 2	\$863,756,051	\$389,813,101	45.1%	\$473,942,950	54.9%	2017	PHASE 3
79	Thor: Ragnarok	\$853,979,142	\$315,058,289	36.9%	\$538,920,853	63.1%	2017	PHASE 3
100	Guardians of the Galaxy	\$772,790,681	\$333,176,600	43.1%	\$439,614,081	56.9%	2014	PHASE 2
116	Captain America: The Winter Soldier	\$714,421,503	\$259,766,572	36.4%	\$454,654,931	63.6%	2014	PHASE 2
131	Doctor Strange	\$677,718,395	\$232,641,920	34.3%	\$445,076,475	65.7%	2016	PHASE 3
141	Thor: The Dark World	\$644,783,140	\$206,362,140	32%	\$438,421,000	68%	2013	PHASE 2
150	Iron Man 2	\$623,933,331	\$312,433,331	50.1%	\$311,500,000	49.9%	2010	PHASE 1
152	Ant-Man and the Wasp	\$622,674,139	\$216,648,740	34.8%	\$406,025,399	65.2%	2018	PHASE 3
168	Iron Man	\$585,796,247	\$319,034,126	54.5%	\$266,762,121	45.5%	2008	PHASE 1
209	Ant-Man	\$519,311,965	\$180,202,163	34.7%	\$339,109,802	65.3%	2015	PHASE 2
256	Thor	\$449,326,618	\$181,030,624	40.3%	\$268,295,994	59.7%	2011	PHASE 1
348	Captain America: The First Avenger	\$370,569,774	\$176,654,505	47.7%	\$193,915,269	52.3%	2011	PHASE 1
573	The Incredible Hulk	\$264,770,996	\$134,806,913	50.9%	\$129,964,083	49.1%	2008	PHASE 1

Fonte: Box Office Mojo (2020), com recortes da autora (2020).

Analisando o *ranking* das bilheterias dos filmes do MCU, percebe-se que, de maneira geral e salvas algumas exceções, os filmes da Fase 3 fizeram mais sucesso que os filmes da Fase 2, que, por sua vez, fizeram mais sucesso que os da Fase 1. Esta análise indica que a popularidade da Marvel foi crescendo aos poucos. É provável que, no início, os filmes do MCU tivessem um público mais nichado, mas, com o tempo e por meio de um planejamento estruturado, foram atingindo um público cada vez maior e mais diversificado.

Outra observação a respeito da análise do *ranking* é que o sucesso dos filmes aparentemente também se relaciona com a presença de determinados personagens. Os filmes dos Vingadores, que apresentam diversos *crossovers*, fizeram grande

sucesso, posicionando seus 4 filmes como as maiores bilheterias do MCU - *Vingadores: Ultimato* (2019), *Vingadores: Guerra Infinita* (2018), *Os Vingadores* (2012) e *Vingadores: Era de Ultron* (2015). Pela análise dos filmes solos, percebe-se que o Homem de Ferro representa um herói de destaque para o público: *Homem de Ferro* (2008) e *Homem de Ferro 2* (2010) são os filmes de maior sucesso da Fase 1, depois de *Os Vingadores* (2012); e *Homem de Ferro 3* (2013) é o filme de maior sucesso da Fase 2, depois de *Vingadores: Era de Ultron* (2015). Enquanto isso, o Homem-Formiga aparenta ser um dos heróis de menor relevância para o público: seus filmes representaram as menores bilheterias das Fases 2 e 3 – *Homem-Formiga* (2015) e *Homem-Formiga e a Vespa* (2018).

6. MINHA MÃE É UMA PEÇA - O DESENVOLVIMENTO DE DONA HERMÍNIA

A franquia “Minha Mãe É Uma Peça” é protagonizada por Dona Hermínia, personagem criada e interpretada pelo ator e comediante Paulo Gustavo. Dona Hermínia retrata uma mãe e dona-de-casa de meia-idade, sendo inspirada na relação de Paulo Gustavo com sua própria mãe e com outras mulheres de sua família. A primeira aparição da personagem foi no teatro, em um esquete de Paulo Gustavo para a peça *Surto*, em 2004. Em entrevista para a revista *Invoga*, o ator relatou sobre as origens de Dona Hermínia:

Eu sempre imitava a minha mãe e minhas tias, porque as mulheres da minha família são divertidíssimas. Um dia fui assistir à peça *Surto*, e eles me convidaram para fazer uma participação, mas fiquei pensando sobre o que iria fazer, e a Samantha Schmütz, que é minha amiga, falou: “Paulo Gustavo, é tão engraçado você imitando sua mãe, o que você acha?”. Peguei umas coisas que minha mãe fala e criei um texto de cinco minutinhos em cima disso. (PAULO GUSTAVO, 2018a)

Em 2006, Dona Hermínia voltou aos palcos de teatro, protagonizando o monólogo *Minha Mãe É Uma Peça* (Figura 4), no Teatro Cândido Mendes (RJ). O espetáculo, idealizado e escrito por Paulo Gustavo, foi montado com poucos recursos: cerca de R\$3.000, arrecadados por meio de colaborações da família do artista. Para a equipe do projeto, Paulo Gustavo convidou João Fonseca para a direção e Nelo Marrese para o cenário. Em pouco tempo, *Minha Mãe É Uma Peça* se tornou um sucesso na cena carioca, esgotando diversas sessões. No mesmo ano, Paulo Gustavo foi indicado ao Prêmio Shell de Melhor Ator, por sua atuação como Dona Hermínia. Desde sua estreia até o momento, o espetáculo já passou por diversas cidades brasileiras, totalizando quatro turnês e 3 milhões de espectadores. (PAULO GUSTAVO, 2018a, 2020a, 2020b)

Figura 4: Espetáculo *Minha Mãe É Uma Peça*



Fonte: Paulo Gustavo, 2020b

Após o sucesso do ano de estreia de *Minha Mãe É Uma Peça*, Paulo Gustavo atuou na última temporada do seriado *Sítio do Pica Pau Amarelo* (2007), e nos filmes *Divã* (2009) e *Xuxa em O Mistério De Feiurinha* (2009), além de estreiar seu segundo espetáculo teatral, *Hiperativo*, em 2010. A repercussão de seus trabalhos fez com que o humorista ganhasse seu próprio programa de TV, em 2011, no Canal Multishow, denominado *220 Volts* (2011-2016). O programa, estruturado no formato de esquetes, apresentou diversos novos personagens interpretados por Paulo Gustavo, como Senhora dos Absurdos, Ivonete, Mulher Feia, Piriquita e O Nerd. A personagem Dona Hermínia também protagonizou esquetes apresentadas no programa, ganhando seu espaço na televisão, depois do sucesso no teatro. *220 Volts* (2011-2016) contou com 5 temporadas, ganhando também uma adaptação para o teatro em 2014. A peça contou com esquetes protagonizados por seis personagens femininas originárias do programa de TV: A Famosa, Mulher Feia, Senhora dos Absurdos, Maria Alice, A Vagaba e Ivonete. (IMDB, 2020; PAULO GUSTAVO, 2020a, 2020c, 2020d)

Devido ao sucesso no teatro e na TV, Dona Hermínia ganhou seu primeiro longa-metragem para o cinema, intitulado *Minha Mãe É Uma Peça: O Filme* (2013). Em entrevista ao Papelpop, Paulo Gustavo (2013) relatou que, na versão para o cinema, as personagens ganham vida, enquanto na peça, é tudo imaginado e sugerido, uma vez que se trata de um monólogo. O diretor do longa, André Pellenz, em entrevista ao Uol, também ressaltou esta diferença do filme, em relação à peça:

Quem viu a peça pode esperar a materialização de coisas até então apenas imagináveis. O marido, os filhos e mais histórias sobre a Dona Hermínia. O grande mérito desse filme é entregar ao público algo que ele não viu ainda. A gente atende os dois públicos, aos que viram e aos que não viram a personagem no teatro. (PELLENZ, 2012)

Minha Mãe É Uma Peça: O Filme (2013) foi um sucesso de público e bilheteria, atingindo 4,6 milhões de espectadores no cinema e arrecadação em bilheteria superior a R\$49 milhões (OCA/ANCINE, 2020a). Depois do sucesso no cinema, Dona Hermínia ganhou seu próprio livro, em 2015. Escrito por Paulo Gustavo, com colaboração de Ulisses Mattos e Fil Braz, *Minha Mãe É Uma Peça* (2015) apresenta “histórias inéditas de Dona Hermínia”, como indicado na capa do livro (Figura 5). Em texto informal e humorístico, o livro conta com a narração de Dona Hermínia, que apresenta relatos de seu cotidiano, abordando temas como dietas, internet, sexo, viagens e a relação com os filhos e com o ex-marido.

Figura 5: Capa do livro *Minha Mãe É Uma Peça*



Fonte: Paulo Gustavo, 2015a.

No prefácio de *Minha Mãe É Uma Peça* (2015), há uma brincadeira com o ditado “Minha vida daria um livro”. Em tom de deboche, a narradora Dona Hermínia critica as pessoas que utilizam este ditado, dizendo que a vida delas “daria um livro que ninguém quer ler e fica encalhado, abandonado às traças” (PAULO GUSTAVO, 2015a, p. 08). A personagem afirma que para um livro virar sucesso, ele deve ter história boa, e completa: “Você tem que ir aos poucos pra ver se tua vida daria um

livro mesmo” (PAULO GUSTAVO, 2015a, p. 08). Na sequência, Dona Hermínia relaciona o “ir aos poucos” com sua própria trajetória, relatando que, para virar livro, a vida de alguém deve, antes, virar peça de teatro, programa de TV e filme. Dessa forma, a personagem conta, em tom humorístico, sobre sua passagem por diversas mídias. Misturando realidade e ficção, o prefácio do livro traz uma personagem ficcional relatando sobre a trajetória real da franquia *Minha Mãe É Uma Peça*, reunindo também outros pensamentos e divagações de Dona Hermínia. A seguir, são apresentadas as passagens do prefácio que demonstram a personagem relatando sobre sua trajetória real. Devido à extensão do prefácio, o texto foi resumido, sendo excluídos os trechos que apresentam outros comentários de Dona Hermínia, que não contribuem com o entendimento da trajetória da franquia.

Acompanha comigo. Primeiro você pensa se sua vida daria uma peça. Porque peça é mais barato de fazer e tira pouco tempo de quem vai ver. Arruma um teatro, (...) pendura uma cortina no fundo, põe um sofá no palco, usa a roupa que veste em casa mesmo e pronto. Você já tem aí cenário e figurino. Aí vai lá e mostra tua vida, pra ver se daria uma peça mesmo. (...) Pra pessoa querer ir ao teatro pra ver tua vida é porque os acontecimentos têm que ser bons mesmo. Agora, se muito curioso foi lá ver sua vida na peça, lotou aquilo lá, aí é que você pode pensar que sua vida talvez dê um programa na TV. Porque não é qualquer coisa que tá na TV que dá certo. (...) Porque pra dar certo tem que ter muita audiência. E tem que ter gente que entende de TV elogiando no jornal. Tem que ter nota dez lá daquele pessoal nas colunas. (...)

Se o programa de TV deu certo, aí talvez você possa dizer que tua vida daria um filme. Porque filme é mais caro de fazer. Tem que pagar um monte de gente. (...) E pra pagar isso tudo tem que ir muita gente em tudo que é cinema. E esse pessoal prefere ver artista americano, filme em inglês. (...)

Se foi mesmo gente ver a tua vida lá, lotando tudo que é cinema, então é porque talvez, só talvez, tua vida seja como nesse ditado aí. Só aí que você pode dizer que a sua vida daria um livro. Porque livro tem que ser bom pra dar certo, já que tem concorrência de outros troços pra ler. (...)

Pra sua vida dar um livro, tem que ser uma história sofrida, cheia de emoções fortes, drama sem solução, sacrifícios, ingratidão e, claro, grandes lições de sabedoria... Exatamente a minha vida. E nesse livro aqui não vou contar historinha, não. É minha vida mesmo, no dia a dia (...) E pra provar que não tô mentindo, o livro tem pedaço de jornal, e-mail, foto, bilhete e tudo o mais. Porque minha vida dá um livro, sim. E ilustrado, com muito mais do que só letrinhas.

(PAULO GUSTAVO, 2015a, pp. 08 - 09)

O prefácio de *Minha Mãe É Uma Peça* (2015) espelha a trajetória de Dona Hermínia, sob seu próprio ponto de vista, apresentando a natureza transmídia da personagem. O trecho apresenta as passagens de Dona Hermínia pelo teatro,

televisão, cinema e, por fim, livro, reconhecendo e celebrando o sucesso da própria trajetória.

Pouco depois da publicação do livro, ainda em 2015, foi anunciada a produção do segundo longa-metragem da franquia (PAULO GUSTAVO, 2015b). Lançado em 2016, *Minha Mãe É Uma Peça 2* (2016) bateu recordes no cinema nacional. A produção obteve uma renda superior a R\$124 milhões, tornando-se o filme nacional com maior arrecadação em bilheteria até então – posto que, anteriormente, era ocupado por *Os Dez Mandamentos* (2016). O sucesso do filme garantiu a continuação, anunciada em 2018 (PAULO GUSTAVO, 2018b). Lançado em 2019, o terceiro filme da franquia bateu o recorde novamente. A arrecadação de *Minha Mãe É Uma Peça 3* (2019) superou a de seu antecessor, totalizando mais de R\$137 milhões em bilheteria⁹, o que consagrou o filme como a maior renda do cinema nacional (OCA/ANCINE, 2020a). Atualmente, os 3 filmes da franquia estão no top 10 filmes brasileiros com maior arrecadação em bilheteria. Na Figura 6, são apresentados os dados de público e bilheteria dos 3 filmes, indicando também quais são suas posições no ranking das maiores rendas do cinema nacional.

Figura 6: Dados de público e bilheteria dos 3 filmes de Minha Mãe É Uma Peça (em ordem decrescente de bilheteria)

Posição	Título	Ano de Lançamento	Renda (R\$)	Público
1	Minha mãe é uma peça 3	2019	137.856.792,14	8.635.529
2	Minha mãe é uma peça 2	2016	124.681.177,82	9.234.363
9	Minha mãe é uma peça	2013	49.533.218,31	4.600.145

Fonte: OCA/ANCINE (2020a), com recortes da autora (2020).

No início de 2020, em entrevista ao Metrôpoles, Paulo Gustavo indicou que é provável que *Minha Mãe É Uma Peça 3* (2019) se mantenha como o último filme da franquia, mas sem dar uma confirmação definitiva: “Acho que é o último longa, não

⁹ Os números de bilheteria indicados aqui são referentes aos dados divulgados pelo OCA/ANCINE (2020a), publicados no site em forma de notícia, no dia 23/01/2020. Porém, na data, *Minha Mãe É Uma Peça 3* (2019) ainda estava em cartaz nos cinemas. No dia 19/05/2020, o programa *Conversa Com Bial*, da Rede Globo, contou com uma entrevista com Paulo Gustavo, tratando, entre outros assuntos, do sucesso do longa-metragem. Na ocasião, Pedro Bial (2020) divulgou que *Minha Mãe é Uma Peça 3* (2019) teria atingido números ainda maiores: bilheteria de R\$182 milhões, e cerca de 12 milhões de espectadores. No trabalho, são utilizados os dados publicados oficialmente pelo OCA/ANCINE, porém, levando em consideração que são números parciais, uma vez que o filme atingiu bilheteria e público bastante superiores.

gosto de dar um ponto final em nada. Vai que daqui a quatro anos quero fazer o Minha Mãe É Uma Peça 4. (...) Mas outro filme demoraria um pouquinho. Vamos deixar a Dona Hermínia descansar” (Paulo Gustavo, 2020e). Porém, o “descanso” comentado pelo ator só é referente ao cinema, uma vez que ele confirmou a produção de uma série da franquia, para o serviço de *streaming* Globoplay, com 4 temporadas e 45 episódios já confirmados (Paulo Gustavo, 2020e).

7. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A estratégia metodológica do presente trabalho foi elaborada com a finalidade de refletir sobre o problema norteador de pesquisa: Como se caracterizam os aspectos narrativos das franquias cinematográficas de maior sucesso nos mercados global e brasileiro - “Universo Cinematográfico da Marvel” e “Minha Mãe é uma Peça”? Este problema se desdobra em cinco objetivos específicos: (1) Estabelecer uma base teórica para os conceitos-chave do trabalho - franquia de mídia, narrativa e *worldbuilding*; (2) Contextualizar a importância das franquias no cinema; (3) Identificar as franquias cinematográficas de sucesso dos mercados global e brasileiro; (4) Descrever os aspectos gerais das franquias cinematográficas de maior sucesso dos mercados global e brasileiro - “Universo Cinematográfico da Marvel” e “Minha Mãe é uma Peça”; (5) Analisar como se caracterizam os aspectos narrativos das franquias cinematográficas de maior sucesso nos mercados global e brasileiro - “Universo Cinematográfico da Marvel” e “Minha Mãe é uma Peça”. Para responder ao problema norteador, o trabalho contou com uma estratégia metodológica baseada em três técnicas, cada uma delas abrangendo diferentes objetivos.

A primeira técnica é a pesquisa bibliográfica, utilizada para contextualizar o tema e estabelecer uma base teórica para os conceitos-chave do trabalho: franquia de mídia, narrativa e *worldbuilding* (Objetivo 1). Segundo Stumpf (2011), a pesquisa bibliográfica representa a primeira etapa para a realização de um trabalho, além de também ser utilizada na interpretação dos dados coletados na análise. Essa técnica acompanha o estudo desde sua concepção até sua conclusão, e se utiliza de livros, artigos, teses/dissertações, e trabalhos apresentados em eventos. A autora explica:

Pesquisa bibliográfica, num sentido amplo, é o planejamento global inicial de qualquer trabalho de pesquisa que vai desde a identificação, localização e obtenção da bibliografia pertinente sobre o assunto, até a apresentação de um texto sistematizado, onde é apresentada toda a literatura que o aluno examinou, de forma a evidenciar o entendimento do pensamento dos autores, acrescido de suas próprias ideias e opiniões (Stumpf, 2011, p. 51).

A segunda técnica é a pesquisa documental. Segundo Moreira (2011), esta técnica é eficaz na contextualização de fatos, situações e momentos, e é realizada a partir da identificação, verificação e análise dos documentos relevantes para o estudo - dentre eles, materiais de jornais, revistas, catálogos, almanaques, documentos (oficiais, técnicos ou pessoais), relatórios técnicos, e gravações de áudio e imagem. Neste trabalho, a pesquisa documental foi utilizada para contextualizar a importância

das franquias no cinema (Objetivo 2), e para identificar as franquias cinematográficas de maior sucesso dos mercados global e brasileiro (Objetivo 3), sendo esta a base para a seleção dos objetos de estudo. Os documentos utilizados para atingir estes objetivos envolveram *rankings* de público/bilheteria de filmes globais e nacionais, elaborados por instituições do cinema. A partir destes *rankings*, foram selecionadas as franquias cinematográficas de maior sucesso dos mercados global e brasileiro como enfoque do estudo – “Universo Cinematográfico da Marvel” e “Minha Mãe é uma Peça”. Após a seleção, a pesquisa documental também foi utilizada para descrever os aspectos gerais das franquias selecionadas como objetos de estudo (Objetivo 4). Para tanto, foi utilizada documentação envolvendo reportagens e matérias referentes ao “Universo Cinematográfico da Marvel” e “Minha Mãe é uma Peça”.

Para a análise dos aspectos narrativos das franquias (Objetivo 5), é utilizada a análise de macro-narrativa, uma técnica criada pela autora, constituída a partir de elementos de outros estudos relacionados à temática. As franquias de mídia, nos formatos como são conhecidas atualmente, são um fenômeno consideravelmente recente: de acordo com Johnson (2013), estas práticas são executadas há aproximadamente 4 décadas. Por exemplo, dentre as maiores franquias cinematográficas globais (citadas anteriormente), a mais antiga delas é “Star Wars” (primeiro filme em 1977). Dessa forma, ainda não há um método ou técnica tão consolidada para a análise de aspectos narrativos destas franquias contemporâneas.

A análise de macro-narrativa, criada pela autora, é inspirada em Jenkins (2009). Em “Cultura da Convergência”, o autor analisa a franquia transmídia “Matrix”, identificando os diferentes meios pelos quais a narrativa se expande (games, filmes, quadrinhos), e dando exemplos de produtos de cada meio. Jenkins (2009) está mais voltado ao “todo” do que às particularidades de “partes” específicas de Matrix, focando em uma perspectiva mais “macro”. Para tanto, o autor explicita as características gerais do universo ficcional de “Matrix”, e aponta alguns de seus personagens, focando especialmente nos pontos de conexões e nas redes de relações construídas entre seus diferentes produtos midiáticos.

Assim como no estudo de Jenkins (2009), a análise de macro-narrativa foca nas conexões e relações estabelecidas ao longo dos diferentes produtos do “Universo Cinematográfico da Marvel” e de “Minha Mãe é uma Peça”, a partir de uma descrição

de seus personagens e universos ficcionais. Porém, diferentemente de Jenkins (2009), o presente estudo foca na análise de apenas uma mídia, o cinema, para garantir uma descrição mais aprofundada e detalhada. Dessa forma, serão estabelecidas as relações e conexões entre os produtos cinematográficos destas franquias, identificando aspectos da macro-narrativa desenvolvida.

Em relação ao *corpus* de pesquisa, foram selecionados os 3 filmes que constituem a franquia de “Minha Mãe é Uma Peça”, e os 6 filmes da Fase 1 do “Universo Cinematográfico da Marvel”. A quantidade de filmes da Marvel foi delimitada, uma vez que seria inviável analisar em profundidade as conexões entre todos os 23 filmes que constituem o seu universo ficcional; além de que representaria uma quantidade muito diferente do total de 3 filmes de “Minha Mãe é Uma Peça” submetidos à análise. A quantidade de 6 filmes selecionados está de acordo com a lógica das Fases da Marvel. As Fases fazem parte do planejamento narrativo da franquia, portanto, para a análise das relações de seu universo ficcional, é importante manter uma Fase inteira como *corpus* de pesquisa. Dessa forma, os 6 filmes do *corpus* representam o total de filmes que constituem a Fase 1 do MCU. Por fim, ressalto que a Fase 1 foi selecionada, uma vez que as Fases 2 e 3 apresentam desdobramentos diretamente relacionados com a Fase 1 - e por isso, não poderiam ser analisadas individualmente. A seguir, será detalhado o processo da análise de macro-narrativa.

7.1. PASSO-A-PASSO DA ANÁLISE DE MACRO-NARRATIVA

Entre os principais elementos da narrativa, estão o enredo e os personagens. Em *Poética*, mais antiga reflexão sobre a estrutura narrativa, Aristóteles (2008) já apontava o enredo e os personagens como os elementos mais essenciais ao desenvolvimento da tragédia. Portanto, a análise de macro-narrativa é estruturada com base nestes dois elementos.

No Quadro 3, está descrito o passo-a-passo da análise de macro-narrativa, a qual é dividida em duas etapas. Na Etapa 1, é feita uma breve descrição dos enredos dos filmes da franquia que constituem o *corpus* de pesquisa. No caso dos filmes do MCU, também são descritas as cenas-pós-créditos. Na Etapa 2, é feita a análise de personagem, que envolve a seleção do personagem a ser analisado, a identificação

de suas ações, características e momentos-chave, a elaboração de um quadro-resumo e a realização de inferências sobre a sua trajetória ao longo dos filmes. Caso o trabalho envolva a análise de mais de um personagem da franquia, a Etapa 2 deve ser repetida, passo-a-passo, a cada personagem analisado.

Quadro 3: Passo-a-passo da análise de macro-narrativa

ETAPA 1 – Descrição dos enredos	
1.	Descrever, resumidamente, os enredos dos filmes da franquia que constituem o <i>corpus</i> de pesquisa;
2.	(Apenas para filmes do MCU) Descrever as ações das cenas pós-créditos.
ETAPA 2 – Análise de personagem	
1.	Selecionar personagem a ser submetido à análise;
2.	Identificar, nos filmes do <i>corpus</i> , as aparições do personagem, bem como suas principais ações, motivações e características;
3.	Identificar momentos-chave de sua trajetória, em cada filme, e utilizá-los como etapas, para estruturar a análise;
4.	Em cada etapa, descrever a trajetória do personagem, realçando as suas características mais marcantes. Utilizar frases de/sobre o personagem, para ressaltar tais características;
5.	Montar quadro-resumo sobre personagem, indicando: <ol style="list-style-type: none"> sua participação em cada filme (protagonista, coadjuvante, participação breve, apenas menção, etc); as principais relações estabelecidas com outros personagens; os momentos-chave do personagem, com um breve resumo dos seus principais acontecimentos;
6.	Realizar inferências sobre a macro-narrativa, com foco no personagem selecionado, identificando suas conexões/evoluções ao longo dos filmes.

Fonte: A autora (2020)

No presente trabalho, os personagens selecionados para a análise são os protagonistas de cada franquia: Tony Stark (MCU) e Dona Hermínia (Minha Mãe É Uma Peça). Enquanto o protagonismo de Dona Hermínia é evidente em toda a franquia, Tony Stark divide o protagonismo da Fase 1 do MCU com outros personagens – Hulk, Capitão América e Thor. Tony Stark foi indicado como o protagonista por ser o personagem que contabiliza mais aparições e filmes solo¹⁰ nesta Fase – ele possui 2 filmes solo, enquanto Hulk, Capitão América e Thor possuem apenas um filme solo cada.

¹⁰ Como visto no capítulo de contextualização da Marvel, o MCU é caracterizado por realizar diversos crossovers de seus personagens, em especial, nos filmes dos Vingadores. Ao contrário destes filmes com vários protagonismos, o “filme solo” apresenta um herói específico como o protagonista.

8. ANÁLISE DE MACRO-NARRATIVA: TONY STARK NA FASE 1 DO MCU

Neste capítulo, é desenvolvida a análise de macro-narrativa do Universo Cinematográfico da Marvel. Conforme apresentado no capítulo anterior, no passo-a-passo da técnica, a análise é desenvolvida em 2 Etapas. No item 8.1, é realizada a Etapa 1, na qual são descritos os enredos e as cenas pós-créditos dos filmes que constituem o *corpus*. No item 8.2, é desenvolvida a Etapa 2, que compreende a análise do personagem Tony Stark, considerando a sua trajetória nos filmes. Por fim, o item 8.3 apresenta as principais inferências da análise.

8.1. DESCRIÇÃO DOS ENREDOS E CENAS PÓS-CRÉDITOS

A seguir, serão descritos os enredos e cenas pós-créditos dos filmes do MCU que constituem o *corpus* de pesquisa. Conforme mencionado anteriormente, o *corpus* envolve os 6 filmes da Fase 1 do MCU. São eles: *Homem de Ferro* (2008), *O Incrível Hulk* (2008), *Homem de Ferro 2* (2010), *Thor* (2011), *Capitão América: O Primeiro Vingador* (2011) e *Os Vingadores* (2012).

8.1.1. Homem de Ferro (2008)

- **Enredo:**

Tony Stark, engenheiro e empresário bilionário do setor armamentista e CEO das Indústrias Stark, é sequestrado por um grupo terrorista no Afeganistão, que o força a construir um míssil em troca de sua liberdade. Ao invés de atender às ordens, Stark constrói um reator ark em miniatura, uma fonte de energia para alimentar um eletroímã em seu peito que afasta estilhaços de seu coração (decorrentes de uma bomba lançada pelo grupo terrorista). Tony também constrói uma armadura, alimentada pelo reator ark, para escapar do cativeiro e lutar contra os terroristas. Depois de ser resgatado e voltar para casa, Stark aperfeiçoa continuamente a sua armadura, e a utiliza, a partir de então, para salvar povos atacados pelo grupo terrorista - usando a identidade do Homem de Ferro. Com a ajuda de sua assistente Pepper Potts, Tony descobre que seu sócio, Obadiah Stane, agira de forma antiética, mantendo envolvimento e parceria com o grupo terrorista. Então, Tony luta contra seu perverso sócio, derrotando-o.

- **Cena Pós-Créditos:** Em uma noite, Tony Stark chega em sua mansão, onde é recebido pelo misterioso Nick Fury, que afirma que o Homem de Ferro não é o único super-herói do mundo, e apresenta a Iniciativa Vingadores.

8.1.2. O Incrível Hulk (2008)

- **Enredo:**

Uma experiência do exército americano coordenada pelo General Thaddeus Ross tenta replicar o programa de “supersoldado” da época da 2ª Guerra Mundial. Durante a experiência, o cientista Bruce Banner é exposto à radiação gama, e sofre uma mutação, que faz com que ele se transforme no Hulk (um monstro incontrolável verde) toda vez que sua frequência cardíaca ultrapassa 200 bpm. Bruce busca uma cura para sua mutação, enquanto se esconde e foge do exército americano, que pretende capturá-lo e usá-lo como arma. O General Ross lidera a equipe de captura, a qual conta com o agente especial Emil Blonsky.

Após Blonsky avistar o Hulk em uma tentativa de captura fracassada, ele fala com Ross, que explica que a criatura é, na verdade, o próprio Banner. Na ocasião, Ross fala sobre o desenvolvimento do soro de “supersoldado” pelo exército, e Blonsky se voluntaria para receber uma dose, o que o deixa muito mais forte e ágil. Porém, ele quer ficar tão poderoso quanto o Hulk, e, a fim de obter a mesma mutação, injeta o sangue de Bruce em seu corpo. A mistura dos dois componentes no seu sangue o transforma no monstro Abominável, contra o qual Hulk deve lutar para salvar a cidade. Após derrotar o Abominável, Hulk foge. Bruce não se cura de sua mutação, mas, com o tempo, aprende a controlar melhor suas transformações.

- **Cena Pós-Créditos:** Após a fuga de Hulk, o General Ross bebe em um bar, sentindo-se derrotado. Tony Stark chega e fala ao General que o programa de “supersoldados” fora engavetado por um motivo. Então, Stark informa que um time está sendo montado.

8.1.3. Homem de Ferro 2 (2010)

- **Enredo:**

Após assumir publicamente a identidade de Homem de Ferro, Tony Stark vira uma celebridade e um herói para os EUA. Porém, sua revelação também gera problemas: Tony sofre pressões para entregar sua armadura ao governo, e desperta o sentimento de raiva e de vingança em Ivan Vanko, físico russo que objetiva destruir o legado da família Stark. Vanko se une ao rival e concorrente de Tony, Justin Hammer, para construir armaduras semelhantes às do Homem de Ferro. Enquanto isso, Tony corre risco de morte, com sua saúde piorando por contaminação de paládio (o elemento utilizado no reator ark), e passa a adotar comportamentos irresponsáveis, abalando sua reputação. Quando recebe materiais antigos de seu falecido pai, Tony descobre uma mensagem escondida constando a estrutura de um novo elemento químico, que se torna a solução para seu problema de saúde. Com a saúde restaurada, o Homem de Ferro luta contra Ivan Vanko, assumindo novamente uma postura heroica e recuperando sua reputação.

- **Cena Pós-Créditos:** O agente da S.H.I.E.L.D., Phil Coulson, dirige até uma gigante cratera no deserto do Novo México. Ele então pega o celular e, em ligação, reporta: “Senhor, nós encontramos!”. Ao final da cena, é mostrado que, no meio da cratera, está o martelo Mjöllnir, de Thor, o Deus do Trovão. Um barulho de trovão fecha a cena.

8.1.4. Thor (2011)

- **Enredo:**

Em 965 d.C., com o intuito de proteger a Terra, Odin (rei do planeta Asgard) declara guerra contra os Gigantes de Gelo, do planeta Jotunheim. O exército Asgardiano sai vitorioso, e traz paz aos Nove Reinos¹¹. No presente, Odin está prestes a passar o trono para seu filho Thor, quando Asgard é atacada por Gigantes de Gelo.

¹¹ Os Nove Reinos consistem em um grupo de planetas distantes – entre eles, Terra, Asgard e Jotunheim – conectados pela Yggdrasil (a árvore do mundo).

O ataque é malsucedido, porém Thor, preocupado com a invasão, decide enfrentar os Gigantes. Contrariando as ordens de seu pai, Thor viaja para Jotunheim por meio da Bifröst¹², junto de seu irmão Loki e de seus quatro amigos (Lady Sif e os Três guerreiros). Em Jotunheim, inicia-se uma batalha entre os Gigantes e os Asgardianos, ameaçando a longa e frágil trégua mantida entre os povos. Odin chega no planeta e salva os Asgardianos, levando-os de volta para casa. Devido à sua desobediência e arrogância, Thor é punido por Odin, sendo despojado de seus poderes e banido para a Terra. Odin também confisca de Thor o poderoso martelo Mjöltnir, enviando-o para Terra após protegê-lo com um encantamento que permite que apenas os dignos possam segurá-lo.

Na Terra, os cientistas Erik Selvig e Jane Foster encontram Thor, enquanto estudavam fenômenos astronômicos no Novo México. O Mjöltnir, que cai neste mesmo estado, chama a atenção da S.H.I.E.L.D., que passa a investigá-lo. Em Asgard, Loki descobre que, na verdade, é filho de Laufey (rei dos Gigantes de Gelo), e que fora adotado ainda bebê por Odin, após a grande guerra. Cansado e estressado por conta dos problemas com seus filhos, Odin cai no profundo “Sono de Odin”. Assim, Loki assume o trono, garantindo que Thor continue banido. Posteriormente, Loki faz um trato com Laufey, oferecendo-lhe a oportunidade de matar Odin em seu sono.

Preocupados, Lady Sif e os Três Guerreiros viajam à Terra para resgatar Thor, encontrando-o na cidade Puente Antiguo (Novo México). Ciente disso, Loki envia o Destruidor, um robô gigante e quase indestrutível, para matar Thor. Chegando à Terra, o Destruidor ataca Puente Antiguo. A fim de defender os humanos e seus amigos guerreiros, Thor se sacrifica, oferecendo sua vida em troca do fim do ataque. Por conta de seu heroísmo, Thor prova-se digno de segurar o Mjöltnir, recebendo seu martelo e seus poderes de volta. Thor derrota o Destruidor, e, em seguida, volta para Asgard, junto dos guerreiros, para deter Loki.

Em Asgard, Loki trai seu acordo e mata Laufey, quando este estava prestes a assassinar Odin. O plano de Loki era, na verdade, se passar como o salvador de Odin e de Asgard, utilizando o ataque de Laufey como pretexto para destruir todo o povo de Jotunheim, com a energia da ponte Bifröst. Chegando em Asgard, Thor luta contra Loki, para impedi-lo de concretizar seu plano. Thor destrói a Bifröst com seu Mjöltnir,

¹² Localizada em Asgard, a Bifröst é a ponte que permite viajar para outros planetas dos Nove Reinos.

impedindo a aniquilação de Jotunheim e, conseqüentemente, perdendo a ponte entre Asgard e os outros planetas dos Nove Reinos. Na destruição da Bifröst, Thor e Loki quase caem em um abismo cósmico, sendo segurados por Odin, que despertara de seu sono. Porém, Loki se solta propositalmente, caindo no abismo. Por fim, Asgard fica em paz, e Thor e Odin se reconciliam. Na Terra, Jane Foster busca uma maneira de entrar em Asgard para reencontrar Thor.

- **Cena Pós-Créditos:** O cientista Erik Selvig encontra-se com Nick Fury em uma instalação da S.H.I.E.L.D. Fury afirma que o trabalho do cientista impressionou muitas pessoas e, então, mostra a ele o *Tesseract*, um objeto místico e cósmico, com poderes ilimitados. Ao final da cena, vemos que a mente de Selvig está sendo controlada por Loki, que influencia o cientista a dizer: “Bem, eu acho que vale a pena dar uma olhada” (referindo-se a investigar o *Tesseract*).

8.1.5. Capitão América: O Primeiro Vingador (2011)

- **Enredo:**

O franzino Steve Rogers almeja entrar para o exército americano para lutar na 2ª Guerra Mundial, porém é rejeitado diversas vezes, devido à sua saúde frágil. Na Exposição Mundial do Amanhã de 1943, Rogers tenta novamente se alistar, sendo enfim aprovado pelo Dr. Abraham Erskine e recrutado para a Reserva Científica Estratégica (RCE). A RCE objetiva criar um exército de “supersoldados”, tendo como seus principais membros o Coronel Chester Phillips, a agente Peggy Carter, o cientista Abraham Erskine e o engenheiro Howard Stark. Embora inicialmente subestimado pelo seu tamanho e fraqueza, Rogers impressiona por sua coragem e seus valores, sendo convocado para ser o primeiro “supersoldado” americano. Em um procedimento, o Dr. Erskine injeta o soro do “supersoldado” em Rogers, que se torna maior, mais forte e mais ágil. Ao final do procedimento, um agente infiltrado da Hidra mata o Dr. Erskine e foge com um frasco do soro. O agente é impedido por Rogers, porém o frasco é acidentalmente destruído.

A Hidra era inicialmente uma divisão científica do governo nazista, utilizada para desenvolvimento de armas. Porém, seu líder, Johann Schmidt, o Caveira

Vermelha, se desligou de Hitler e do governo, aspirando dominar o mundo. Na Hidra, Schmidt e o cientista Arnim Zola utilizam o *Tesseract* (que eles roubaram da Noruega) para produzir armas. No passado, Schmidt conhecera o Dr. Erskine, e ordenara ao cientista que ele lhe fornecesse o soro do “supersoldado”. O soro não estava pronto, fortalecendo Schmidt, porém deformando sua face permanentemente (por isso, o apelido “Caveira Vermelha”). Ou seja, Schmidt conhecia as potencialidades do soro do “supersoldado”, acreditando que seria a única defesa dos Aliados contra o poder das armas produzidas com o *Tesseract*. Portanto, mandara matar Erskine.

Com a morte do Dr. Erskine e a perda da última amostra do soro, torna-se inviável repetir o procedimento, sendo Rogers o único “supersoldado” criado. O Coronel Phillips se recusa a levar Rogers para a guerra, então o “supersoldado” passa a atuar como o personagem Capitão América em uma turnê pelos EUA, fazendo propaganda de guerra. Em uma apresentação na Itália, Rogers descobre que a 107ª Infantaria perdera uma batalha, contando com muitos soldados desaparecidos, inclusive seu amigo Bucky Barnes. Então, Rogers decide ir sozinho e escondido em uma missão para resgatar os soldados, feitos prisioneiros na base da Hidra, em território inimigo. Peggy Carter e Howard Stark levam Rogers de avião para perto do local. Rogers se infiltra sozinho na base, nocauteia vários guardas da Hidra, e liberta os soldados americanos (incluindo Bucky), que retornam com segurança ao acampamento dos Aliados. Após seu ato heroico, Rogers ganha a confiança do Coronel Phillips, passando a trabalhar junto à Reserva Científica Estratégica, com a finalidade de destruir as bases da Hidra. Rogers ganha um escudo e um uniforme (feitos por Stark), e recruta alguns soldados (entre eles, Bucky) para a sua equipe, a Comando Selvagem. A equipe destrói com sucesso diversas bases da Hidra e captura o cientista Arnim Zola. Porém, em uma das missões, Bucky cai de um trem e despenca de um penhasco, sendo dado como morto.

Ao descobrir a localização da última base da Hidra, a Comando Selvagem realiza uma invasão. Schmidt consegue fugir, em uma aeronave com o *Tesseract* e com diversas bombas, destinadas às grandes cidades dos EUA. Rogers entra na aeronave e luta contra Schmidt. Na luta, o *Tesseract* cai de seu recipiente e, ao tocá-lo, Schmidt aparentemente morre. O *Tesseract* cai para fora da aeronave e desaparece no oceano. Rogers passa a pilotar a aeronave. Para evitar que as bombas destruam as cidades americanas, Rogers se sacrifica, derrubando a aeronave no

Ártico. Após o final da guerra, Howard Stark recupera o *Tesseract* do oceano, e segue procurando Rogers. Rogers acorda em Nova York, em 2011, quando Nick Fury informa que ele permanecera congelado por quase 70 anos.

- **Cena Pós-Créditos:** No presente, Steve Rogers treina em um ringue de boxe, quando é abordado por Nick Fury. Rogers pergunta se Fury está tentando “trazê-lo de volta ao mundo”, ao passo que o diretor da S.H.I.E.L.D responde que está tentando “salvar o mundo”, fazendo uma alusão à Iniciativa Vingadores.

8.1.6. Os Vingadores (2012)

- **Enredo:**

Em uma instalação da S.H.I.E.L.D., o cientista Erik Selvig analisa o *Tesseract*. Subitamente, o *Tesseract* se ativa sozinho, e a S.H.I.E.L.D., por precaução, evacua a instalação. Em seguida, o *Tesseract* abre um portal cósmico através do espaço, de onde surge Loki. Utilizando seu poderoso cetro, Loki controla a mente de Erik Selvig e do Agente Clint Barton (o Gavião Arqueiro), tornando-os seus escravos. Loki, Selvig e Barton capturam o *Tesseract* e fogem da instalação, a qual desaba poucos minutos depois. Para recuperar o *Tesseract*, Nick Fury, diretor da S.H.I.E.L.D., ativa a Iniciativa Vingadores, que consiste em reunir uma equipe de seres super-poderosos para proteger a Terra de ameaças. Fury, junto com os agentes Phil Coulson e Natasha Romanoff, recruta Bruce Banner, Tony Stark e Steve Rogers.

Após a destruição de sua instalação, a S.H.I.E.L.D. passa a operar em um grande porta-aviões voador, de onde coordena a busca por Loki e pelo *Tesseract*. Quando descobrem que Loki está na Alemanha, Capitão América, Viúva Negra e Homem de Ferro vão até o local. Loki é capturado e, em um jato, é escoltado ao porta-aviões da S.H.I.E.L.D. Porém, no caminho, Thor surge dos céus e retira Loki do jato, com o intuito de conversar com ele e fazê-lo desistir de seu plano. Inicialmente, Homem de Ferro e Capitão América têm um embate contra Thor, mas logo descobrem que ele também está contra Loki. Juntos, os heróis levam Loki ao porta-aviões da S.H.I.E.L.D., onde ele é preso em uma jaula. Então, Thor explica aos heróis o plano de Loki: liderar o exército alienígena dos Chitauri em uma invasão à Terra. Os Chitauri ajudariam Loki a dominar o planeta, em troca do *Tesseract*.

Embora Loki já estivesse preso, o *Tesseract* seguia perdido. Banner e Stark passam a trabalhar juntos para rastrear o objeto. Porém, eles começam a suspeitar que a S.H.I.E.L.D. esteja escondendo informações, e, ao investigar, descobrem que a organização planeja usar o *Tesseract* para construir armas. Com os heróis reunidos, Fury explica que este plano existe para a S.H.I.E.L.D. não ficar indefesa em invasões alienígenas, como a que ocorreu em *Thor* (2011). A descoberta deixa os heróis irritados, que começam a discutir entre si. Neste momento, Clint Barton e outros escravos de Loki invadem o porta-aviões da S.H.I.E.L.D. Com uma explosão, Barton faz um dos motores do porta-aviões parar, que logo é consertado pelo Homem de Ferro e pelo Capitão América. Porém, por conta da explosão, Banner se estressa e se transforma no Hulk, posteriormente se atirando do porta-aviões. Enquanto isso, Loki é libertado e consegue enganar e prender Thor em sua jaula. O Agente Coulson chega no ambiente, mas é assassinado por Loki. Da jaula, Thor presencia o assassinato, e depois, é ejetado do porta-aviões por Loki, que planeja matá-lo com a queda. Por fim, Loki consegue fugir, mas Barton é nocauteado pela Viúva Negra. O golpe faz Barton voltar a si, cessando o controle de Loki.

Após a invasão, Fury conta sobre a morte de Phil Coulson aos heróis. Os heróis ficam abalados, o que os motiva a se unirem e agirem em equipe para vingar a morte de Coulson, enfim concretizando o grupo dos Vingadores. Então, Homem de Ferro, Capitão América, Viúva Negra e Gavião Arqueiro voam até a Torre Stark, local escolhido por Loki para iniciar a invasão Chitauri. Na Torre, Erik Selvig, ainda sob controle de Loki, usa o *Tesseract* para abrir um portal cósmico, de onde surge o exército Chitauri. Os 4 heróis enfrentam os alienígenas, e logo, Thor e Hulk (que sobreviveram à queda do porta-aviões) se juntam a eles. Reunidos, os Vingadores salvam diversos civis e lutam contra os Chitauri na Batalha de Nova York. No meio da Batalha, Erik Selvig volta a si, e informa à Viúva Negra como fechar o portal. Enquanto isso, o Conselho da S.H.I.E.L.D., com medo da invasão alienígena se propagar para o resto do mundo, envia um míssil para destruir Manhattan. Contrariado com esta decisão, Fury informa o Homem de Ferro, que atravessa o portal cósmico com o míssil, levando-o para o espaço e lançando-o na nave-mãe dos Chitauri. O Homem de Ferro cai de volta à Terra, segundos antes da Viúva Negra fechar o portal. Ao final da Batalha, os Vingadores prendem Loki. Thor leva o *Tesseract* e Loki (como prisioneiro) de volta a Asgard, e cada Vingador segue seu caminho.

- **Cenas Pós-Créditos:** *Os Vingadores* (2012) apresenta duas cenas pós-créditos. Na primeira cena, ambientada no espaço, o líder dos Chitauri fala com seu mestre (que está de costas), sobre sua derrota na Terra. O Chitauri afirma que desafiar os humanos é cortejar a morte. Neste momento, o mestre se volta para o Chitauri e sorri sadicamente, revelando (ao público) ser Thanos. A segunda cena apresenta os Vingadores em um momento descontraído e silencioso, comendo *schawarma* em uma lanchonete, após a Batalha de Nova York.

8.2. ANÁLISE DE PERSONAGEM

Na análise de personagem, a autora seguiu os passos na ordem indicada anteriormente, no Quadro 3. Porém, na elaboração do texto, foi adotada uma ordem de apresentação diferente, que facilite a compreensão. Nesta lógica, será apresentado, primeiramente, o quadro-resumo (Etapa 2, Passo 5 da análise de macro-narrativa – Quadro 3), dando um panorama geral do personagem, para depois descrever, mais detalhadamente, sua trajetória e suas características em cada momento-chave (Etapa 2, Passo 4 da análise de macro-narrativa – Quadro 3). Ao final, são apresentadas as principais inferências da análise.

No Quadro 4, é apresentado o quadro-resumo do personagem Tony Stark. Nele, são indicados: a participação do personagem em cada filme do corpus, as principais relações estabelecidas com outros personagens e os momentos-chave de sua trajetória. Os momentos-chave (coluna à direita) estruturam os subtópicos da análise aprofundada, que será apresentada nos subitens seguintes.

Quadro 4: Quadro-Resumo do personagem Tony Stark

 PERSONAGEM: TONY STARK/ HOMEM DE FERRO			
Filme	Participação	Principais Relações	Momentos-chave
Homem de Ferro (2008)	Protagonista	<p>Pepper Potts: Par romântico/ Assistente pessoal de Stark</p> <p>James Rhodes: Amigo/ Tenente Coronel da Força Aérea dos EUA</p> <p>Obadiah Stane: Antagonista/Sócio das Indústrias Stark</p> <p>Raza: Antagonista/ Líder do grupo Terrorista Os Dez Aneis</p> <p>Yinsen: Companheiro cativo/ Cientista afegão</p> <p>Phil Coulson: Agente da SHIELD</p>	<p>Início do filme: Vida de bilionário e CEO das Indústrias Stark (setor armamentista).</p> <p>Cativeiro: Tony é ferido por bombardeio e sequestrado por grupo terrorista, construindo uma armadura para escapar.</p> <p>De volta aos EUA: Tony fecha a divisão de armas da sua empresa, aperfeiçoa sua armadura e a utiliza para salvar povos de grupos terroristas.</p> <p>Tony X Obadiah: Tony luta contra seu perverso sócio (ambos de armadura) e, após vencer, assume publicamente a identidade de Homem de Ferro.</p>
O Incrível Hulk (2008)	Equipamentos Indústrias Stark	General Thaddeus Ross	Indústrias Stark fornecem equipamentos para a operação de captura de Hulk.
	Participação na cena pós-créditos	General Thaddeus Ross	Tony diz a Ross que um time está sendo montado.
Homem de Ferro 2 (2010)	Protagonista	<p>Pepper Potts: Par romântico/ CEO das Indústrias Stark</p> <p>James Rhodes: Amigo/ Tenente Coronel da Força Aérea/ Máquina de Combate</p> <p>Happy Hogan: Guarda-costas e motorista de Tony</p> <p>Nick Fury: Diretor da SHIELD</p> <p>Natasha Romanoff/Viúva Negra: Agente da SHIELD disfarçada de assistente pessoal de Tony</p> <p>Justin Hammer: Antagonista/ Concorrente de Tony, fornecedor de armas do governo</p> <p>Ivan Vanko: Antagonista/ Físico, constrói armadura para se vingar de Tony</p> <p>Senador Stern: Antagonista/ Pressiona a entrega da armadura ao governo</p> <p>Howard Stark: Falecido pai de Tony/ Fundador das Indústrias Stark e da SHIELD</p>	<p>Problemáticas iniciais: Tony corre risco de morte, devido à contaminação por paládio. Também é pressionado a entregar sua armadura ao governo.</p> <p>Reputação abalada: Após embate com Vanko, Tony tem sua reputação abalada. Também passa a adotar comportamento autodestrutivo.</p> <p>Relação com o pai: Tony descobre vídeo póstumo de seu pai, com uma mensagem escondida sobre a estrutura de um novo elemento químico. Tony sintetiza o elemento para substituir o paládio.</p> <p>Batalha final: Com a ajuda de Justin Hammer, Ivan Vanko monta um exército de androides para atacar Tony. Tony derrota Vanko, salvando vários civis.</p>

Thor (2011)	Mencionado	Phil Coulson: Agente da SHIELD Jasper Sitwell: Agente da SHIELD	Agentes Coulson e Sitwell se questionam se o Destruidor (robô enviado por Loki) é uma tecnologia do Stark.
Capitão América: O Primeiro Vingador (2011)	Howard Stark, pai de Tony, como um dos principais personagens. (Tony não faz nenhuma participação, mas são mostradas as suas origens)	(Aqui, são indicadas as principais relações de Howard Stark) Coronel Chester Phillips: Líder da RCE Peggy Carter: Agente da RCE Steve Rogers/Capitão América: “Supersoldado” criado em procedimento da RCE Abraham Erskine: Cientista da RCE Johann Schmidt: Antagonista/Líder da HIDRA	(Aqui, são indicados os momentos-chave de Howard Stark) Trabalho na Reserva Científica Estratégica (RCE): Howard é o principal engenheiro da RCE na 2ª Guerra Mundial, atuando no projeto do “supersoldado” e na análise do Tesseract. Exposição Mundial do Amanhã: Por meio das Indústrias Stark, Howard realiza a Exposição Mundial do Amanhã, feira pública de invenções e tecnologias que precede a Stark Expo. Tal pai, Tal Filho: Howard se assemelha muito com seu filho, Tony. Aqui, são apontadas essas semelhanças.
Os Vingadores (2012)	Integrante do sexteto protagonista	Steve Rogers/Capitão América: Protagonista/Vingador Bruce Banner/Hulk: Protagonista/Vingador Thor: Protagonista/Vingador Natasha Romanoff/Viúva Negra: Protagonista/Vingadora Clint Barton/Gavião Arqueiro: Protagonista/Vingador Loki: Antagonista/Irmão adotivo de Thor/Deus da Trapaça Pepper Potts: Par romântico/CEO das Indústrias Stark Nick Fury: Diretor da SHIELD/Coordenador da Iniciativa Vingadores Phil Coulson: Agente da SHIELD Maria Hill: Agente da SHIELD Erik Selvig: Cientista astrofísico sob o controle de Loki após lavagem cerebral	Recrutamento pela SHIELD: Tony é recrutado para a Iniciativa Vingadores, e conhece os outros membros da equipe. Em sua primeira missão, Tony captura Loki. Desentendimentos do grupo: As diferenças entre os Vingadores causam discussões e conflitos. Após uma invasão à base da SHIELD, Coulson morre e Loki foge, o que causa a união do grupo. Invasão Chitauri: Selvig, sob controle de Loki, abre o portal cósmico para a invasão Chitauri. Os Vingadores travam a Batalha de Nova York. Tony se sacrifica para desviar um míssil de Manhattan.

8.2.1. Homem de Ferro (2008)

Em *Homem de Ferro* (2008), Tony Stark é o protagonista, ou seja, suas ações são o foco central da trama. No filme, a trajetória do personagem é dividida de acordo com 4 momentos-chave, que serão utilizados para estruturar os subtópicos da análise aprofundada a seguir. São eles: Início do filme; Cativo; De volta aos EUA; e Tony X Obadiah.

8.2.1.1. Início do filme

Desde criança, Tony Stark demonstrou ter uma mente brilhante. Atualmente, ele é engenheiro e empresário, tendo assumido, aos 21 anos, o cargo de CEO das Indústrias Stark - empresa do setor armamentista fundada pelo seu falecido pai, Howard Stark. Por conta de seu trabalho, Tony ganha muito dinheiro e também é uma figura pública, recebendo reconhecimento e diversos prêmios. Nas Indústrias Stark, ele tem como sócio Obadiah Stane, amigo de seu pai, que ficou no comando da empresa desde a morte de Howard até a posse de Tony.

- **Características do personagem:**

Tony é apresentado como um engenheiro e inventor brilhante, dedicado ao trabalho e admirado pelo povo americano. Isso pode ser percebido quando Tony vai receber um prêmio, o *Apogee Award*, e o narrador da cerimônia o descreve da seguinte maneira:

Tony Stark. Visionário. Gênio. Patriota americano. Desde pequeno, o filho do lendário fabricante de armas Howard Stark roubou a cena com sua mente brilhante. Aos 4 anos, construiu uma placa de circuito. Aos 6, seu primeiro motor. E aos 17, se formou com distinção no M.I.T. (Narrador do Apogee Award, 04:20)

A genialidade de Tony também é apresentada quando ele é entrevistado por uma repórter, que afirma: “Você tem sido chamado de ‘o Da Vinci’ da nossa época” (Repórter, 07:52). Além de engenheiro e inventor, Tony também atua como CEO das Indústrias Stark, produzindo armas. Ele demonstra não ter uma grande preocupação com as consequências ou a ética de seu trabalho, como pode ser percebido na sua afirmação: “Ficaria sem emprego com a paz” (Tony Stark, 02:30). Essa característica também é apresentada quando, em uma demonstração de armas, Tony afirma:

“Dizem que a melhor arma é aquela que nunca temos que disparar. Com todo o respeito, eu discordo. Prefiro a arma que disparamos apenas uma vez” (Tony Stark, 14:55).

Por ser CEO das Indústrias Stark, Tony é bilionário. Ele leva um estilo de vida de *playboy* e de *bon vivant*, como mostra a cena no Caesars Palace, em que Tony deveria estar em uma cerimônia recebendo um prêmio, mas na verdade, está jogando no cassino do hotel. Ele também é mulherengo, o que é demonstrado quando, ao dar uma entrevista para uma repórter bonita, ele acaba seduzindo-a e levando-a para casa. Além disso, Tony apresenta comportamentos narcisistas e, muitas vezes, age de forma irresponsável. Em conversa com Tony, seu melhor amigo, James Rhodes, afirma: “Você é incapaz de ser responsável” (James Rhodes, 13:41).

8.2.1.2. *Cativeiro*

Em viagem ao Afeganistão, para fazer demonstrações do novo míssil Jericho das Indústrias Stark, Tony é atacado por um bombardeio. Uma bomba das Indústrias Stark explode perto de Tony, e ele acaba ferido no peito. Na sequência, ele é sequestrado pelo grupo terrorista Os Dez Aneis, e acorda dentro de uma caverna, em cativeiro, com uma sonda no nariz e um dispositivo no peito, ligado a uma bateria de carro. O cientista Ho Yinsen – que também é mantido como prisioneiro do grupo terrorista – explica a Tony que realizara um procedimento para salvar sua vida. Yinsen relata que removeu vários estilhaços de bomba do organismo de Tony, porém, como ainda restavam muitos, ele introduziu o dispositivo no seu peito: um eletroímã que evita que os estilhaços cheguem ao seu coração, alimentado pela bateria de carro.

Quando os terroristas vão à caverna dos prisioneiros, Tony se surpreende, pois eles possuem muitas armas das Indústrias Stark. Os terroristas, então, obrigam Tony a construir o míssil Jericho para eles, em troca de sua liberdade. Tony pede uma lista de materiais e monta uma oficina dentro da caverna. Porém, ao invés de fabricar o míssil, ele utiliza as peças para construir uma miniatura de reator ark, uma fonte de energia superpotente para alimentar o eletroímã em seu peito. A potência do reator é tão elevada que permite alimentar algo muito maior, portanto, Tony e Yinsen constroem uma armadura super-resistente e equipada, posteriormente denominada Mark I, para ajudá-los a escapar do cativeiro.

Os terroristas começam a desconfiar que os prisioneiros não estejam construindo o Jericho, e limitam o prazo de entrega para o dia seguinte. Tony e Yinsen trabalham arduamente para terminar a armadura a tempo. Depois, eles vestem Tony com a armadura e iniciam o processo de energização. Para ganhar tempo enquanto o processo é finalizado, Yinsen distrai os terroristas, para evitar que eles cheguem perto da oficina. Após a energização da armadura, Tony luta contra os terroristas armados para escapar da caverna. No caminho, Tony encontra Yinsen baleado e morrendo. Com raiva, Tony sai da caverna e atea fogo no acampamento terrorista e em todo o seu estoque de armas. Na sequência, ele usa uma das funções da armadura para voar para longe dali, e cai no meio do deserto, destruindo o traje por conta do forte impacto. Tony logo é encontrado e resgatado por helicópteros da Força Aérea dos EUA.

- **Características do personagem:**

Devido ao bombardeio e a seu sequestro, Tony vira refém e corre risco de morte. Ironicamente, são as armas que ele mesmo fabricou que o colocam em perigo, visto que os terroristas dos Dez Anéis utilizam equipamentos das Indústrias Stark. Outra ironia é que, após Tony virar refém, ele é chamado de assassino por um dos terroristas. Cumprimentando Tony, o terrorista fala: “Bem-vindo, Tony Stark, o assassino em massa mais famoso da história dos EUA. É uma honra!” (Terrorista dos Dez Anéis, 19:29).

Ao perceber que os Dez Anéis possuem muitas armas das Indústrias Stark, Tony fica chocado e começa a refletir sobre os riscos de seu trabalho. Algumas de suas reflexões são incentivadas por Yinsen, que provoca questionamentos em Tony, como neste trecho: “O que acabou de ver é o seu legado, Stark. O trabalho da sua vida nas mãos desses assassinos. É assim que quer morrer? É o último ato de provocação do grande Tony Stark? Ou vai fazer alguma coisa?” (Yinsen, 22:18). Assim, neste momento do filme, Tony está mais reflexivo e vulnerável. Ao mesmo tempo, também é possível perceber sua dedicação, inteligência e engenhosidade, uma vez que constrói tecnologias potentes com recursos limitados, em uma caverna.

8.2.1.3. *De volta aos EUA*

De volta aos EUA após 3 meses de cativo, Tony convoca uma coletiva de imprensa. Na ocasião, ele anuncia que fechará, imediatamente, a divisão de armas das Indústrias Stark, enquanto decide qual será o futuro da companhia. Após a coletiva, Tony e seu sócio, Obadiah, conversam, em particular, sobre a decisão. Há um conflito de interesses: Obadiah quer continuar com a produção de armas, enquanto Tony afirma que eles devem focar na tecnologia do reator ark, mostrando o dispositivo em seu peito para provar que funciona. Ao fim da conversa, Obadiah diz que os dois são uma equipe, que ele cuidará de tudo, enquanto Tony deve sair um pouco de cena.

Em casa, na sua oficina, Tony constrói uma segunda versão do reator ark, mais atualizada, e faz a troca dos dispositivos, com a ajuda de sua assistente pessoal, Pepper Potts. Depois, Pepper transforma o reator original em uma lembrança para presentear Tony, colocando o dispositivo em uma vitrine de vidro, com os dizeres “Prova de que Tony Stark tem um coração”.

Tony passa a trabalhar em um projeto secreto, na oficina de casa, com a ajuda de seu sistema de inteligência artificial, J.A.R.V.I.S. O projeto é a Mark II, uma versão mais poderosa da armadura utilizada na sua fuga. Depois de uma série de testes com a Mark II, Tony realiza aperfeiçoamentos no projeto, e constrói a Mark III (Figura 7).

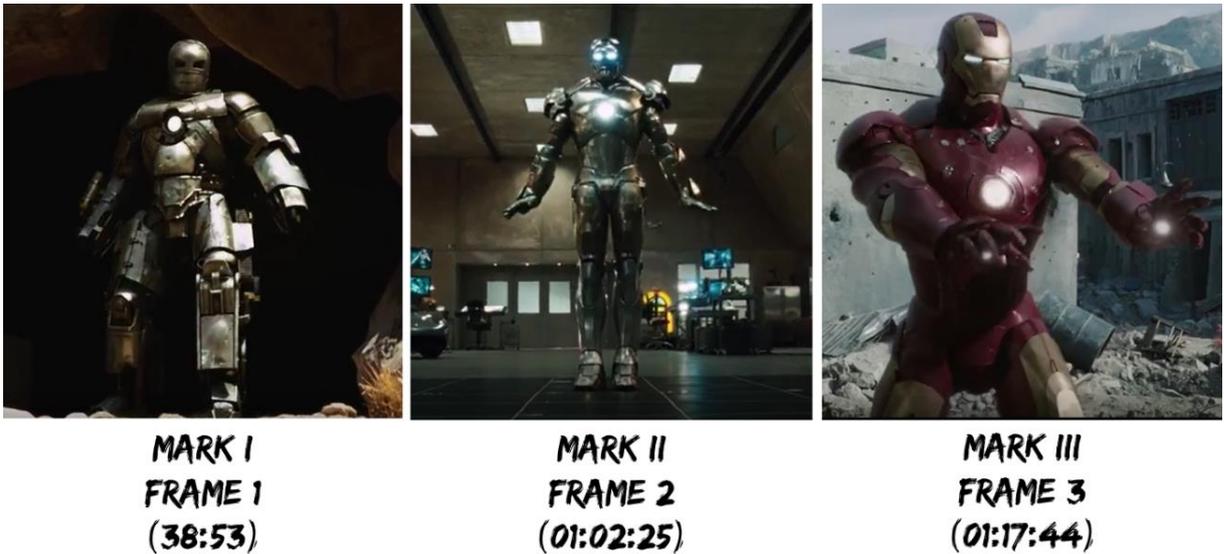
Em uma noite, Tony recebe a visita de Obadiah, e descobre que o Conselho das Indústrias Stark quer afastá-lo da companhia. Para reverter a situação, Obadiah sugere que Tony envie o reator ark para que os engenheiros analisem, ou mostre com o que está trabalhando. Tony nega, mantendo seu projeto em segredo.

Em um evento beneficente organizado pelas Indústrias Stark, uma repórter aborda Tony, questionando-o sobre o envolvimento de sua companhia na atrocidade da cidade de Gulmira. Ela mostra fotos recentes da cidade atacada e devastada pelo grupo terrorista Os Dez Aneis, que utiliza armas das Indústrias Stark. Tony, que não havia aprovado nenhum envio, pergunta sobre a situação para seu sócio. Obadiah apenas assume que foi o responsável por pedir o afastamento de Tony da companhia.

Na sequência, Tony utiliza a Mark III pela primeira vez, e voa até Gulmira. Lá, ele mata os terroristas envolvidos no ataque, destrói o estoque de armas e liberta o

povo. Enquanto voa de volta para casa, Tony é rastreado pela base aérea do exército americano e classificado como um objeto não identificado, sofrendo ataques da Força Aérea. Para cessar os ataques, Tony liga para seu amigo, o Coronel Rhodes, e assume que o objeto não identificado é ele mesmo, dentro de uma armadura.

Figura 7: A evolução da armadura - Marks I, II e III



Fonte: *Homem de Ferro* (2008)

- **Características do personagem:**

Neste momento, Tony está mais humanitário e mais atento aos efeitos negativos de seu trabalho, demonstrando maior preocupação com a sua contribuição para a sociedade. Isso pode ser percebido em seu discurso na coletiva de imprensa, logo que ele volta aos EUA:

Vi jovens americanos mortos pelas armas que criei para defendê-los e protegê-los. E vi que me tornei parte de um sistema que se isenta de responsabilidade. Meus olhos foram abertos. Percebi que tenho mais a oferecer a este mundo do que só explodir coisas. E por isso fecharei a divisão de produção de armas das Indústrias Stark até decidir qual será o futuro da companhia. Um caminho consistente com o que for melhor para este país. (Tony Stark, 45:17)

Tony também está mais alerta e cuidadoso, uma vez que mantém seu projeto da Mark II em segredo. Ele toma essa atitude por não saber quem é confiável na sua empresa, como ele relata a J.A.R.V.I.S.: “Quero abrir um novo arquivo de projeto. Denomine Mark II. Não sei em quem confiar. Por enquanto, mantenha no meu servidor pessoal. Não quero que isso vá parar em mãos erradas. Talvez, nas minhas, se transforme em algo bom” (Tony Stark, 54:19).

De maneira geral, Tony está mais responsável, se conscientizando a respeito das consequências de seus atos. Ele, inclusive, se coloca em risco, indo a zonas de guerra, para corrigir os erros e imoralidades que sua empresa cometeu com o fornecimento de armas a terroristas.

8.2.1.4. *Tony X Obadiah*

No deserto do Afeganistão, Os Dez Aneis encontram os destroços da Mark I, e remontam-na. Na sequência, eles recebem uma visita de Obadiah (pela conversa, fica evidente que há uma parceria mais antiga entre eles). O líder dos Dez Aneis propõe um novo acordo, mas ele é subjugado por Obadiah, que rouba a armadura e mata os terroristas do grupo. Então, Obadiah convoca os melhores engenheiros das Indústrias Stark para construir uma versão mais atualizada da armadura, e um reator ark em miniatura.

Nos EUA, Tony está desconfiado que os responsáveis pelas Indústrias Stark estejam agindo de forma antiética. Ele pede a Pepper que vá à companhia e pegue informações sobre as remessas, para que ele possa destruir as armas em posse de grupos terroristas, como fez em Gulmira. Nas Indústrias Stark, Pepper acessa o servidor da companhia, encontrando várias notas de remessas confidenciais, e um vídeo do sequestro de Tony pelo grupo terrorista. O vídeo mostra que Obadiah encomendara a morte de Tony, mas os Dez Aneis não o executaram, pois o preço pago fora muito baixo. Assustada, Pepper se encontra com Phil Coulson, agente da S.H.I.E.L.D (Superintendência Humana de Intervenção, Espionagem, Logística e Dissuasão), para delatar e prender Obadiah.

Enquanto isso, Obadiah descobre que seus engenheiros não foram capazes de construir o reator ark em miniatura. Portanto, ele invade a casa de Tony a fim de roubar o dispositivo dele. Lá, ele arranca bruscamente o reator do peito de Tony, que fica em risco de morte. Para sobreviver, Tony se locomove, com muita dificuldade, para chegar ao presente de Pepper. Então, ele quebra a vitrine de vidro e pega o reator original para colocar no peito.

De volta às Indústrias Stark, com o reator ark em mãos e a armadura pronta, Obadiah torna-se muito poderoso, atacando Pepper e os 5 agentes da S.H.I.E.L.D

que tentavam prendê-lo. Sabendo das intenções e da força de Obadiah, Tony veste a Mark III e voa até as Indústrias Stark para salvar Pepper e deter seu inimigo. Após uma longa luta, Tony e Obadiah acabam no telhado das Indústrias Stark. Sem conseguir derrotar seu inimigo e quase sem energia, Tony pede a Pepper que exploda o telhado. A explosão ocasiona a morte de Obadiah.

No dia seguinte, Tony lê um jornal, que tem como manchete de capa “Quem é o Homem de Ferro?”. Tony acha o nome interessante e passa a adotá-lo como sua identidade de herói. Em seguida, ele dá entrevista em uma coletiva de imprensa, para explicar o ocorrido nas Indústrias Stark. Tony recebe um álibi da S.H.I.E.L.D que encobre os acontecimentos reais, mas ele não segue a sugestão da Superintendência, assumindo publicamente que ele é o “Homem de Ferro”.

A cena pós-créditos ocorre após a grande revelação, apresentando Tony chegando em sua mansão à noite. Ele é surpreendido por um sujeito misterioso, que afirma que o Homem de Ferro não é o único super-herói do mundo. Na sequência, o sujeito afirma ser Nick Fury, diretor da S.H.I.E.L.D, indicando que quer conversar com Tony a respeito da Iniciativa Vingadores.

- **Características do personagem:**

No final do filme, Tony demonstra que encontrou seu propósito, que consiste em consertar os erros e imoralidades que sua companhia cometeu. Ele afirma isso em uma conversa com Pepper, quando pede a ajuda dela:

Você ficou do meu lado, todos esses anos, quando eu colhia os benefícios da destruição. E agora que quero proteger a quem deixei em perigo, você sai? Eu não devia estar vivo. A menos que tenha uma razão. Não sou maluco, Pepper. Eu apenas finalmente sei o que tenho que fazer. E sinto, de coração, que é certo. (Tony Stark, 01:29:35)

Tony também assume uma postura heroica, estando disposto a se sacrificar para salvar os outros. Nas últimas cenas, Tony mostra que pretende continuar atuando como herói, pois reflete sobre a identidade de Homem de Ferro. Em conversa com Pepper e Coulson, Tony comenta sobre seu nome e sua imagem como herói: “‘Homem de Ferro’ é um nome bom. Não está correto tecnicamente. O traje é de uma liga de ouro e titânio. Mas marca bem a imagem” (Tony Stark, 01:53:45).

8.2.2. O Incrível Hulk (2008)

Em *O Incrível Hulk* (2008), Tony Stark possui duas participações pequenas, sem muita relevância para a trama central. Ao longo do filme, o personagem em si não aparece, mas os produtos de sua companhia (Indústrias Stark) são exibidos, o que é descrito no item 8.2.2.1. O personagem Tony Stark aparece de fato após o final do filme, na cena pós-créditos, conforme exposto no item 8.2.2.2.

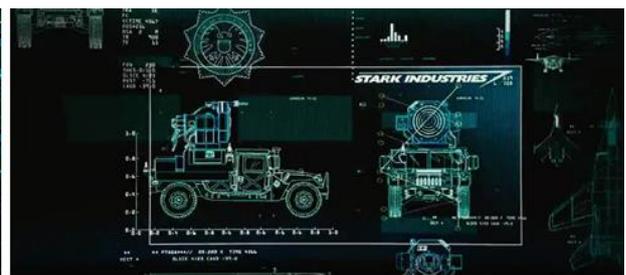
8.2.2.1. Equipamentos Indústrias Stark

Embora Tony não faça nenhuma participação ao longo do filme, os produtos de sua companhia aparecem. Nos créditos iniciais, o General Thaddeus Ross planeja as buscas ao fugitivo Bruce Banner. Em um momento, aparecem imagens de sistema, que indicam a aprovação de uma requisição feita pelo exército americano para as Indústrias Stark (Figura 8, Frame 1). No frame seguinte, aparece o projeto de um equipamento de armamento, assinado pela companhia (Figura 8, Frame 2). Mais adiante, na metade do filme, percebe-se que o equipamento projetado pelas Indústrias Stark é utilizado pelo exército americano, para tentar capturar o Hulk (Figura 8, Frames 3 e 4).

Figura 8: Equipamento das Indústrias Stark utilizado para a operação de captura de Hulk



FRAME 1 (02:34)



FRAME 2 (02:36)



FRAME 3 (54:41)



FRAME 4 (54:26)

Fonte: *O Incrível Hulk* (2008)

8.2.2.2. *Participação na cena pós-créditos*

Na cena pós-créditos, Tony Stark conversa com o General Ross em um bar, após a batalha de Hulk contra o Abominável. Pela conversa, percebe-se que eles já haviam se encontrado anteriormente. Fazendo referência à derrota de Ross, Tony diz: “Eu detesto falar ‘eu te avisei’, general, mas aquele programa de supersoldados foi engavetado por um motivo. Sempre achei as máquinas muito mais confiáveis” (Tony Stark, 01:44:57). Ross interrompe o assunto, olha para Tony (que está de terno), e fala que ele sempre usa trajes bonitos (provavelmente, uma alusão ao traje de Homem de Ferro). Na sequência, Tony pergunta: “E se eu te dissesse que nós estamos montando um time?” (01:45:25), fazendo alusão aos Vingadores. A cena termina com Ross questionando: “Quem é ‘nós’?” (01:45:29).

8.2.3. **Homem de Ferro 2 (2010)**

Homem de Ferro 2 (2010) é o segundo filme do MCU a ser protagonizado por Tony Stark, dando continuidade à história do herói. A sequência traz alguns personagens do primeiro filme (como Pepper Potts e James Rhodes), mas também apresenta novas e importantes personalidades para o MCU (como Viúva Negra e Nick Fury). Em relação à trajetória de Tony Stark, *Homem de Ferro 2* (2010) se divide em 4 momentos-chave, que estruturam a análise a seguir. São eles: Problemáticas iniciais; Reputação abalada; Relação com o pai; e Batalha final.

8.2.3.1. *Problemáticas iniciais*

O filme inicia com a declaração de Tony Stark à coletiva de imprensa, retomando os últimos acontecimentos de *Homem de Ferro* (2008). Em Moscou, Anton Vanko assiste à coletiva pela televisão, em seu leito de morte. Suas últimas palavras são de ressentimento, dizendo a seu filho, Ivan, que deveria ser ele a ocupar a posição de Tony. Movido pelo sentimento de raiva e vingança, Ivan coleciona vários recortes de jornais e revistas com informações de Tony. Ele também possui diversos projetos das Indústrias Stark feitos por seu pai e Howard Stark, os quais ele utiliza como base para a construção de um reator ark em miniatura e de uma armadura com dois chicotes de energia.

Seis meses depois, nos EUA, Tony re-inaugura a *Stark Expo*, que havia sido realizada anteriormente em 1974, pelo seu falecido pai, Howard Stark. A *Stark Expo* é uma feira de apresentação de novas invenções e tecnologias de empresas do mundo inteiro. Na abertura da feira, o Homem de Ferro¹³ faz uma entrada triunfal: utilizando a Mark IV, ele pula de um avião e voa entre fogos de artifício até o palco da *Stark Expo*, onde é recebido por dançarinas e por um público fervoroso. Pelos aplausos e gritos do público, percebe-se que Tony se tornou uma grande celebridade após revelar sua identidade como Homem de Ferro. Porém, a revelação também gerou problemas para Tony: o protagonista é convocado pela Comissão de Armas do Senado, e pressionado a entregar sua armadura para o governo. Na Comissão, o Senador Stern e Justin Hammer (concorrente de Tony e principal fornecedor de armas do governo) argumentam que o governo precisa da posse da armadura para manter o país seguro. Tony demonstra que o país não corre riscos, uma vez que todas as tentativas de cópia da armadura falharam. Então, ele se recusa a entregar sua tecnologia, e garante que o Homem de Ferro está protegendo os EUA, sendo aplaudido pelo público presente na Comissão.

Em casa, após o sucesso na abertura da *Stark Expo* e na Comissão de Armas, Tony mede a toxicidade de seu sangue. Seu corpo é envenenado lentamente pelo paládio, elemento utilizado no núcleo do reator ark, dispositivo que o mantém vivo. Sem conseguir encontrar um elemento que substitua eficientemente o paládio, Tony teme sua morte. O risco de morte de Tony – aliado à sua dificuldade em administrar as Indústrias Stark por conta de sua agenda cheia – o motiva a transferir o comando da companhia à Pepper Potts, nomeando-a a nova CEO. Então, Tony contrata Natalie Rushman, originalmente do departamento jurídico das Indústrias Stark, como sua nova assistente pessoal.

- **Características do personagem:**

A *Stark Expo* possui grande importância para o desenvolvimento de novas tecnologias, portanto sua reinauguração mostra como Tony se importa com o seu

¹³ Homem de Ferro é a identidade de herói de Tony Stark, assumida ao final do filme *Homem de Ferro* (2008). Na análise, é utilizado o nome Homem de Ferro nos momentos em que o protagonista está de armadura e em ação. Caso contrário, é utilizado seu nome verdadeiro, Tony Stark.

legado para as gerações futuras. Ao mesmo tempo, a reinauguração também é uma forma de Tony seguir o legado de seu falecido pai, que havia realizado a Stark Expo anteriormente, em 1974. Pela Stark Expo, Tony continua com a construção do legado da família Stark, estando ligado simultaneamente ao passado e ao futuro, como demonstra seu discurso de abertura do evento:

Por favor, isso não é sobre mim. Não é sobre vocês. Não é nem sobre nós. É sobre legado. É sobre o que escolhemos deixar para as gerações futuras. E é por isso que no próximo ano, e pela primeira vez desde 1974, os melhores e mais brilhantes homens e mulheres de nações e empresas de todo o mundo unirão seus recursos, compartilharão sua visão coletiva, para construir um futuro mais brilhante. Não é sobre nós. Portanto, o que estou dizendo, se é que estou dizendo alguma coisa, é: sejam bem-vindos de volta à Stark Expo! (Tony Stark, 08:18)

Embora diga que a Stark Expo “não é sobre ele”, Tony utiliza o seu discurso de abertura para exaltar seus feitos heroicos, se vangloriando por garantir a paz mundial. Além disso, ele faz de sua entrada na feira ser um verdadeiro espetáculo, com fogos de artifício e dançarinas. Dessa forma, as cenas da reinauguração da Stark Expo também representam o narcisismo de Tony, conforme apontado posteriormente em um diálogo entre o protagonista e Pepper: “A Expo é seu ego se descontrolando” (Pepper, 20:34). Nesta cena do diálogo, o narcisismo de Tony também é demonstrado quando ele pendura um quadro de si mesmo em sua parede.

Além de narcisista, Tony é debochado, fazendo piadas até mesmo em ambientes que requerem maior seriedade, como na reunião convocada pelo Senado. Ao ser pressionado pelo Senado a entregar sua armadura, Tony debocha: “Eu sou o Homem de Ferro. A armadura e eu somos um só. Entregar a armadura seria me entregar. O que equivale à prostituição ou trabalho escravo, dependendo da lei de cada estado” (Tony Stark, 12:07). Ao final da reunião, Tony complementa: “Vocês querem a minha propriedade? Vocês não podem tê-la. Mas eu fiz um grande favor a vocês. Eu privatizei a paz mundial com sucesso” (Tony Stark, 17:01).

Apesar de seu jeito peculiar, Tony é muito carismático, sendo adorado pelo público nos mais diversos ambientes, como mostram as cenas em que ele é fortemente aplaudido, tanto na reunião do Senado como na Stark Expo. Porém, quando está sozinho, Tony assume uma postura mais preocupada, pois teme sua morte. Ele mantém a sua possível morte em segredo, lidando com esse problema de forma solitária. Tony só fala sobre sua contaminação com seu sistema de inteligência

artificial J.A.R.V.I.S, que o ajuda a tentar encontrar uma solução para o problema, como mostra o trecho: “Tenho feito simulações com todos os elementos conhecidos e nenhum serve como substituto viável do núcleo de paládio. Você está ficando sem tempo e sem opções. Infelizmente, o dispositivo que te mantém vivo também está te matando.” (J.A.R.V.I.S, 19:12).

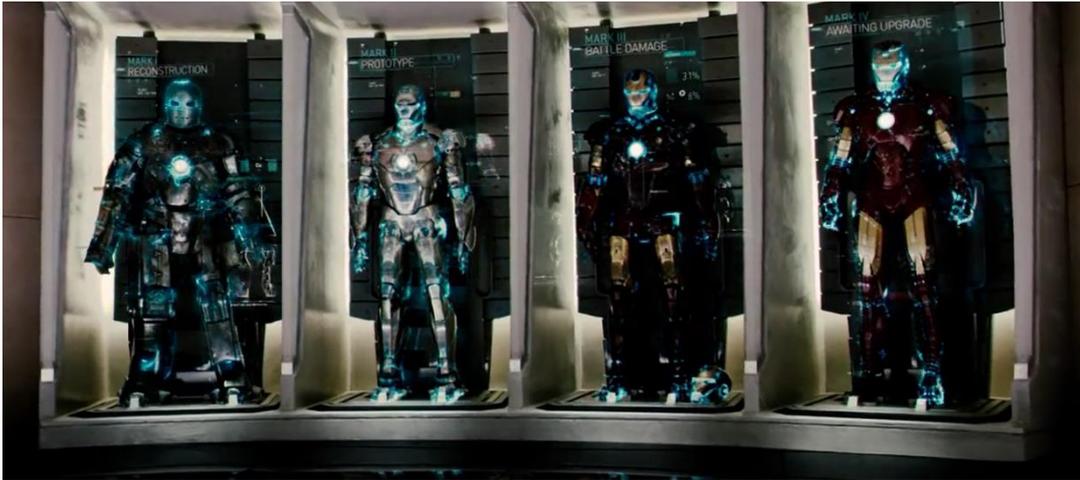
8.2.3.2. *Reputação abalada*

No Grande Prêmio Histórico de Mônaco, uma das mais importantes corridas da Fórmula 1, Stark surpreende a todos ao se apresentar como um dos corredores. Durante a corrida, Ivan Vanko consegue se infiltrar no meio da pista, com o objetivo de atacar Stark. Ele utiliza sua armadura com chicotes de energia para atingir os diversos carros em seu caminho, fazendo-os capotarem, inclusive o de Stark. Enquanto é atacado, Stark é socorrido por seu guarda-costas Happy Hogan e por Pepper, que levam a Mark V até ele (uma armadura portátil e de fácil transporte, que cabe dentro de uma maleta). Após vestir a Mark V, o Homem de Ferro luta contra Vanko, e vence o conflito, retirando e destruindo o reator ark do peito do antagonista. Então, Vanko é preso, mas afirmando que o herói “perdera”, pois logo ele seria “consumido pelo mundo”. De fato, Stark tem sua reputação abalada, sendo criticado pela imprensa e pelo governo americano. Ele é novamente pressionado a entregar sua armadura ao governo para manter o país seguro, uma vez que a tecnologia do reator ark - que Stark afirmava ser irreproduzível - fora construída por Vanko. Impressionado com o embate em Mônaco, Justin Hammer posteriormente liberta Vanko da prisão, colocando-o para trabalhar em sua indústria, no desenvolvimento de armaduras similares às do Homem de Ferro.

O risco de morte de Tony aumenta à medida que cresce a concentração de paládio em seu corpo, fato que ele continua escondendo de todos, inclusive de Pepper e de seu amigo James Rhodes. Ele então promove o que ele acredita ser sua última festa de aniversário. Na festa, Tony fica completamente bêbado e, vestido como Homem de Ferro, utiliza sua armadura para destruir garrafas de champanhe e entreter seus convidados, de forma imprudente. Indignado com a situação, Rhodes vai até a o Salão de Armaduras – localizado na oficina de Tony, onde ficam guardados todos os modelos de armaduras (Figura 9) – e veste a Mark II. Rhodes manda todos os

convidados embora e, em seguida, enfrenta o Homem de Ferro. No embate, o Homem de Ferro é derrubado no chão, e Rhodes aproveita o momento para confiscar a Mark II e voar até a base da Força Aérea dos EUA. A armadura é entregue ao exército americano, que, por sua vez, a encaminha para Justin Hammer.

Figura 9: Salão de Armaduras, onde estão expostas as Marks I, II, III e IV



Fonte: *Homem de Ferro 2* (2010) – 18:26

- **Características do personagem:**

Correndo um risco de morte cada vez maior, Tony parece querer aproveitar seus últimos dias de vida sem pensar muito nas consequências. Isso se reflete em atitudes como participar da corrida de Mônaco e ficar completamente bêbado em sua festa de aniversário. Tony também, sem sucesso, convida Pepper a uma viagem pela Europa em um momento delicado para as Indústrias Stark, como apresentado no trecho: “Não quero ir para casa. De maneira alguma. Vamos cancelar minha festa de aniversário e... Estamos na Europa, vamos pra Veneza, Cipriani? Lembra? É um lugar fantástico para... ficar saudável” (Tony Stark, 41:31). Porém, essas atitudes fazem com que ele acabe agindo de forma irresponsável e imprudente, tendo um comportamento autodestrutivo.

Neste momento do filme, há também uma maior vulnerabilidade em Tony. O embate com Vanko mostra que Tony não é invencível, como aponta o antagonista no trecho: “Se puder fazer Deus sangrar, as pessoas deixarão de crer Nele. Haverá sangue na água e os tubarões virão. Na verdade, só tenho que ficar aqui sentado e observar enquanto o mundo o consome” (Ivan Vanko, 39:42). Como consequência do

embate, Tony perde sua influência e sua credibilidade, tendo sua reputação abalada e sendo criticado pelo governo e pela imprensa.

A crescente contaminação por paládio também ocasiona alguns momentos de maior fraqueza no protagonista. Tony segue escondendo essa informação e lidando com o problema de forma solitária, como mostra a frase de James Rhodes ao protagonista: “Você quer fazer esse ato heroico solitário, mas é desnecessário. Você não precisa fazer isso sozinho” (James Rhodes, 49:40). Por conta dessa postura, Tony acaba se distanciando das pessoas mais próximas a ele, Pepper e Rhodes.

8.2.3.3. *Relação com o pai*

Na manhã seguinte à sua festa de aniversário, Tony, de ressaca e ainda de armadura, toma café da manhã no telhado de uma casa de *donuts*, quando é abordado por Nick Fury, diretor da S.H.I.E.L.D. Na ocasião, Tony descobre que a sua assistente pessoal, Natalie Rushman, era, na verdade, Natasha Romanoff (ou Viúva Negra), uma agente da S.H.I.E.L.D. disfarçada, enviada por Fury para espionar o protagonista. Em seguida, Romanoff e Fury dão para Tony um soro que alivia os sintomas da contaminação por paládio, para que ele volte ao trabalho. Posteriormente, conversando com Tony, Fury revela que conhecia Howard Stark, o qual fora um dos membros fundadores da S.H.I.E.L.D. Fury também informa que o reator ark no peito do protagonista seria uma tecnologia inacabada. Segundo ele, Howard afirmava que o dispositivo era apenas um “passo para algo maior” e que Tony seria a única pessoa com conhecimento e recursos para terminar este trabalho. Por fim, Fury entrega para Tony uma caixa de artefatos antigos de Howard, e vai embora, deixando o Agente Coulson responsável por manter o protagonista trabalhando.

Dentre os artefatos antigos da caixa, há vídeos de Howard produzidos para a abertura da Stark Expo de 1974, incluindo erros de gravação e *takes* que não foram exibidos ao público. Em um desses *takes*, Howard deixa uma mensagem para Tony. Na mensagem, Howard aponta para a maquete da feira, afirmando que aquele era o trabalho da sua vida, mas que estava inacabado devido às limitações tecnológicas de seu tempo, deixando-o como legado para que Tony pudesse finalizar. Após assistir ao vídeo, Tony encontra a maquete física da Stark Expo de 1974, onde constam os dizeres “A chave para o futuro está aqui”. Intrigado, Tony leva a maquete para sua

oficina e, a fim de analisá-la, faz uma projeção 3D manipulável com a ajuda de J.A.R.V.I.S. Tony descobre que a disposição dos pavilhões na maquete representava a estrutura de um novo elemento químico. Então, Tony sintetiza o novo elemento, que serve como substituto ao paládio no reator ark.

- **Características do personagem:**

No início deste bloco, Tony segue agindo de forma irresponsável. Ele acredita que não há mais chances de sobreviver, pois não há solução para seu problema, conforme ele afirma para Nick Fury: “Confie em mim, sou bom nisso. Tenho buscado algo que substitua o paládio. Já tentei cada combinação e associação com os elementos conhecidos” (Tony Stark, 01:04:01). Porém, Tony muda seu comportamento após a chegada de Nick Fury. O diretor da S.H.I.E.L.D. xinga Tony por seu comportamento irresponsável: “Você se tornou um problema. Um problema que eu preciso resolver. Ao contrário do que você pensa, você não é o centro do meu universo” (Nick Fury, 01:03:26). Além disso, Fury também afirma que ainda há uma alternativa para o problema da contaminação, mas que Tony é o único que pode desvendá-la. Com novas informações e incitado por Fury, Tony volta ao trabalho, assumindo uma postura mais dedicada e responsável.

As informações trazidas por Fury alteram também a relação de Tony com seu falecido pai. Em conversa com o diretor da S.H.I.E.L.D., Tony revela a forma que enxergava seu pai: “Ele [Howard] era frio e calculista, nunca disse que me amava, nem mesmo que gostava de mim. (...) Estamos falando de alguém cuja maior alegria foi me mandar pro internato” (Tony, 01:08:34). Fury contraria estes pensamentos, afirmando que Howard acreditava no potencial do filho para continuar seu trabalho inacabado. Posteriormente, Tony percebe que Fury dissera a verdade, pois, na mensagem deixada nos vídeos da Stark Expo, Howard demonstra o apreço que tinha pelo filho, como mostra o trecho:

Tony. Você é muito novo para entender isto agora, então pensei em gravá-lo para você. Construí isto [maquete da Stark Expo] para você. E algum dia, você se dará conta de que isto representa muito mais do que só invenções de pessoas. Representa o trabalho da minha vida. Esta é a chave para o futuro. Estou limitado pela tecnologia da minha era. Mas algum dia, você resolverá isto. E quando o fizer, você mudará o mundo. O que é e sempre será minha maior criação é você. (Howard Stark, 01:15:21)

Este depoimento muda a perspectiva de Tony, que se aproxima de seu pai, mesmo depois deste ter falecido. Isto é demonstrado quando Tony, após redescobrir o novo elemento químico a partir das orientações na maquete, faz um agradecimento e uma menção a seu pai: “Você está morto há quase 20 anos e continua me dando lições (...) Obrigado, pai!” (Tony, 01:23:30). Além de grato ao seu pai, Tony também está mais feliz e esperançoso com a redescoberta do elemento, pois, agora, tem grandes chances de ficar saudável.

8.2.3.4. *Batalha final*

Nas Indústrias Hammer, Vanko alterou drasticamente o projeto: ao invés de armaduras, ele passou a produzir um exército de androides automatizados. Hammer fica nervoso com as alterações, porém, ele se tranquiliza quando recebe a Mark II de Rhodes e do exército americano. Desconfiado e com raiva de Vanko após ele descumprir o acordo, Hammer prende o russo em uma sala supervisionada por seguranças. Em seguida, Hammer vai à Stark Expo para apresentar um painel no palco central, em que ele faz a exposição e demonstração do exército de androides de Vanko, bem como da versão atualizada da Mark II, pilotada por Rhodes. Na ausência de Hammer, Vanko consegue matar os seguranças que estão supervisionando-o e liga para Tony, avisando que ele irá destruir o nome da família Stark.

Após a ligação de Vanko, Tony veste sua nova armadura, a Mark VI, coloca o reator ark (agora com o novo elemento) em seu peito, e voa para o palco central da Stark Expo. Em seguida, Vanko hackeia o exército de androides e a Mark II, fazendo-os atacarem o Homem de Ferro. Para proteger os civis que estavam assistindo à apresentação de Hammer, o herói voa para fora do palco central, fugindo dos androides e tentando despistá-los. Enquanto isso, Hammer é preso e revela onde Vanko está. Natasha Romanoff e Happy Hogan vão até as Indústrias Hammer para deter Vanko, que, por sua vez, consegue escapar. Natasha consegue reiniciar a Mark II e o controle da armadura volta para Rhodes, que passa a ajudar o Homem de Ferro no combate contra os androides. Após destruírem diversos androides, o Homem de Ferro e Rhodes enfrentam Vanko, que chega em uma armadura gigante, com dois longos chicotes de energia. Vanko é derrotado e, em uma última tentativa de destruir

o herói, ativa a explosão de todos os andróides. O Homem de Ferro consegue escapar a tempo, salvando também Pepper, que estava perto de um andróide; na sequência, eles se reconciliam e se beijam. Rhodes também consegue escapar, dizendo a Tony que ele ficará com a Mark II para ele, assumindo o alter ego de Máquina de Combate.

Posteriormente, Fury informa a Tony que a S.H.I.E.L.D. pretende usá-lo apenas como consultor, não recrutando-o para a Iniciativa Vingadores. Isso porque o relatório de Romanoff sobre Tony apontou que ele tinha uma personalidade difícil, sendo não-recomendada a sua inclusão no grupo. Na cena final, Tony e Rhodes são condecorados pelo seu heroísmo.

- **Características do personagem:**

Quando o Homem de Ferro chega na Stark Expo para a apresentação de Hammer, ele é recebido pelo público com muitos aplausos e gritos. Inclusive, o público reage muito mais intensamente à chegada do herói do que à apresentação de Hammer. Assim, é possível perceber que, apesar das duras críticas da imprensa e do governo, Tony ainda é adorado pelo povo americano, mantendo seu carisma.

Com a saúde restaurada, Tony volta à ativa como Homem de Ferro. Na Stark Expo, ele protege todos os civis, destruindo todas as ameaças de Vanko. Por suas atitudes heroicas, Tony volta a ter a confiança da imprensa e do governo, e tem sua reputação restaurada, sendo inclusive condecorado por seu heroísmo. Por conta da melhora em sua saúde, Tony também para com seus comportamentos autodestrutivos e irresponsáveis, o que o reaproxima de Pepper e de Rhodes. Porém, esses comportamentos de Tony, aliados ao seu narcisismo, fazem com que a Agente Romanoff não recomende sua participação na Iniciativa Vingadores. Em conversa com Nick Fury, Tony lê o relatório que Romanoff escreveu, e opina sobre seus próprios comportamentos: “‘Personalidade: Sr. Stark tem comportamento compulsivo’. Em minha própria defesa, isso foi na semana passada. ‘Com tendência a ser autodestrutivo’. Por favor! Eu estava morrendo. E quem não é assim? ‘Resumindo: Narcisista’? Concordo.” (Tony Stark, 01:55:02).

8.2.4. Thor (2011)

Em *Thor* (2011), Tony Stark não faz nenhuma aparição, porém seu nome é mencionado por agentes da S.H.I.E.L.D. No longa, o aparecimento do poderoso Mjölnir, no Novo México, chama a atenção da S.H.I.E.L.D., que monta uma base e uma complexa estrutura em volta do martelo para poder investigá-lo. Quando Lady Sif e os Três Guerreiros chegam à Terra pela Bifröst, os equipamentos da base da S.H.I.E.L.D. identificam a anomalia climática causada pela chegada dos Asgardianos. Intrigados, os agentes vão até o local para averiguar a causa da anomalia. Investigando o local, os agentes presenciam outra anomalia climática, referente à chegada do Destruidor (robô gigante e quase indestrutível) na Terra. Quando se deparam com o Destruidor, sem saber o que é aquilo, o Agente Sitwell, da S.H.I.E.L.D., pergunta: “É um dos robôs do Stark?” (Agente Sitwell, 01:21:22). O Agente Coulson, que já havia trabalhado com Stark, responde: “Não sei. O cara nunca me conta nada” (Agente Coulson, 01:21:24).

8.2.5. Capitão América: O Primeiro Vingador (2011)

Capitão América: O Primeiro Vingador (2011) retrata a 2ª Guerra Mundial, na década de 1940, sendo situado muito antes do nascimento de Tony Stark (ocorrido na década de 1970). Portanto, o personagem não possui nenhuma participação no longa. Ao mesmo tempo, o longa apresenta elementos essenciais para a construção da personalidade de Tony Stark, trazendo seu pai, Howard, como um dos principais personagens.

Em *Capitão América: O Primeiro Vingador* (2011), Howard é apresentado com cerca de 25 anos. Ele é engenheiro mecânico, inventor, empresário e fabricante de armas, sendo o fundador das Indústrias Stark. Na 2ª Guerra Mundial, ele atua ao lado dos Aliados, como o principal engenheiro da Reserva Científica Estratégica (RCE). A seguir, será realizada a análise de Howard Stark, que está dividida em 3 subitens. Primeiramente, será descrita a participação de Howard no longa, nos subitens (8.2.5.1) Trabalho na Reserva Científica Estratégica e (8.2.5.2) Exposição Mundial do Amanhã. Posteriormente, serão descritas as características do personagem, apontando semelhanças com a personalidade de Tony Stark, no subitem (8.2.5.3) Tal pai, tal filho.

8.2.5.1. Trabalho na Reserva Científica Estratégica

Na Reserva Científica Estratégica, Howard atua no projeto dos “supersoldados”, sendo crucial para a trajetória do Capitão América. Howard tem um papel fundamental no procedimento de criação do “supersoldado”, que transforma o franzino Steve Rogers em um homem maior, mais forte e mais ágil. No procedimento, Steve Rogers é injetado com o soro do Dr. Erskine, e em seguida é saturado com raios-vita. Howard é o responsável por construir e operar a máquina que lança raios-vita em Rogers, como mostrado na Figura 10 (Frame 1).

Posteriormente, Howard novamente auxilia na trajetória do Capitão América. Howard e Peggy Carter ajudam Rogers de forma extraoficial, na missão de resgate aos soldados Aliados da base da Hidra. Howard pilota um avião das Indústrias Stark (Figura 10, Frame 2), para levar Rogers até o território inimigo, deixando-o perto do local da base. Sua atitude é reconhecida por Peggy Carter (que também estava no avião), no trecho: “Stark é o melhor piloto civil que já vi, e louco o bastante para voar até aqui. Temos sorte de tê-lo” (Peggy Carter, 56:21). Ao concluir a missão com sucesso, Rogers vira um herói de guerra, ganhando a confiança do Coronel Phillips. Como consequência, o Capitão América deixa de ser um mero personagem de propaganda de guerra, para virar um soldado importante para a RCE.

Howard também é o responsável por produzir o escudo do Capitão América, um dos maiores símbolos do herói. Em um teste de equipamentos, Howard apresenta diversos modelos de escudo, e Rogers se interessa por um protótipo feito de *vibranium*, o metal mais raro da Terra (Figura 10, Frame 3). Após ajustes, o escudo de *vibranium* se torna o principal equipamento do Capitão América. Além do escudo, Howard também faz um uniforme para o Capitão América, visual padrão do herói a partir de então (Figura 10, Frame 4).

Figura 10: A importância de Howard Stark na trajetória do Capitão América



FRAME 1 (36:27)
HOWARD OPERANDO A MÁQUINA DE RAIOS-VITA



FRAME 2 (55:51)
HOWARD PILOTANDO AVIÃO EM TERRITÓRIO INIMIGO



FRAME 3 (01:18:38)
ROGERS ESCOLHENDO O ESCUDO DE VIBRANIUM



FRAME 4 (01:19:18)
CAPITÃO AMÉRICA COM ESCUDO E UNIFORME FEITOS POR HOWARD

Fonte: *Capitão América, O Primeiro Vingador* (2011)

Além de ter um papel importante na criação e na trajetória do Capitão América, Howard Stark também realiza outras atividades cruciais para a RCE. Entre elas, está o fornecimento de armas para os soldados da 2ª Guerra Mundial, conforme apontado pelo Coronel Phillips, em conversa com a Agente Carter: “Ele [Howard] é o principal fornecedor de armas do exército” (Coronel Phillips, 01:09:27).

Como principal engenheiro da RCE, Howard também é responsável por analisar os equipamentos da Hidra que foram apreendidos pelos soldados Aliados. Um destes equipamentos é um submarino utilizado pelo agente da Hidra infiltrado no procedimento de Rogers, em uma tentativa de fuga. Após o agente ser impedido, seu submarino é encaminhado para a análise de Howard. Na análise, Howard afirma que a tecnologia do submarino da Hidra é muito avançada. Posteriormente, Howard também analisa um pedaço da energia proveniente do *Tesseract*, o que será descrito a seguir.

Na missão de resgate dos soldados Aliados, Rogers captura um pedaço de armamento da base da Hidra, que contém energia proveniente do *Tesseract*. O objeto é encaminhado a Howard, que analisa uma pequena partícula desta fonte de energia (Figura 11, Frame 1). Howard percebe que a partícula possui uma assinatura

incomum, e inicialmente crê que seja inofensiva. Porém, quando é manuseada, a partícula gera uma explosão no laboratório. Posteriormente, Howard compartilha suas descobertas com outros membros da RCE, informando que o poder utilizado pela Hidra tem uma enorme capacidade de destruição. Na reunião de planejamento do ataque à última base da Hidra, Howard afirma: “Schmidt trabalha com um poder além da nossa compreensão. Se ele cruzar o Atlântico, vai destruir toda a costa leste dos EUA em 1 hora” (Howard Stark, 01:31:17). Para impedir a destruição dos EUA, a RCE invade a última base da Hidra. Schmidt é impedido de lançar as bombas nos EUA, devido a um sacrifício de Rogers, que conseqüentemente desaparece no meio do Ártico. O *Tesseract*, até então em posse de Schmidt, também se perde no oceano. Após o final da guerra, Howard lidera uma equipe de busca para resgatar o *Tesseract* e Rogers. A equipe recupera o *Tesseract* do oceano (Figura 11, Frame 2), porém não consegue encontrar Rogers, seguindo suas buscas. O *Tesseract* fica sob posse da RCE e, posteriormente, da S.H.I.E.L.D. O objeto reaparece em outros longas do MCU, tendo um papel fundamental para a construção do universo.

Figura 11: Howard e *Tesseract*



FRAME 1 (01:15:43)

HOWARD ANALISA PARTÍCULA DO TESSERACT



FRAME 2 (01:49:14)

EQUIPE DE HOWARD RECUPERA TESSERACT

Fonte: *Capitão América, O Primeiro Vingador* (2011)

8.2.5.2. *Exposição Mundial Do Amanhã*

No início de *Capitão América: O Primeiro Vingador* (2011), Steve Rogers descobre que seu amigo, Bucky Barnes, vai para a Guerra. Para aproveitar a última noite de Bucky na cidade, os dois vão à Exposição Mundial do Amanhã. Na Exposição, Rogers vê um centro de recrutamento e faz mais uma tentativa de se alistar para o exército, sendo enfim aprovado pelo Dr. Abraham Erskine, depois de diversas negativas em diferentes locais.

A Exposição Mundial do Amanhã é realizada em 1943 pelas Indústrias Stark, sendo uma feira pública de apresentação de invenções e de tecnologias do futuro, como androides e carros voadores. A Exposição Mundial do Amanhã é a precursora do que mais tarde viria a ser a Stark Expo, apresentando proposta e estrutura similares. Em *Homem de Ferro 2* (2010), são apresentadas as Stark Expos de 2010 e de 1974 (esta segunda, apenas por uma maquete). Comparando a Exposição Mundial do Amanhã e as duas Stark Expos, percebe-se que há uma grande semelhança entre as três feiras, na proposta futurista e na estrutura composta por diversos pavilhões, com um grande globo ao centro (Figuras 12, 13 e 14).

Figura 12: Exposição Mundial do Amanhã, em 1943



FRAME 1 (11:18)

FRAME 2 (11:28)

Fonte: *Capitão América, O Primeiro Vingador* (2011)

Figura 13: Stark Expo 2010



FRAME 1 (10:04)

FRAME 2 (01:44:10)

Fonte: *Homem de Ferro 2* (2010)

Figura 14: Maquete da Stark Expo de 1974



Fonte: *Homem de Ferro 2* (2010) - 01:21:18

Em *Capitão América: O Primeiro Vingador* (2011), Howard Stark realiza uma apresentação na Exposição Mundial do Amanhã, sobre um protótipo de carro voador. Howard faz uma entrada triunfal, sendo recebido por dançarinas no palco, que vestem um figurino combinando com sua roupa. Ao entrar no palco, Howard dá um beijo em uma das dançarinas, sendo recebido calorosamente pelo público com muitos aplausos e até mesmo um grito da plateia de “Eu te amo, Howard” (Integrante da plateia, 12:08). Na apresentação, Howard afirma que, em alguns anos, com a tecnologia Stark de gravidade reversa, os carros vão poder voar. Ele então faz uma demonstração, ativando a tecnologia em um protótipo de carro voador. O carro fica suspenso no ar por alguns segundos, mas logo cai. Howard faz graça da situação, conquistando o público. A apresentação de Howard na Exposição Mundial do Amanhã é similar à de Tony na Stark Expo 2010, apresentada em *Homem de Ferro 2* (2010). Assim como seu pai, Tony também faz uma entrada triunfal com dançarinas (Figura 15), sendo calorosamente recebido por um público que aplaude e grita por seu nome. As apresentações também ressaltam outras semelhanças entre pai e filho, que serão descritas no subitem a seguir.

Figura 15: Apresentações de Howard e Tony



Fonte (frame à esquerda): *Capitão América: O Primeiro Vingador* (2011) – 12:00

Fonte (frame à direita): *Homem de Ferro 2* (2010) – 07:16

8.2.5.3. *Tal pai, tal filho*

Pela participação de Howard Stark em *Capitão América: O Primeiro Vingador* (2011), percebe-se que ele possui muitas características em comum com seu filho, Tony. A seguir, serão apresentadas as características identificadas em Howard, a partir de uma descrição detalhada e exemplificada com cenas e frases de *Capitão América: O Primeiro Vingador* (2011). Para identificar as semelhanças entre pai e filho, as características de Tony serão apenas citadas, uma vez que já foram aprofundadas na análise dos filmes *Homem de Ferro* (2008) e *Homem de Ferro 2* (2010).

A primeira semelhança identificada é a ocupação profissional. Howard atua como engenheiro mecânico, inventor, empresário, fabricante de armas, e CEO das Indústrias Stark, ocupações que Tony posteriormente exerce. Além disso, ambos são ricos, assumindo uma postura de ‘*playboys*’. Em conversa com a Agente Carter, o Coronel Phillips afirma: “Não posso tocar no [Howard] Stark. Ele é rico” (Coronel Phillips, 01:09:25).

Outra característica em comum é a inteligência e a genialidade dos Starks. Entre as invenções de Howard apresentadas no longa, estão o carro voador (exibido na Exposição Mundial do Amanhã), a máquina de raios-vita (para o procedimento do “supersoldado”) e o escudo de *vibranium* (equipamento para o Capitão América), que mostram a sua genialidade. Além disso, seu cargo como principal engenheiro da RCE demonstra sua competência e inteligência, uma vez que, de acordo com o Coronel Phillips, “A Reserva Científica Estratégica é uma iniciativa dos Aliados, composta pelas mentes mais brilhantes do mundo” (Coronel Phillips, 20:57).

Ciente de sua genialidade, Howard apresenta comportamentos narcisistas, similares aos de Tony. O narcisismo e vaidade de Howard podem ser percebidos quando ele afirma, em uma conversa com o Coronel Phillips: “Sendo modesto, sou o melhor engenheiro mecânico do país” (Howard Stark, 46:29). Em outro momento, analisando um pedaço de energia proveniente do *Tesseract*, Howard se vangloria por descobrir novas informações: “A assinatura emitida é incomum. Ondas alfa e beta são neutras. Duvido que Rogers tenha detectado isso” (Howard Stark, 01:15:38). Além desses momentos, o narcisismo de Howard também se manifesta em sua entrada triunfal na Exposição Mundial do Amanhã.

O narcisismo de Howard não é grosseiro, pois é acompanhado de senso de humor. Howard, assim como Tony, é bem-humorado e debochado. Isso pode ser percebido em sua demonstração do carro voador na Exposição Mundial do Amanhã. Após afirmar que, em alguns anos, os carros poderão voar, Howard faz uma demonstração de poucos segundos com um protótipo. Quando o protótipo cai no chão, Howard faz graça da situação, dizendo: “Eu disse alguns anos, né?” (Howard Stark, 12:53). Em outro momento do longa, Howard demonstra que é debochado até mesmo em momentos de maior tensão. Quando Steve Rogers está sendo levado de avião para a base da Hidra, Carter lhe entrega um transmissor para identificar sua localização. Rogers pergunta se o transmissor funciona mesmo, e Howard responde: “Foi mais testado do que você, amigo” (Howard Stark, 56:44), brincando com o fato do Capitão América ser o resultado de um experimento. Neste momento em que está pilotando o avião em território inimigo, em plena guerra, Howard também brinca com a Agente Carter, perguntando: “Agente Carter, se não estiver com pressa, poderíamos parar em Lucerna para uma noite de *fondue*” (Howard Stark, 56:11).

A frase do *fondue* também ressalta outra característica de Howard. O convite à Carter demonstra como Howard é charmoso e mulherengo, deixando, inclusive, Rogers com ciúmes. Posteriormente, Rogers enciumado, sem saber o que significa *fondue*, pergunta à Carter: “Mas, e você e Stark? Vocês não estiveram dividindo um *fondue*?” (Steve Rogers, 01:17:32). Depois desse desentendimento, Howard explica que *fondue* é “apenas pão com queijo”, e ainda ensina algumas lições sobre mulheres para Rogers: “Quando você achar que sabe o que uma mulher pensa, é a hora que vai começar a ter problemas” (Howard Stark, 01:17:49). Outro momento em que Howard demonstra ser charmoso e mulherengo é na Exposição Mundial do Amanhã: ao realizar sua entrada triunfal, ele dá um longo beijo em uma das dançarinas.

Além das características já mencionadas, percebem-se mais semelhanças entre Howard e Tony, ao analisar suas apresentações na Exposição Mundial do Amanhã e na Stark Expo 2010. Ambos são extremamente carismáticos e simpáticos, sendo adorados pelo público. Howard e Tony também possuem uma excelente oratória, e são bastante expressivos. Ao analisar as imagens das apresentações mais detalhadamente, percebem-se semelhanças até mesmo na aparência física, na postura, no estilo e nas expressões faciais de Howard e Tony, como apresentado nas Figuras 16, 17 e 18.

Figura 16: Howard e Tony com posturas semelhantes



Fonte (frame à esquerda): *Capitão América: O Primeiro Vingador* (2011) – 12:45

Fonte (frame à direita): *Homem de Ferro 2* (2010) - 07:23

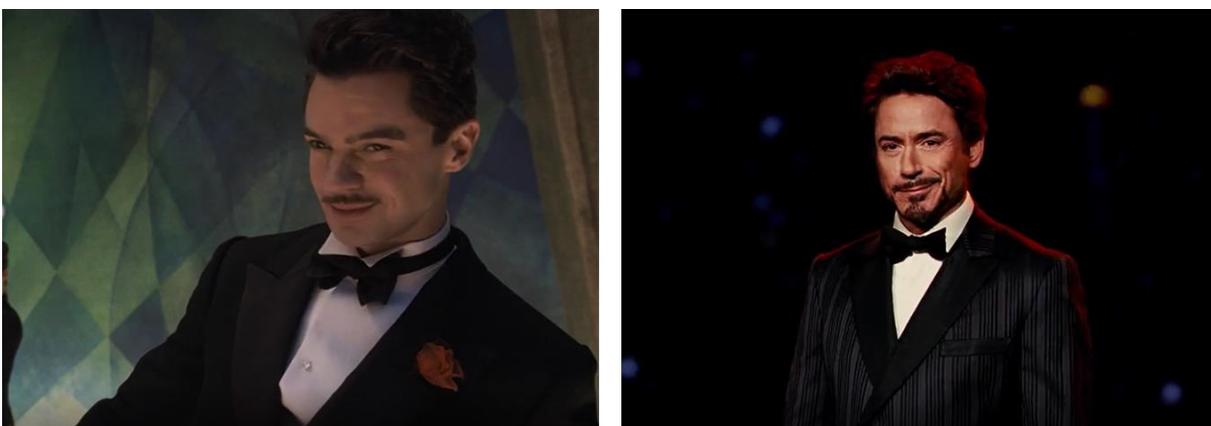
Figura 17: Howard e Tony com sorrisos semelhantes



Fonte (frame à esquerda): *Capitão América: O Primeiro Vingador* (2011) – 13:03

Fonte (frame à direita): *Homem de Ferro 2* (2010) - 06:37

Figura 18: Semelhança nas expressões faciais de Howard e Tony



Fonte (frame à esquerda): *Capitão América: O Primeiro Vingador* (2011) – 12:44

Fonte (frame à direita): *Homem de Ferro 2* (2010) - 08:17

Pela análise das características de Howard Stark, percebe-se que ele apresenta muitas semelhanças com Tony. Isto é confirmado pelo próprio intérprete de Tony Stark, o ator Robert Downey Jr., em um depoimento para o documentário da Marvel Studios (2014). Referindo-se à atuação de Dominic Cooper como Howard Stark, Downey Jr. comenta: “Dominic fez um ótimo trabalho, dando a sensação de ‘É por isso que Tony é como é’” (MARVEL STUDIOS, 2014, 18:23). Conclui-se que, embora Tony Stark não participe de *Capitão América: O Primeiro Vingador* (2011), alguns aspectos de sua personalidade são desenvolvidos no longa, a partir da apresentação das características de seu pai.

8.2.6. Os Vingadores (2012)

Ao final da Fase 1, *Os Vingadores* (2012) apresenta o primeiro grande *crossover* do MCU, reunindo os principais personagens introduzidos nos 5 primeiros filmes da franquia. *Os Vingadores* (2012) apresenta um grupo de 6 protagonistas, composto por Tony Stark, Steve Rogers, Thor, Bruce Banner, Natasha Romanoff e Clint Barton. A seguir, é realizada a análise da trajetória de Tony Stark ao longo do filme, considerando três momentos-chave: Recrutamento pela S.H.I.E.L.D.; Desentendimentos do grupo; e Invasão Chitauri.

8.2.6.1. Recrutamento pela S.H.I.E.L.D.

Em *Os Vingadores* (2012), o Homem de Ferro aparece pela primeira vez finalizando a instalação de um Reator Ark em uma fiação submarina. O reator fornece energia limpa à recém-construída Torre Stark, que se torna o primeiro arranha-céu autossustentável em Nova York. Concluída a instalação, Pepper Potts acende as luzes da Torre pela primeira vez, e Stark admira o seu próprio sobrenome no gigante letreiro luminoso do edifício (Figura 19). Chegando na Torre, Tony tem sua armadura Mark VI retirada de forma automática e rápida, por um aparato tecnológico com braços mecânicos, instalado na cobertura do edifício (Figura 20). Tony é então informado por J.A.R.V.I.S. que Phil Coulson está tentando contatá-lo, mas ele recusa as ligações, pois tem um encontro com Pepper. Tony e Pepper comemoram a criação da Torre Stark, mas são interrompidos por Coulson, que consegue adentrar no edifício. Coulson entrega a Tony um dispositivo digital, com vários dados sobre a Iniciativa

Vingadores e sobre o Tesseract, e pede que ele analise tudo com urgência. Pepper se despede de Tony com um beijo e vai embora com Coulson, deixando Tony sozinho para analisar os dados.

Figura 19: Letreiro luminoso da Torre Stark



Fonte: *Os Vingadores* (2012) - 23:57

Figura 20: Aparato tecnológico da Torre Stark, que retira a Mark VI automaticamente



Fonte: *Os Vingadores* (2012)

Posteriormente, o Homem de Ferro voa para a Alemanha, se juntando ao Capitão América e à Viúva Negra na missão de deter Loki. Chegando lá, o herói se conecta ao sistema de som do jato da Viúva Negra, perguntando se ela sentira saudades, e colocando *rock* como trilha musical para sua entrada triunfal no conflito. Após um curto embate, o Homem de Ferro e o Capitão América fazem Loki se render. A ocasião também marca o primeiro encontro dos dois heróis, que, após capturarem Loki, têm seu primeiro diálogo.

Em um jato, Homem de Ferro, Capitão América e Viúva Negra escoltam Loki como prisioneiro, até o porta-aviões da S.H.I.E.L.D. Logo, Thor chega e retira Loki do jato, sendo este o primeiro encontro entre o Asgardiano e o Homem de Ferro. Por

Thor ter roubado o prisioneiro da S.H.I.E.L.D., o Homem de Ferro voa até ele, e inicia um conflito. O conflito cessa quando chega o Capitão América, que, ao questionar Thor, descobre que ele também está contra Loki. Então, os três heróis levam Loki como prisioneiro, até o porta-aviões da S.H.I.E.L.D.

No porta-aviões da S.H.I.E.L.D., o grupo de heróis se reúne para debater sobre os planos de Loki. Stark explica sobre o Tesseract e seu funcionamento, informações que ele obteve após analisar os dados fornecidos por Coulson. Na ocasião, Stark conhece o cientista Bruce Banner, e os dois começam a trabalhar juntos para rastrear o *Tesseract*.

- **Características do personagem:**

Em *Os Vingadores* (2012), Tony Stark apresenta traços de personalidade que já foram introduzidos em *Homem de Ferro* (2008) e *Homem de Ferro 2* (2010), como sua genialidade, seu narcisismo e seu bom-humor debochado. Sua genialidade pode ser percebida pela criação da Torre Stark, o primeiro arranha-céu autossustentável em Nova York, sendo um marco para a geração de energia limpa. Essa característica também é ressaltada quando Tony, ao explicar sobre o Tesseract para os outros heróis, demonstra compreender perfeitamente o seu funcionamento, após apenas uma noite estudando as anotações de Selvig sobre o objeto. Seu domínio sobre o assunto impressiona uma agente da S.H.I.E.L.D., que pergunta a Tony quando ele havia virado um especialista em astrofísica termonuclear, e ele responde: “Ontem à noite” (Tony Stark, 54:48).

Atrelado à genialidade de Tony, está seu narcisismo. Essa característica aparece quando, comentando sobre a Torre Stark, Pepper afirma que acredita que os níveis de energia estão estáveis, e Tony responde: “Claro que estão. Eu estava diretamente envolvido” (Tony Stark, 24:43). Tony também demonstra seu narcisismo quando admira seu sobrenome no gigante letreiro da Torre Stark, afirmando que o edifício iluminado parece “Como o Natal, mas com mais de mim” (Tony Stark, 23:58). Tony demonstra essa característica até mesmo quando está lutando em uma missão, como pode-se perceber em sua entrada triunfal, ao som de rock, no seu primeiro embate contra Loki.

O jeito bem-humorado e debochado de Tony também é apresentado no longa. No primeiro encontro de Tony com cada integrante dos Vingadores, ele faz uma piada. Quando conhece o Capitão América, ele brinca com o fato de o herói ter ficado 70 anos congelado: “Você é bem ágil para um cara velho. Qual é o seu lance, Pilates? É tipo ginástica. Você deve ter perdido uma coisa ou outra, servindo como um Picolé” (Tony Stark, 43:10). No encontro com Thor, Tony faz uma piada a respeito de suas roupas. Quando questionado por Thor se ele sabe com o que está lidando, Tony brinca: “Shakespeare no Parque? Sua mãe sabe que você veste as cortinas dela?” (Tony Stark, 47:23). Por fim, o encontro de Tony com Banner também é marcado por uma brincadeira: “É um prazer conhecê-lo, Dr. Banner. Seu trabalho sobre colisões anti elétrons é ímpar. E sou um grande fã do modo como você perde o controle e se transforma naquele enorme monstro verde” (Tony Stark, 55:14).

Algumas das características de Tony são ressaltadas em uma fala do próprio protagonista. Quando Tony é recrutado por Coulson para a Iniciativa Vingadores, ele faz uma menção ao relatório sobre sua inclusão no grupo, feito pela Agente Romanoff, ao final de *Homem de Ferro 2* (2010). No recrutamento, Tony diz: “Pensei que tinham descartado a Iniciativa Vingadores. E eu nem me classifiquei. Aparentemente, sou volátil, egocêntrico e não trabalho bem em equipe” (Tony Stark, 26:25).

8.2.6.2. *Desentendimentos do grupo*

Tony Stark e Bruce Banner trabalham juntos para rastrear o *Tesseract*, passando bastante tempo juntos no laboratório. Em determinado momento, Stark fala que eles enfrentarão Loki e o derrotarão, mas Banner diz que ele não estará no embate, por não conseguir controlar o Hulk. Então, Stark afirma que o eletroímã em seu peito salvara sua vida e faz parte dele agora. Fazendo um paralelo com a situação de Banner, Tony afirma que o acidente do cientista com os raios-gama deveria tê-lo matado, mas o Hulk salvara sua vida. Assim, Stark faz Banner refletir sobre sua condição e seu propósito.

Em outro momento no laboratório, Stark conversa com Banner e Rogers, expondo suas suspeitas de que a S.H.I.E.L.D. esteja escondendo informações deles. Por conta disso, ele utiliza J.A.R.V.I.S., seu sistema de inteligência artificial, para tentar acessar os arquivos secretos da S.H.I.E.L.D. Após algum tempo, J.A.R.V.I.S.

garante o acesso de Stark aos arquivos, que revelam que a S.H.I.E.L.D. planeja utilizar o Tesseract para construir armas de destruição em massa. Com o grupo de heróis reunido, Stark informa sobre o plano e questiona Fury, que, por sua vez, explica que a finalidade das armas seria a de proteger a Terra contra ameaças alienígenas. A descoberta inicia uma discussão entre Fury, Stark, Banner, Rogers, Thor e Romanoff, que possuem diferentes opiniões sobre os planos da S.H.I.E.L.D. O clima de desconfiança e tensão acaba ressaltando as diferenças de personalidade entre os heróis, que começam a se ofender. A discussão se intensifica até chegar no ápice de Stark e Rogers ameaçarem se enfrentar em um embate. Neste momento, o grupo de heróis é interrompido pela explosão causada por Barton e pelos escravos de Loki, durante sua invasão ao porta-aviões da S.H.I.E.L.D. A explosão faz um dos motores parar, ocasionando a queda do porta-aviões. Então, Homem de Ferro e Capitão América consertam o motor manualmente, fazendo o porta-aviões voltar a funcionar normalmente e salvando todos os agentes da S.H.I.E.L.D. a bordo.

Após a invasão, Fury conversa com Stark e Rogers, informando que Thor e Banner caíram do porta-aviões durante o ataque, e que Coulson fora assassinado por Loki. Fury também fala sobre a esperança que o agente tinha na Iniciativa Vingadores. Stark, que já havia trabalhado com Coulson em *Homem de Ferro* (2008) e *Homem de Ferro 2* (2010), fica abalado com a notícia. Conversando com Rogers, ele faz alguns comentários sobre Coulson, incluindo que ele estava se relacionando com uma violoncelista. Na conversa, Stark afirma que Loki levou o embate para o lado pessoal como parte de seu plano. Stark também percebe que Loki pretende derrotar os Vingadores em uma batalha épica, transformando-a em um show com plateia e em um local de alta visibilidade. Enfim, ele percebe que este local é a Torre Stark. Após a descoberta, Stark, Rogers, Romanoff e Barton se preparam para enfrentar Loki.

- **Características do personagem:**

Neste momento da longa, percebe-se que, de fato, Tony Stark tem problemas para trabalhar em equipe e, principalmente, em seguir ordens. Em conversa com Rogers, Tony afirma: “Seguir não é bem o meu estilo” (Tony Stark, 58:40). A insubordinação e o jeito debochado de Tony conflitam com o comportamento disciplinado de soldado de Rogers, e os dois criam certa rivalidade. Conversando com

Banner, Tony critica Rogers, fazendo menção à proximidade que ele tinha com seu pai: “Esse é o cara sobre o qual meu pai não parava de falar? Fico pensando se não deviam tê-lo deixado no gelo” (Tony Stark, 59:10). Posteriormente, os dois heróis quase se enfrentam em uma luta, durante a grande discussão entre os Vingadores acerca das diferenças de personalidade dos integrantes. Em meio à discussão, Rogers provoca Tony, dizendo que ele não é ninguém, e perguntando o que ele é sem a armadura. Então, Tony responde, ressaltando algumas de suas características: “Gênio, bilionário, playboy, filantropo” (Tony Stark, 01:10:17).

Apesar das discussões e desentendimentos do grupo, Tony também apresenta momentos de maior sensibilidade. Um deles é quando ele tem uma conversa profunda com Banner, motivando-o a aceitar sua condição como Hulk. Tony faz um paralelo com sua própria condição, falando de forma aberta e sincera: “Tenho um monte de estilhaços tentando o tempo todo se enfiar no meu coração. Isto [Reator Ark] o impede. Este pequeno círculo de luz faz parte de mim agora, não só a armadura. É um privilégio terrível” (Tony Stark, 59:45). O outro momento de sensibilidade é quando Tony descobre sobre a morte de Phil Coulson, que o deixa bastante abalado e mais introspectivo. O acontecimento também o deixa irritado, fazendo com que ele queira vingar a morte de Coulson.

8.2.6.3. *Invasão Chitauri*

O Homem de Ferro voa até o telhado da Torre Stark e se depara com Erik Selvig utilizando um dispositivo, alimentado pelo Tesseract, para abrir o portal cósmico para a invasão Chitauri. Após falhar em convencer Selvig a desligar o dispositivo, o Homem de Ferro tenta explodi-lo, mas é impedido por uma barreira de energia impenetrável que protege o Tesseract.

Em seguida, o Homem de Ferro vai à cobertura da Torre Stark, tendo sua armadura Mark VI automaticamente retirada pelo aparato tecnológico do edifício. Entrando na Torre, Stark se depara com Loki e o ameaça, falando que agora ele terá que enfrentar os Vingadores. Então, Loki tenta controlar a mente de Stark para torná-lo seu escravo, mas não consegue, pois o Reator Ark no peito do herói o protege do cetro do antagonista. Irritado, Loki atira Stark pela janela. Porém, o herói consegue acionar a Mark VII, nova armadura que não necessita de auxílio mecânico para ser

vestida, envolvendo o usuário automaticamente. A Mark VII voa até Stark e o envolve, salvando-o da queda. Agora como Homem de Ferro, ele voa de volta para a Torre e confronta Loki.

Neste meio-tempo, o portal cósmico se abre, e o exército Chitauri vem do espaço para atacar a Terra. O Homem de Ferro começa a lutar contra eles e, logo depois, Capitão América, Viúva Negra e Gavião Arqueiro chegam ao local de jato para ajudar no conflito. Posteriormente, Thor e Hulk também se unem ao grupo. Reunidos, os Vingadores lutam contra os Chitauri na Batalha de Nova York (Figura 21).

Figura 21: Os Vingadores lutam contra os Chitauri na Batalha de Nova York

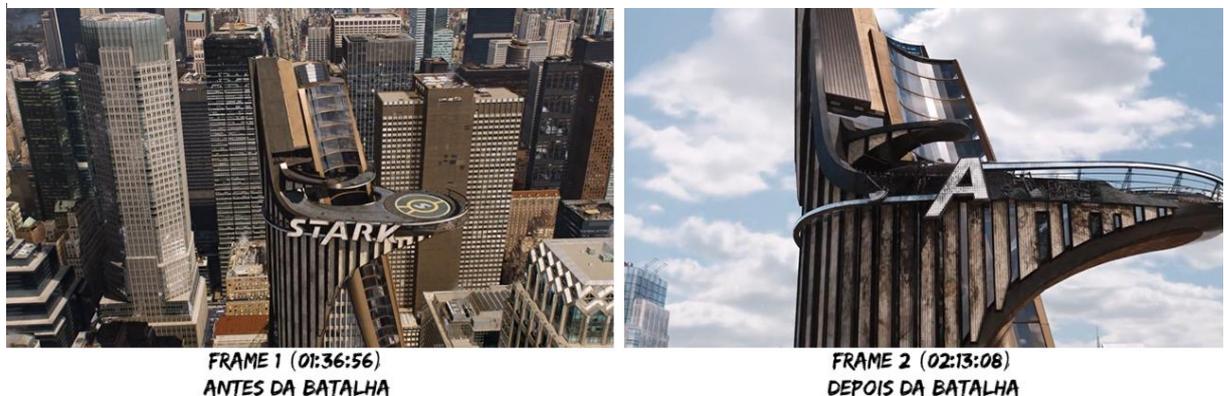


Fonte: *Os Vingadores* (2012) – 01:52:21

Após algum tempo, em meio ao conflito, o Homem de Ferro é informado por Fury de que há um míssil em direção a Manhattan, enviado para evitar a propagação da invasão alienígena. Para salvar os civis da cidade, o Homem de Ferro agarra o míssil, com a intenção de levá-lo para o espaço pelo portal cósmico. O Homem de Ferro é advertido pelo Capitão América de que essa seria uma viagem “só de ida”, e por isso, ele tenta, sem sucesso, contatar sua namorada, Pepper Potts. O herói atravessa o portal cósmico, levando o míssil para o espaço e lançando-o na nave-mãe dos Chitauri, o que ocasiona o fim do conflito. No espaço, o Homem de Ferro perde a energia de sua armadura e desmaia por falta de oxigênio. Porém, ele cai de volta à Terra, segundos antes do portal ser fechado. Inconsciente e em queda livre, o Homem de Ferro é segurado pelo Hulk, o que garante um pouso seguro. Após um urro do Hulk, Stark se assusta, o que o faz recuperar sua consciência e acordar. Os Vingadores então lhe informam que eles saíram vitoriosos do conflito, e Stark diz que eles deveriam comemorar comendo shawarma (a cena pós-créditos mostra que eles, de fato, foram comer shawarma após o conflito).

Ao final da Batalha de Nova York, os Vingadores capturam Loki. Após Thor levar o Tesseract e Loki como prisioneiro de volta para Asgard, cada Vingador segue seu caminho. A última cena do filme mostra Tony e Pepper na Torre Stark, com projetos de reformulação do edifício, para posteriormente transformá-lo na Torre dos Vingadores. O frame final mostra que, por conta da destruição causada pelo conflito com os Chitauri, o letreiro da Torre Stark perdeu as letras S, T, R e K, permanecendo apenas o A, que representa o símbolo dos Vingadores (em inglês, *Avengers*). Na Figura 22, é apresentada a Torre Stark, antes e depois da Batalha de Nova York.

Figura 22: Torre Stark antes e depois da Batalha de Nova York



Fonte: *Os Vingadores* (2012)

- **Características do personagem:**

A morte de Coulson motiva os Vingadores a se unirem para deter Loki. Após diversos desentendimentos devido às suas diferenças, os heróis enfim se reconhecem como um grupo na Batalha de Nova York. Contrariando o que ele mesmo afirmara no início do longa, Tony Stark mostra que sabe trabalhar em equipe. Conversando com Loki, Tony Stark fala sobre a união dos Vingadores:

Os Vingadores. É como nos chamamos. Somos como uma equipe. 'Os heróis mais poderosos da Terra' (...) Leva um tempo para gente se entender, admito. Mas vamos fazer uma contagem. Seu irmão, o semideus; um super soldado, uma lenda viva que faz por merecer seu título; um homem com grandes problemas de controle de raiva; alguns mestres assassinos... E você, amigão, conseguiu irritar todos eles. (Tony Stark, 01:40:06)

Na Batalha de Nova York, Tony demonstra que, apesar de ser narcisista, ele também é altruísta, estando disposto a se sacrificar para salvar os outros. Tony tem uma atitude heroica ao atravessar o portal cósmico para o espaço, sem saber se conseguirá voltar, para desviar o míssil de Manhattan. A Batalha também mostra que Tony não perde seu senso de humor, mesmo em situações tensas, como uma invasão

alienígena. Por exemplo, confrontando Loki, ele se refere ao seu cetro como a “vareta brilhante do destino” (Tony Stark, 01:39:46). Outro exemplo é quando Tony brinca com a demora dos outros heróis para chegarem à Torre Stark, perguntando: “O que foi? Vocês pararam para um lanchinho?” (Tony Stark, 01:44:27). Até mesmo após desmaiar no espaço, Tony brinca ao recuperar a consciência: “Que diabos! O que aconteceu? Por favor, diga que ninguém me beijou” (Tony Stark, 02:08:26). Então, Rogers informa que eles saíram vitoriosos do conflito, e Tony faz outra brincadeira: “Viva! Bom trabalho, pessoal. Não vamos trabalhar amanhã. Vamos tirar o dia de folga” (Tony Stark, 02:08:46).

8.3. INFERÊNCIAS

Em *Homem de Ferro* (2008), Tony Stark é o protagonista, portanto suas ações e seus conflitos são o foco principal da trama. O longa acompanha os conflitos éticos de Tony, que passa a refletir sobre os efeitos negativos de seu trabalho como fabricante de armas, após ser feito refém de um grupo terrorista que utiliza equipamentos das Indústrias Stark. Também é apresentada a trajetória de Tony até se tornar o Homem de Ferro, mostrando sua evolução de um bilionário irresponsável do setor armamentista a um herói preocupado com a sua contribuição para a sociedade.

Em *Homem de Ferro 2* (2010), Tony Stark também é o protagonista. O longa apresenta como Tony lida com as consequências de ter assumido a identidade do Homem de Ferro, como a pressão de entregar sua armadura ao governo americano e o surgimento de um inimigo que quer vingança da família Stark. Paralelamente, Tony corre risco de morte por conta da contaminação por paládio (elemento que alimenta o reator ark), o que faz com que ele adote comportamentos autodestrutivos e irresponsáveis. Tony encontra uma solução para seu problema de saúde quando recebe materiais de seu falecido pai. Esse acontecimento muda o comportamento de Tony, que volta à ativa como um herói dedicado e responsável, além de também aproximá-lo de seu pai.

Os acontecimentos de *Homem de Ferro* (2008) e *Homem de Ferro 2* (2010) impactam significativamente a trajetória de Tony, resultando em mudanças no

comportamento do personagem. Porém, algumas características permanecem ao longo de ambos os filmes, se configurando como traços marcantes de sua personalidade. São elas: sua genialidade, sua inventividade, sua dedicação ao trabalho, seu carisma, seu narcisismo, seu bom-humor debochado e seu estilo de vida de bilionário playboy. Essas características, introduzidas em *Homem de Ferro* (2008) e *Homem de Ferro 2* (2010), são cruciais para a construção do personagem, constituindo a essência de Tony ao longo dos filmes do MCU.

Enquanto *Homem de Ferro* (2008) e *Homem de Ferro 2* (2010) possuem Tony Stark como protagonista, os longas *O Incrível Hulk* (2008) e *Thor* (2011) apresentam participações menos relevantes do personagem. Em *O Incrível Hulk* (2008), as aparições de Tony se limitam a uma participação na cena pós-créditos e à exposição de equipamentos de sua companhia ao longo do filme. Em *Thor* (2011), Tony é apenas mencionado por agentes da S.H.I.E.L.D. Ou seja, em ambos os casos, o personagem não é importante para a trama do filme. Por outro lado, estas pequenas participações são essenciais para situar *O Incrível Hulk* (2008) e *Thor* (2011) no mesmo universo ficcional de *Homem de Ferro* (2008) e de *Homem de Ferro 2* (2010), sendo fundamentais para o worldbuilding do MCU. Conforme apontado por Wolf (2014), o worldbuilding ocorre por meio de uma riqueza de detalhes, que não necessariamente avançam a história, mas que fornecem um rico background para o universo ficcional. As participações de Tony Stark e de sua companhia em *O Incrível Hulk* (2008) e em *Thor* (2011) são justamente estes detalhes que propiciam a noção de que o universo ficcional se expande para além do filme.

Situado na década de 1940, *Capitão América: O Primeiro Vingador* (2011) se passa muito antes do nascimento de Tony Stark, não apresentando nenhuma participação do personagem. Porém, o longa apresenta as origens de Tony, ao trazer seu pai, Howard Stark, como um dos principais personagens. Pela apresentação da personalidade de Howard, percebe-se que Tony herdou muitas características dele. Entre as semelhanças percebidas entre os Starks, estão sua ocupação profissional, sua genialidade, seu narcisismo, seu senso de humor debochado e seu carisma. Pai e filho também apresentam semelhanças em aspectos físicos: na aparência, na postura, no estilo e nas expressões faciais. Além disso, Tony segue o legado de seu pai. Em *Capitão América: O Primeiro Vingador* (2011), é apresentada a Exposição Mundial do Amanhã, feira pública organizada por Howard Stark em 1943, que parece

ser a precursora do que viria a ser a Stark Expo. Em *Homem de Ferro 2* (2010), são apresentadas as Stark Expos de 1974 e de 2010, organizadas, respectivamente, por Howard e Tony, ambas com proposta e estrutura aparentemente inspiradas na Exposição Mundial do Amanhã.

Os Vingadores (2012) traz um crossover ao final da Fase 1, apresentando um grupo de protagonistas, ao invés de apenas um personagem principal. Tony Stark faz parte deste grupo, junto com outros cinco Vingadores: Steve Rogers, Thor, Bruce Banner, Natasha Romanoff e Clint Barton. Sendo este o último longa da Fase 1, todos os protagonistas (com exceção de Barton) já haviam sido devidamente apresentados nos filmes solos anteriores, já tendo demonstrado as suas principais características. Dessa forma, um dos principais focos da trama de *Os Vingadores* (2012) é apresentar as dificuldades de o grupo trabalhar em equipe, visto que as personalidades dos heróis são diferentes e conflitantes. No caso de Tony, sua personalidade narcisista e debochada conflita, principalmente, com o comportamento mais disciplinado do soldado Steve Rogers. Ao final do longa, os heróis conseguem superar as suas diferenças e trabalhar em equipe.

Pela análise da trajetória de Tony Stark nos filmes da Fase 1 do MCU, percebe-se que o personagem alterna sua participação entre momentos de protagonismo e de aparições menos relevantes. Tony é protagonista de *Homem de Ferro* (2008), *Homem de Ferro 2* (2010) e *Os Vingadores* (2012), tendo um protagonismo individual nos dois primeiros filmes, e coletivo no terceiro. Por outro lado, suas participações em *O Incrível Hulk* (2008) e *Thor* (2011) são breves e menos relevantes, servindo apenas como forma de contextualização do universo ficcional. Por fim, *Capitão América: O Primeiro Vingador* (2011) não possui nenhuma participação do personagem, mas apresenta suas origens na figura de seu pai, demonstrando o porquê de Tony possuir certos traços de personalidade.

9. ANÁLISE DE MACRO-NARRATIVA: DONA HERMÍNIA EM MINHA MÃE É UMA PEÇA

Neste capítulo, é desenvolvida a análise de macro-narrativa da franquia “Minha Mãe é Uma Peça”. O capítulo está estruturado de acordo com as 2 Etapas da técnica: no item 9.1, são descritos os enredos dos filmes que constituem o *corpus* (Etapa 1); e no item 9.2, é realizada a análise da personagem Dona Hermínia (Etapa 2). No item 9.3, ao final do capítulo, são apresentadas as principais inferências da análise.

9.1. DESCRIÇÃO DOS ENREDOS

A seguir, será realizada a Etapa 1 da análise de macro-narrativa, a partir da descrição dos enredos dos filmes do *corpus*. Como apresentado no Capítulo 7, o *corpus* envolve os 3 filmes lançados pela franquia “Minha Mãe é Uma Peça”. São eles: *Minha Mãe É Uma Peça: O Filme* (2013), *Minha Mãe É Uma Peça 2* (2016) e *Minha Mãe É Uma Peça 3* (2019).

9.1.1. *Minha Mãe É Uma Peça: O Filme* (2013)

Dona Hermínia é uma dona de casa de meia-idade, que se divorciou do marido, Carlos Alberto. Ela é mãe solteira de 3 filhos: Garib, Marcelina e Juliano, sendo que os 2 últimos ainda moram com ela. Quando descobre que seus filhos a acham chata, ela vai passar alguns dias na casa de sua tia Zélia, para desabafar sobre sua mágoa e relembrar momentos em família. Aos poucos, os filhos começam a sentir falta da mãe, e vão ao seu encontro, promovendo uma reconciliação. Ao final do filme, Hermínia se ganha seu próprio programa de TV (após dar uma entrevista de sucesso) e descobre que vai ser avó, por parte de seu filho mais velho.

9.1.2. *Minha Mãe É Uma Peça 2* (2016)

O programa de TV de Dona Hermínia é um sucesso, fazendo-a ficar rica e famosa. Ela concilia o trabalho na TV e a família, até que os filhos decidem sair de casa e ir morar em outro estado. Hermínia deve lidar com as saudades dos filhos e as dificuldades da síndrome do ninho vazio. Para intensificar as saudades, a Tia Zélia, que sofre de Alzheimer, vem a falecer. Em paralelo, Hermínia lida com as investidas

de Carlos Alberto, e recebe as visitas de seu neto Pedrinho, que mora em Brasília, e de sua irmã Lúcia Helena, que mora em Nova York.

9.1.3. *Minha Mãe É Uma Peça 3 (2019)*

Aposentada da TV, Hermínia segue uma rotina monótona, passando seus dias entre casa, supermercado e farmácia. Após ter uma crise nervosa e acabar no hospital, Hermínia recebe a visita de seus filhos, que lhe dão duas grandes notícias: Juliano vai casar com seu namorado e Marcelina está grávida. Apesar de querer se envolver nos eventos, Hermínia é afastada pelos filhos. Então, ela tenta cuidar de si. Porém, ela logo volta a se intrometer na vida dos filhos, dando sua opinião sobre o casamento de Juliano e a forma que Marcelina quer criar sua filha.

9.2. ANÁLISE DE PERSONAGEM

A seguir, será apresentada a análise da personagem Dona Hermínia ao longo da franquia *Minha Mãe É Uma Peça*. No Quadro 5, é apresentado o quadro-resumo da personagem. Nele, são indicados: a participação da personagem em cada filme do corpus, as principais relações estabelecidas com outros personagens e os momentos-chave de sua trajetória. Os momentos-chave (coluna à direita) estruturam os subtópicos da análise aprofundada, que será apresentada nos subitens seguintes.

Quadro 5: Quadro-resumo da personagem Dona Hermínia

 PERSONAGEM: DONA HERMÍNIA			
Filme	Participação	Principais Relações	Momentos-chave
Minha Mãe É Uma Peça: O Filme (2013)	Protagonista	Juliano: Filho Marcelina: Filha Garib: Filho Andrea: Esposa de Garib Carlos Alberto: Ex-marido Soraya: Atual mulher do ex-marido Zélia: Tia Ilesa: Irmã André Luiz: Sobrinho/ Filho de Ilesa Valdéia: Empregada	<p>Início do filme: Hermínia é dona de casa e mãe solteira de 3 filhos, sendo que 2 ainda moram com ela. Quando descobre que seus filhos a acham chata, ela vai passar um tempo na casa de sua tia Zélia.</p> <p>Desabafando com Tia Zélia: Na casa da tia, Hermínia desabafa sobre sua chateação com os filhos e relembra momentos em família. Marcelina e Juliano sentem falta da mãe.</p> <p>Reencontro com os filhos: Hermínia dá uma entrevista a um repórter. Os filhos a veem pela TV e vão encontrá-la. Por causa do sucesso da entrevista, Hermínia é convidada para ter seu programa de TV. Na estreia, ela descobre que vai ser avó.</p>
Minha Mãe É Uma Peça 2 (2016)	Protagonista	Juliano: Filho Marcelina: Filha Garib: Filho Pedrinho: Neto/ Filho de Garib Carlos Alberto: Ex-marido Zélia: Tia Ilesa: Irmã Lúcia Helena: Irmã Valdéia: Empregada	<p>Entre o trabalho e a família: Rica e famosa, Hermínia concilia o trabalho no programa de TV e as atividades do lar.</p> <p>Visita do neto e da irmã: Hermínia recebe a visita de seu neto, que mora em Brasília, e de sua irmã, que mora em Nova York.</p> <p>Filhos saem de casa: Marcelina e Juliano vão morar em São Paulo, mas Hermínia não consegue aceitar isso.</p> <p>Síndrome do ninho vazio: Com os filhos longe de casa, Hermínia se sente sozinha. Mas logo esse sentimento dá lugar ao orgulho dos filhos, por suas conquistas.</p>
Minha Mãe É Uma Peça 3 (2019)	Protagonista	Juliano: Filho Tiago: Noivo de Juliano Ana: Sogra de Juliano Marcelina: Filha Sol: Marido de Marcelina Aruan: Neta/ Filha de Marcelina Garib: Filho Pedrinho: Neto/ Filho de Garib Carlos Alberto: Ex-marido Ilesa: Irmã Lúcia Helena: Irmã Valdéia: Empregada Dona Lourdes: Amiga	<p>Novidades na família: Aposentada da TV, Hermínia segue uma rotina monótona. Ela descobre que Juliano vai casar e que Marcelina está grávida. Carlos Alberto se muda para o prédio de Hermínia.</p> <p>Mudando a rotina: Hermínia cuida de si, e viaja para Hollywood. De volta ao Brasil, ela organiza um jantar para Ana, a arrogante sogra de Juliano.</p> <p>Maternidade ecológica de Marcelina: Hermínia descobre que Marcelina leva estilo de vida hippie e quer ser uma mãe ecológica. Por suas ideias diferentes sobre a criação do bebê, as duas discutem.</p> <p>Casamento de Juliano: Hermínia faz as pazes com Marcelina e sela a paz com Ana. Juliano se casa com Tiago, e toda família comparece. Na cerimônia, Tiago, Juliano e Hermínia fazem discursos.</p>

Fonte: A autora (2021)

9.2.1. Minha Mãe É Uma Peça: O Filme (2013)

Neste item, é apresentada a análise aprofundada de Dona Hermínia em *Minha Mãe É Uma Peça: O Filme* (2013). Para os subtópicos da análise, foram considerados os 3 momentos-chave da trajetória da personagem neste longa. São eles: Início do filme; Desabafando com Tia Zélia; e Reencontro com os filhos.

9.2.1.1. Início do filme

Hermínia Amaral é uma mulher de meia idade e mãe solteira de 3 filhos. Seu filho mais velho, Garib, já se casou e saiu de casa, indo morar com a esposa Andrea em Brasília. Seus outros dois filhos, Marcelina e Juliano, são adolescentes e ainda moram com ela, em um apartamento em Niterói. Hermínia é dona de casa, sendo que sua maior preocupação é educar seus filhos Marcelina e Juliano. Eventualmente, os dois adolescentes encontram e passeiam com o pai, Carlos Alberto, que se divorciou de Hermínia para ficar com Soraya, uma mulher mais nova e mais vaidosa.

Saindo para um passeio com o pai e Soraya, Juliano acaba esquecendo sua bombinha de asma em casa. Preocupada, Dona Hermínia liga para avisar. Após dizer que estava tudo bem, Juliano se despede, mas esquece de finalizar a chamada com a mãe. Sem se darem conta da chamada em andamento, Juliano e Marcelina criticam a mãe, chamando-a de chata e dizendo que prefeririam morar com o pai. Acidentalmente, Hermínia escuta tudo pelo telefone. Chateada, Hermínia sai de casa para passar alguns dias na casa de sua tia Zélia.

- **Características da personagem:**

Dona Hermínia é apresentada como uma mãe dedicada e preocupada. No primeiro trecho do filme, o narrador a apresenta da seguinte maneira: “Dona Hermínia, a mãe, é uma zelosa senhora preocupada unicamente com a educação de seus filhos” (Narrador, 02:50). Na sequência, Dona Hermínia aparece pela primeira vez em seu apartamento, correndo atrás de Marcelina, gritando para que a filha entre no banho. Ela também grita com seu outro filho, Juliano, para que ele tire seus tênis sujos da sala. Esses primeiros trechos mostram que Dona Hermínia importuna seus filhos com seu zelo exagerado e suas ordens, xingando e reclamando frequentemente. Isso gera

constantes brigas na família, como mostra o trecho em que Marcelina contesta sua mãe: “Ih, de manhã cedo mamãe já tá falando! Mamãe é chata!” (Marcelina, 04:14).

Nesses primeiros trechos, também é demonstrado que Dona Hermínia é tagarela, falando geralmente em tom alto, irônico e debochado. Isso pode ser percebido quando Juliano comenta que o pai está atrasado, e a mãe relata: “Seu pai nunca chegou na hora pra nada na vida! Que até pra casar, cheguei primeiro que ele na igreja. Eu, hein!” (Dona Hermínia, 04:42). Outra fala irônica de Dona Hermínia é quando Garib liga, e, pelo telefone, ela diz: “Até que enfim lembrou que tem mãe, né Garib?!” (Dona Hermínia, 05:15).

Quando Dona Hermínia acidentalmente escuta os filhos falarem que a acham exagerada, dramática e chata, ela fica bastante magoada. É essa mágoa que faz com que ela arrume suas coisas e vá para a casa da Tia Zélia para ignorar os filhos.

9.2.1.2. *Desabafando com Tia Zélia*

Na casa da Tia Zélia, Dona Hermínia desabafa sobre sua chateação com Marcelina e Juliano. Ela também comenta sobre a criação e o comportamento dos filhos, desde a infância até a adolescência, lembrando diversos momentos e alguns atritos em família, que aparecem no filme em formato de *flashbacks*. Sobre Marcelina, Hermínia ressalta os problemas de sobrepeso, o mau-humor e o jeito desastrado. Sobre Juliano, ela comenta do seu jeito sempre cuidadoso, carinhoso e sensível, relatando da trajetória até descobrir que ele era gay. Além disso, Hermínia fala sobre a relação com sua irmã lesa e seu sobrinho André Luiz, que também são seus vizinhos de porta. Então, ela relembra com pesar a morte do sobrinho, que sofreu um acidente de carro ainda adolescente.

Ao voltarem para casa após o passeio com o pai, Marcelina e Juliano ficam surpresos por não encontrarem a mãe. Logo, eles descobrem que ela foi passar alguns dias na Tia Zélia. Juliano fica preocupado, mas Marcelina, em um primeiro momento, fica feliz por ter sossego em casa. Em seguida, os dois começam a sentir falta de Dona Hermínia, ao perceberem que estão com fome e não sabem cozinhar. Algum tempo depois, eles também passam a estranhar o silêncio causado pela ausência da mãe. A saudade fica maior quando eles encontram uma caixa de

Hermínia com diversas recordações da família, como desenhos de quando eles eram crianças. Marcelina e Juliano ligam para a Tia Zélia, que explica o motivo de Hermínia estar chateada com eles. Os dois vão até a casa de Zélia para falar com a mãe, mas não as encontram lá. Então, eles vão comer em uma lanchonete das redondezas.

- **Características da personagem:**

Desabafando com Tia Zélia, Dona Hermínia fala sobre seus sentimentos. Ela se sente desvalorizada, por acreditar que os filhos não reconhecem seus esforços como mãe. Ela expressa sua mágoa no trecho: “Não aguento mais essas crianças! Não aguento mais ser desacatada, não aguento mais ser desvalorizada! (...) Vivi uma vida inteira, só pra eles! Acabou, agora só vou pensar em mim!” (Dona Hermínia, 12:42). Depois, ela complementa, reclamando do comportamento dos filhos: “Me tratar assim?! Se arrependimento matasse, eu já tava morta!” (Dona Hermínia, 13:34).

Neste momento do filme, Dona Hermínia está nostálgica, ao lembrar diversos momentos em família. Ela também se encontra em um dilema: apesar de estar chateada com os filhos, não consegue parar de se preocupar com eles. Hermínia relata isso à Zélia, no trecho: “Agora, por exemplo, eu tô conversando com você aqui, mas eu tô pensando se as crianças comeram” (Dona Hermínia, 41:00). Em outro momento, Hermínia demonstra novamente seu dilema, falando que está com saudade e quer voltar para casa, mas o orgulho a impede.

Pelos *flashbacks* apresentados no filme, são ressaltados outros traços da personalidade de Dona Hermínia. Ela é barraqueira, como demonstram as cenas dela fazendo confusão no supermercado, na reunião de condomínio e em uma boate ao buscar Marcelina. Muitas vezes, essas confusões fazem os filhos passarem vergonha. Ela também é superprotetora, estabelecendo regras para as festas e saídas dos filhos. Em um dos flashbacks, é mostrado um dos motivos de Hermínia ser tão superprotetora: ela acompanhou a própria irmã, lesa, perder seu filho adolescente. Sobre essas preocupações, Hermínia relata à Tia Zélia: “Adolescente acha que nada de ruim vai acontecer com eles. Eles acham que eles são imortais. Quem dera que fossem” (Dona Hermínia, 49:53). Depois, ela complementa: “A gente passa a adolescência dos filhos sem dormir direito, torcendo pra que nada aconteça” (Dona Hermínia, 52:22).

9.2.1.3. *Reencontro com os filhos*

Hermínia passeia com Zélia em um parque de Niterói, quando é abordada por um repórter pedindo uma entrevista. Hermínia concede a entrevista, que vai ao ar ao vivo. Porém, ao invés de apenas responder à pergunta do repórter sobre os preços dos alimentos, Hermínia faz um discurso sobre ser mãe, ultrapassando o tempo disponível para a entrevista. Perto dali, em uma lanchonete, Marcelina e Juliano veem a mãe pela televisão e reconhecem o parque. Em seguida, eles vão correndo até o local, onde encontram Hermínia. Mãe e filhos se abraçam, se reconciliam e depois voltam para casa. Porém, a paz não dura muito, e em pouco tempo, eles voltam a brigar como de costume.

Uma semana depois, Hermínia recebe a ligação do diretor da emissora de televisão na qual ela havia aparecido. O diretor informa a Hermínia que a entrevista dela fora um sucesso, rendendo muita audiência. Então, ele pergunta se ela aceitaria ter seu próprio programa de televisão. Um mês depois, Hermínia grava o primeiro programa, que leva o nome de Hermínia Show.

Quando o programa vai ao ar pela primeira vez, Hermínia reúne sua família em casa para assistir à estreia. Comparecem seus 3 filhos, sua nora Andrea, sua irmã Ilesá, sua tia Zélia e seu ex-marido Carlos Alberto com Soraya. Na ocasião, Soraya têm um desentendimento com Valdéia (a empregada da casa) e Hermínia, e as três trocam ofensas. Logo depois, Carlos Alberto vai pedir desculpas à Hermínia por não ter sido um bom marido, e ela responde que, para os dois se entenderem, ele precisa terminar com Soraya. Neste momento, eles são interrompidos pela chegada de Garib e Andrea. O casal aproveita a reunião de família para avisar que estão grávidos. Hermínia desmaia com a notícia, e é levada para um hospital para se recuperar do susto. No hospital, ela já pensa, nervosa, no futuro como avó.

- **Características da personagem:**

Em sua entrevista ao vivo, Dona Hermínia não se contenta com o tempo disponível para fala, pegando o microfone da mão do repórter e dizendo: “Não, peraí amor! Tem mais coisa pra falar! (...) Mãe tem muita coisa entalada [na garganta]” (Dona Hermínia, 01:05:03). Isso demonstra seu jeito tagarela e espontâneo. Então,

Hermínia faz um discurso emocionado sobre o sentimento de ser mãe. Ela ressalta que sabe que, às vezes, as mães podem parecer chatas e até doidas, mas que elas fazem tudo pelo bem dos filhos. A seguir, é apresentado um trecho do discurso.

A gente faz as coisas, a gente é meio doida, a gente é tudo isso. Só que a gente faz querendo o bem [dos filhos]. Aliás, não queria falar com as mães não, queria falar com os filhos. Eu queria pedir pra vocês respeitarem mais suas mães. A gente pode ser chata, entendeu? Eu sou assim. Lá em casa, as crianças me pedem as coisas, eu não tenho pra dar, mas me dói, não é verdade? Dói, porque a gente quer dar, mas não tem pra dar. Aí a gente vai fazer como? A gente sofre. Criar é difícil. Botar no mundo é fácil, criar não. Mas eu falo pra eles o seguinte, pra eles aproveitarem enquanto a gente tá viva. Que a única certeza que a gente tem na vida é que a gente vai morrer, entendeu? (Dona Hermínia, 01:05:30)

A fala sincera, emotiva, espontânea e um pouco atrapalhada de Hermínia gera identificação com o público. Assim, a mãe hiperativa e um pouco doida acaba revelando-se extremamente carismática, o que faz com que ela gere muita audiência e até ganhe seu próprio programa de televisão. Após o discurso, no reencontro entre mãe e filhos, Hermínia demonstra o amor que tem por Marcelina e Juliano, e a saudade que sentira ao ficar longe deles.

A última cena do filme demonstra o jeito nervoso e ansioso de Dona Hermínia. Ao descobrir que vai ser avó, Hermínia já pensa em como será a criação do neto, e já fala sobre comprar e estocar papa de bebê, sendo que Andrea estava a recém no 3º mês de gravidez.

9.2.2. Minha Mãe É Uma Peça 2 (2016)

Neste item, é apresentada a análise aprofundada de Dona Hermínia em *Minha Mãe É Uma Peça 2* (2016). Para os subtópicos da análise, foram considerados os 4 momentos-chave da trajetória da personagem neste longa. São eles: Entre o trabalho e a família; Visita do neto e da irmã; Filhos saem de casa; e Síndrome do ninho vazio.

9.2.2.1. Entre o trabalho e a família

Minha Mãe é Uma Peça 2 (2016) se passa alguns anos após os acontecimentos do primeiro longa. No início do filme, é demonstrado que o Hermínia Show se tornou um grande sucesso, ganhando várias temporadas. Por conta de seu cargo como apresentadora de televisão, Dona Hermínia virou famosa. Ela também melhorou sua

condição financeira, o que ocasiona sua mudança para um apartamento maior e mais refinado.

Em *Minha Mãe é Uma Peça 2* (2016), Dona Hermínia possui um estilo de vida totalmente diferente do que o apresentado no primeiro filme. Ela deixa de ser dona de casa, e se torna uma mulher que deve conciliar o trabalho no programa e as atividades do lar. Em casa, Hermínia continua importunando seus filhos, agora já adultos. Juliano se formou e está procurando emprego, e Marcelina está estudando para fazer testes de elenco, pois sonha ser atriz. A principal preocupação da mãe é que ambos estão desempregados e ela não quer que eles fiquem ociosos em casa. Além disso, Juliano, que sempre foi gay, afirma ser bissexual, o que confunde Hermínia.

Dona Hermínia também faz visitas frequentes à Tia Zélia, que a acolheu no primeiro filme. Zélia desenvolveu Alzheimer e está ficando cada dia mais esquecida e debilitada, contando com uma cuidadora para ajudá-la. Outra pessoa que Hermínia encontra com frequência é seu ex-marido Carlos Alberto, para conversar sobre os filhos. Carlos Alberto, agora solteiro, demonstra admiração e interesse por Hermínia, fazendo elogios e até paquerando a ex-mulher.

- **Características da personagem:**

Por ser apresentadora de um programa de televisão de sucesso, Dona Hermínia vira rica e famosa. Sua fama é evidenciada na cena em que é demonstrada sua amizade com Fátima Bernardes. Na cena, Fátima pergunta da vida de Hermínia e a convida para participar de seu programa, o Encontro. Além disso, a protagonista também está mais vaidosa. Enquanto no primeiro filme Dona Hermínia usava bobes no cabelo até para sair de casa, no segundo, ela toma mais cuidado com a sua aparência. Na Figura 23, é apresentada a diferença na aparência de Dona Hermínia, entre o primeiro e o segundo longa. Em outro momento, a vaidade de Hermínia é ressaltada pela própria personagem, em uma conversa com Carlos Alberto. Após ser elogiada pelo ex-marido, Hermínia responde: “Eu me arrumei pra vida, pra ver as pessoas, pra ser vista” (Dona Hermínia, 20:11).

Figura 23: Diferença na aparência de Hermínia entre os filmes



Fonte (frame à esquerda): *Minha Mãe É Uma Peça* (2013) – 16:07

Fonte (frame à direita): *Minha Mãe É Uma Peça 2* (2016) – 09:08

Outra característica da nova vida de Hermínia é que ela leva uma jornada dupla, conciliando trabalho e lar. Isso é ressaltado de forma irônica quando Hermínia, após brigar com Marcelina ao telefone, deve apresentar um programa sobre jornada dupla feminina. Ela afirma: “Olha, gente! Eu tenho que gravar um programa sobre a família brasileira, e a minha mesmo tá uma merda!” (Dona Hermínia, 03:56).

Apesar das diversas mudanças em sua vida, a essência de Dona Hermínia permanece a mesma. Ela continua tagarela, irônica, debochada, espontânea e sincera. Essas características podem ser percebidas em diversas falas de Hermínia. Dentre elas, será ressaltada, a seguir, uma fala dita em seu programa:

Olha que frase legal, gente! ‘Ser mãe é se inundar de gratidão por tudo que recebe e aprende com o filho’. Não é verdade? Não é verdade não! Tá? Ser mãe é uma trolha! Essa frase aqui eu achei na internet, o autor é desconhecido, porque se ele for descoberto, ele toma uma coça. (Dona Hermínia, 15:10)

O jeito de Dona Hermínia, que gerou identificação com o público ao final do primeiro longa, continua cativando. O carisma de Hermínia é comprovado pelo sucesso do seu programa. Na estreia da nova temporada, a protagonista afirma: “Estamos começando aqui uma nova temporada do Hermínia Show. (...) Sabe por quê? Porque mãe é um assunto que rende. Mãe tem muita coisa entalada, muita coisa enraizada dentro dela” (Dona Hermínia, 05:11).

Na relação com os filhos, Dona Hermínia continua sendo preocupada e superprotetora, apesar de os filhos já terem crescido. Isso segue gerando brigas e xingamentos constantes entre a família, como no trecho em que Juliano contesta a mãe: “Quer parar de ser chata, não, Dona Hermínia?” (Juliano, 14:50). Em outro

momento, Juliano se mostra incomodado com o jeito invasivo da mãe: “Você não tem o direito de entrar no meu quarto e mexer nas minhas coisas!” (Juliano, 21:15).

9.2.2.2. *Visita do neto e da irmã*

Marcelina conta para Hermínia que está na última fase de um teste de elenco e que, se passar, irá morar com a companhia de teatro em São Paulo. A mãe passa mal e desmaia, sendo levada ao hospital por Juliano. No hospital, o médico garante que Hermínia teve apenas uma crise de ansiedade e lhe dá um aparelho para monitorar sua pressão por 24 horas.

Posteriormente, Hermínia recebe a visita de seu neto Pedrinho, o filho de Garib. Pedrinho, que tem em torno de 4 anos e mora em Brasília com os pais, visita a avó e passa alguns dias na casa dela. Hermínia passeia com o neto, o presenteia e acompanha suas brincadeiras. Quando Pedrinho faz travessuras, como quebrar um vaso ou pintar a parede, a avó o coloca de castigo. Por fim, Hermínia leva Pedrinho para visitar a Tia Zélia, para ele se despedir antes de voltar para Brasília. Na ocasião, Zélia confunde seu bisneto Pedrinho com seu neto Juliano, por conta do Alzheimer, que piora cada vez mais.

Enquanto isso, Lúcia Helena, a irmã de Hermínia e lesa que mora há anos em Nova York, chega no Brasil para visitar a família. Inicialmente, ela ficaria hospedada na casa de lesa, mas como as duas se desentenderam, ela vai para o apartamento de Hermínia. Lúcia Helena, diferentemente das irmãs, nunca se casou e não tem filhos. Ela é a irmã mais incosequente e liberal; inclusive, ao chegar no apartamento de Hermínia, ela pergunta para Juliano e Marcelina se eles têm maconha para dar para ela, recebendo uma negativa dos dois.

- **Características da personagem:**

Neste momento do filme, é ressaltado o jeito nervoso e ansioso de Dona Hermínia. Só de pensar na possibilidade de Marcelina ir morar em São Paulo, ela tem uma crise de ansiedade e desmaia. Em outro momento, ela mesma afirma ser nervosa: “Eu não posso andar armada, que eu sou nervosa” (Dona Hermínia, 27:30).

Nos momentos com Pedrinho, Dona Hermínia demonstra ser uma avó amorosa e carinhosa. Ela também se mostra disposta a atender os desejos do neto, como na cena em que ela o presenteia em uma loja de brinquedos. Na cena, Hermínia inicialmente quer comprar apenas um coelho de pelúcia. Porém, após o vendedor sugerir outros brinquedos para complementar (toca, piscina e família do coelho), Pedrinho insiste em levá-los também, e Hermínia acaba cedendo aos pedidos do neto. Em outra cena, a avó mostra-se encantada pelo neto, após ele fazer um desenho dela. Hermínia mostra o desenho para os filhos, afirmando: “Gente, olha! Eu chego a estar emocionada! Olha o garrancho! Coisa linda, né? Um gênio! Olha gente, a sensibilidade!” (Dona Hermínia, 33:41). Porém, quando necessário, Hermínia assume uma postura mais rígida, repreendendo o neto e colocando-o de castigo.

Neste momento do filme, Dona Hermínia também está ciumenta com os filhos, por conta da presença de Lúcia Helena. Juliano e Marcelina adoram a tia e acham-na muito divertida, o que ocasiona os ciúmes de Hermínia. Além disso, a protagonista e Lúcia Helena também falam sobre momentos do passado, lembrando alguns atritos entre irmãos.

9.2.2.3. *Filhos saem de casa*

Marcelina passa no teste de elenco e vai morar em São Paulo, dividindo apartamento com alguns amigos. Algum tempo depois, Hermínia e Juliano vão à cidade, para visitar Marcelina. Os três passeiam por São Paulo, indo ao Parque Ibirapuera, ao Mercado Municipal e até a uma boate. Eles também visitam o apartamento de Marcelina. Apesar de prometer se comportar, Hermínia faz um escândalo ao chegar no apartamento, por achá-lo pequeno, sujo, bagunçado e pouco mobiliado. Além disso, ela também implica com os colegas de apartamento de Marcelina.

Após a visita, Hermínia e Juliano voltam a Niterói, e seguem morando juntos. Porém, o filho fica cada vez mais incomodado com sua falta de liberdade. Juliano chega ao limite quando leva uma prostituta para casa, e Hermínia manda a mulher embora, afirmando que o filho é gay. Então, Juliano e seus pais (Hermínia e Carlos Alberto) conversam sobre a situação. Juliano e Carlos Alberto informam à Hermínia que eles já tomaram uma decisão: o filho irá morar em São Paulo junto com Marcelina,

em um apartamento alugado pelo pai. Apesar de Hermínia inicialmente proibir, ela acaba deixando o filho ir morar com a irmã, após Carlos Alberto afirmar que isso será bom para os dois criarem responsabilidades e que há mais oportunidades de trabalho em São Paulo.

- **Características da personagem:**

Neste momento do filme, Hermínia demonstra que não quer que os filhos saiam de casa. Logo quando Marcelina conta que irá morar em São Paulo, a mãe já diz que é contra a ideia. Quando a filha já está em São Paulo, Hermínia fica insistindo que ela volte para o Rio de Janeiro. Posteriormente, Hermínia tem a mesma atitude com Juliano, proibindo sua saída de casa em um primeiro momento.

Mesmo após Marcelina já ter ido morar sozinha em outro estado, Hermínia segue sendo implicante, preocupada, superprotetora e invasiva com a filha. Isso pode ser percebido na cena em que a mãe visita o apartamento de Marcelina, e critica: “Isso aqui é o que? Sala? Mas não tem uma mesa, uma cadeira, é só pufe?” (Dona Hermínia, 40:11). Com Juliano, ela também continua agindo de forma invasiva e superprotetora, como mostra a cena da prostituta.

Em diversos momentos, Hermínia faz os filhos passarem vergonha por conta de seu jeito peculiar. Um exemplo é a visita ao apartamento de Marcelina, em que a mãe implica com os colegas de quarto da filha. Outro exemplo é quando Hermínia e Juliano estão voltando de avião para o Rio de Janeiro. Nesta cena, Hermínia, assustada com o pouso do avião, fica gritando para o piloto: “Freia! Freia!” (Dona Hermínia, 49:50). Apesar de muitas vezes envergonhar os filhos, Hermínia também sabe ser descolada e divertida em alguns momentos. Na cena da boate em São Paulo, Hermínia dança bastante com os filhos, fazendo sucesso entre os jovens do local.

9.2.2.4. *Síndrome do ninho vazio*

Logo que Juliano vai para São Paulo, Dona Hermínia passa algum tempo chorando em casa, falando sozinha e assistindo seu próprio programa na televisão. Incentivada pela empregada Valdéia, Hermínia decide cuidar de si e começar a

frequentar a academia. Porém, logo no primeiro dia, ela já desiste, por não se identificar com nenhuma das atividades oferecidas.

Com os filhos longe de casa, Hermínia fortalece a relação com suas irmãs, Iesa e Lúcia Helena, levando as duas como acompanhantes em uma festa da emissora em que trabalha. Na festa, Hermínia se surpreende com a presença de Carlos Alberto, que estava lá para acompanhar sua nova namorada, uma jovem recém-contratada pela emissora. Conversando com Carlos Alberto e a namorada, Hermínia acaba se irritando e deixando a festa, junto de Iesa e Lúcia Helena. As três irmãs sentam em uma mesa, em um quiosque à beira-mar, e conversam sobre relacionamentos. Então, elas são interrompidas por uma ligação, informando a morte de tia Zélia. Após Zélia ser cremada, as três irmãs jogam suas cinzas no mar e se despedem.

Posteriormente, Lúcia Helena volta para Nova York. Assim, a casa de Dona Hermínia fica ainda mais vazia, ocasionando a síndrome do ninho vazio na protagonista. Hermínia perambula pela casa, entrando nos quartos vazios dos filhos e olhando fotos de momentos em família. Sentindo-se sozinha, ela liga para os filhos Marcelina e Juliano, que não atendem por estarem demasiadamente ocupados. Porém, logo depois, Juliano retorna à ligação da mãe, dando a notícia de que acabara de ser contratado pelo melhor escritório de advocacia de São Paulo. Então, ele lembra Hermínia da estreia da peça de Marcelina, e pede que a mãe vá comemorar as conquistas com eles.

Em São Paulo, Hermínia, Carlos Alberto, Juliano e Garib se reúnem para assistir à estreia da peça de Marcelina, que se mostra uma ótima e cativante atriz. A performance de Marcelina emociona e diverte a família, e também recebe aplausos e elogios da plateia.

Posteriormente, Hermínia e seus três filhos se reúnem em Niterói, passando um tempo em família. Na ocasião, a mãe informa que irá viajar para Nova York, já que os filhos já estão seguindo suas vidas em diferentes cidades. Nas últimas cenas do filme, Hermínia se despede da família e faz sua viagem.

- **Características da personagem:**

Nesta parte do filme, é ressaltada a relação de Hermínia com Ilesca e Lúcia Helena. Elas têm uma relação típica de irmãs: brigam e discutem frequentemente, mas se amam acima de tudo. Esse sentimento é bem representado na cena em que Lúcia Helena está prestes a embarcar para Nova York, e se despede das irmãs: “Vou morrer de saudades, minhas irmãs queridas, chatas pra caralho!” (Lúcia Helena, 01:09:31). A relação com Zélia também é representada, mostrando a tristeza das irmãs com a morte da tia querida e amorosa.

Em relação a Juliano e Marcelina, Hermínia para de insistir que eles fiquem em casa, enfim aceitando que os filhos seguirão suas vidas em outro estado. Hermínia sofre bastante com isso, sentindo muita saudade, conforme ela mesma afirma em seu programa: “Ai, gente! Olha, eu queria começar o programa dizendo que eu sinto muita falta dos meus filhos. Então, o programa de hoje é pra vocês. O programa de hoje vai falar sobre saudade” (Dona Hermínia, 01:10:01). Em casa, ela se sente solitária e melancólica, desenvolvendo a síndrome do ninho vazio. Porém, ao final do filme, o orgulho das conquistas dos filhos supera todos os sentimentos negativos. Então, Hermínia consegue enfim seguir sua própria vida e cuidar de si mesma.

9.2.3. Minha Mãe É Uma Peça 3 (2019)

Neste item, é apresentada a análise aprofundada de Dona Hermínia em *Minha Mãe É Uma Peça 3* (2019). Para os subtópicos da análise, foram considerados os 4 momentos-chave da trajetória da personagem neste longa. São eles: Novidades na família; Mudando a rotina; Maternidade ecológica de Marcelina; e Casamento de Juliano

9.2.3.1. Novidades na família

Minha Mãe é Uma Peça 3 (2019) se passa aproximadamente 3 anos depois do segundo longa. Dona Hermínia não apresenta mais seu programa, estando aposentada da televisão. Ela segue uma rotina monótona, que se resume a ficar em casa e ir ao supermercado, à feira e à farmácia. Seus filhos, Juliano e Marcelina, voltaram ao Rio de Janeiro, mas seguem suas vidas, vendo a mãe apenas

ocasionalmente. Assim, Hermínia passa bastante tempo sozinha, tendo como sua única companhia a empregada Valdéia, em seu horário de serviço.

Assustada com a morte recente de uma vizinha, Hermínia sente medo de ficar sozinha em casa e desce para a portaria do prédio, onde tem a companhia do zelador. Lá, ela tem uma crise nervosa e desmaia, e o zelador chama ajuda. Hermínia é levada para o hospital, e logo recebe a visita de Iesa, Juliano e Marcelina. Ao recuperar a consciência e se sentir melhor, Hermínia recebe duas grandes notícias dos filhos: Juliano vai se casar com seu namorado Tiago, e Marcelina está grávida de um homem que a mãe nem sabia da existência. Após ouvir as novidades, Hermínia se levanta da cama e sai do hospital, se dando alta.

Posteriormente, no apartamento de Hermínia, os filhos contam mais sobre as novidades. A mãe pergunta por que ainda não conhece o namorado de Marcelina, e a filha responde que a relação é recente, tendo apenas três meses. Logo depois, Hermínia começa a falar sobre os preparativos para o casamento de Juliano e para a maternidade de Marcelina. Animada, a mãe já havia feito uma lista com os afazeres, informações e orçamentos para a organização dos dois eventos. Porém, os filhos pedem calma. Marcelina diz que ainda está conversando calmamente com o namorado sobre o bebê, e que, se precisar de ajuda, irá chamar a mãe. Juliano informa que quem está organizando o casamento é a sua sogra, pois ela pagará por tudo, sendo a festa o seu presente para os noivos. Hermínia, que acreditava que iria se divertir organizando tudo, fica desolada por não poder participar ativamente dos eventos.

Em meio a tantas mudanças na família, Hermínia descobre que seu ex-marido, Carlos Alberto, agora é seu vizinho de porta. Carlos Alberto decidiu se mudar para o apartamento do lado de Hermínia, pensando que, como os dois já estão velhos, podem cuidar um do outro. Em um jantar, os dois conversam sobre os filhos, sobre a velhice e sobre a vida. Carlos Alberto continua tentando paquerar a ex-mulher, mas sem sucesso, pois ela apenas zomba dele.

- **Características da personagem:**

No início deste filme, Dona Hermínia está entediada com a rotina monótona que leva. Em conversa com Carlos Alberto, ela mesma relata isso: “Eu não tenho mais nada pra fazer! A minha vida é supermercado, farmácia, casa. Supermercado, farmácia, casa” (Dona Hermínia, 26:45). Hermínia também se sente desvalorizada pelos filhos, afirmando que eles não lhe dão muita atenção e nem a visitam muito. Isso pode ser percebido na mesma conversa com Carlos Alberto, em que ela assume: “Eu quero que as crianças me deem valor!” (Dona Hermínia, 27:05).

Hermínia continua nervosa. Isso pode ser percebido pelas suas crises de nervos, que a fazem desmaiar. Outro momento que evidencia essa característica é quando ela conta para uma vizinha que sempre tem todos os seus exames à mão: “Isso aqui é minhas coisas. Plano de saúde, raio-x do pulmão, ressonância. Eu tenho tudo aqui, que a gente que é velha tem que andar com tudo, né?” (Dona Hermínia, 09:35). Hermínia também continua dramática, como mostra sua conversa com Juliano, no hospital. Após ter uma mera crise nervosa, Hermínia faz drama para o filho: “Juliano, meu filho, eu tô um caco! Eu tô um fiapo de vida. Aproveita a mamãe, tá?” (Dona Hermínia, 12:43).

Na cena no apartamento de Hermínia, a reação da mãe às notícias dos filhos mostra que ela continua invasiva. Ela quer tentar controlar a vida deles, no que puder. Posteriormente, em conversa com Iesa, Hermínia ressalta essa característica, no trecho: “Iesa, você acredita que Marcelina não quer deixar eu decidir nada da vida do meu neto com ela?” (Dona Hermínia, 21:06).

9.2.3.2. *Mudando a rotina*

Como seus filhos negaram sua ajuda, Hermínia busca outras atividades para modificar sua rotina. Ela tenta fazer uma terapia de grupo, o que não dá certo, pois ela critica os problemas de todos os integrantes. Ela também organiza uma excursão à gafieira com suas amigas, todas bem idosas e com diversos problemas de saúde, mas acaba a noite com a coluna travada e dançando com Carlos Alberto. Em outro momento, Hermínia encontra Dona Lourdes, sua amiga e ex-vizinha, em um salão de beleza. Lourdes informa que vai viajar para Hollywood, e convida Hermínia para ir junto, para elas passearem e se divertirem. Hermínia aceita, e as duas viajam juntas.

Elas visitam o letreiro de Hollywood, o museu de cera Madame Tussauds e a rua Rodeo Drive. Porém, elas enfrentam problemas de comunicação em algumas situações, visto que nenhuma das duas sabe falar inglês.

De volta ao Brasil, Hermínia recebe a visita de Juliano, que pede fotos antigas, de criança, para inserir em um vídeo para o casamento. Então, eles combinam de fazer um jantar para a sogra de Juliano. No jantar, comparecem Hermínia, Carlos Alberto, Marcelina com o namorado Sol, e Juliano com o noivo Tiago e com a sogra Ana. Eles conversam sobre o casamento, que será realizado em Búzios. Na ocasião, Ana demonstra ser uma mulher arrogante, metida e ostentadora, o que causa diversos atritos com Hermínia. Além do casamento, eles também conversam sobre o bebê de Marcelina e Sol. O casal conta que o bebê se chamará Aruan, e Hermínia reclama que o nome não é bom. Querendo saber mais sobre a vida de Marcelina e Sol, Hermínia e Carlos Alberto se convidam para conhecer a casa deles e agendam uma visita.

- **Características da personagem:**

Na cena da terapia, Hermínia demonstra seu jeito sincero e espontâneo. Ela critica os problemas dos integrantes do grupo de forma direta e nada sutil, mesmo tendo acabado de conhecer aquelas pessoas. Isso pode ser percebido quando uma mulher conta seus problemas, e Hermínia retruca: “Não, sua história não é muito doida. Sua história é ruim, né? Sua história é bem ruim mesmo. Não conta pra ninguém fora daqui não, tá? Vamos manter aqui em sigilo absoluto” (Dona Hermínia, 29:10).

As cenas da viagem à Hollywood demonstram que, neste momento do filme, Hermínia tenta cuidar mais de si e aproveitar a vida. Porém, ela não fica muito tempo cuidando apenas de si, e logo volta a se meter na vida dos filhos. No jantar para a sogra de Juliano, Hermínia já critica Marcelina e Sol pelo nome escolhido para o bebê. A cena do jantar também demonstra a irritação e impaciência de Hermínia com a arrogância de Ana. Logo que todos saem do apartamento, Hermínia fica falando sozinha, reclamando da mulher: “Sai fora, mulher metida, arrogante, palhaça!” (Dona Hermínia, 56:08).

9.2.3.3. *Maternidade ecológica de Marcelina*

Hermínia e Carlos Alberto visitam a casa de Marcelina e Sol, que é situada em meio a natureza e afastada da cidade. Na visita, os pais percebem que o casal leva um estilo de vida hippie e mais simples. Marcelina mudou bastante e agora aprecia alimentos naturais, tendo uma horta em seu jardim e banindo o adoçante de casa, por ser ruim para a saúde. O casal também é despojado e não se importa muito com bens materiais, visto que utilizam panos de prato rasgados e não possuem xícaras em casa, tomando café em copos de requeijão. Hermínia critica a falta de objetos na casa e diz que fará uma lista do que comprar, mas Marcelina recusa.

Posteriormente, Hermínia acompanha Marcelina em um ultrassom do bebê. No exame, Marcelina pergunta à médica sobre o parto ecológico /humanizado, deixando Hermínia confusa sobre a opção. Após o exame, as duas vão em uma feira de gestantes. Lá, elas discordam muito nas compras, por terem gostos bastante diferentes. Na ocasião, Marcelina relata que não quer que seu bebê use chupeta e nem coma doce. Ela também fala que está em dúvida sobre o berço, pois ela e Sol leram sobre uma linha de pensamento que diz que é bom o bebê dormir no chão, para ganhar mais autonomia. Hermínia discorda das ideias de Marcelina, e diz que vai comprar um berço e que, na casa dela, o bebê vai poder usar chupeta.

Alguns meses depois, Marcelina faz o chá de bebê. Hermínia faz uma confusão, levando um grupo gigante de amigas idosas para o evento. Ela também contrata uma equipe de paramédicos para o chá, para ensinar Marcelina e Sol a darem os cuidados necessários para o bebê, visto que eles moram afastados da cidade. Eles fazem alguns exercícios com um boneco, e Hermínia fica assustada com a falta de jeito de Sol em lidar com um bebê. Durante o chá, a bolsa de Marcelina estoura e ela vai para o hospital para ter o bebê. Nasce uma menina, que leva o nome Aruan.

Alguns dias após o nascimento da Aruan, Hermínia visita a neta em casa. Marcelina está acabada e reclama de não ter tempo para nada. Então, Hermínia cuida da neta para que Marcelina possa dormir. Quando Aruan começa a chorar, Hermínia lhe dá uma chupeta, que trouxera escondida. Ao acordar, Marcelina vê Aruan dormindo de chupeta e questiona Hermínia. As duas discutem, por terem ideias completamente diferentes sobre a educação da criança. Marcelina se exalta e ordena que Hermínia pare de se meter.

- **Características da personagem:**

Neste momento do filme, Hermínia demonstra estranhamento com a mudança abrupta no comportamento da filha, como pode ser percebido na cena da horta. Quando Marcelina mostra a horta, dizendo que é um sonho, Hermínia responde: “Esquisito, Marcelina. Você não é de sonhar com rúcula, com alface, com essas coisas. Você sonha com chantilly e com mousse. Sonhar com rúcula pra você é pesadelo, minha filha. Tá acontecendo alguma coisa? Quer conversar com mamãe, Marcelina?” (Dona Hermínia, 58:31). Além de estranhar, Hermínia também se incomoda com alguns aspectos do novo estilo de vida da filha, como morar no meio da natureza e praticar o desapego material. Como discorda desses hábitos, Hermínia tenta controlar a vida de Marcelina, para que ela mude. Um exemplo é quando a mãe critica a cozinha de Marcelina, reclamando da falta de objetos, no trecho: “Se receber uma visita aqui nessa floresta, você tem que ter uma xicrinha pra pessoa. Eu vou fazer uma lista do que que tem que comprar aqui pra casa” (Dona Hermínia, 59:36). Porém, Marcelina não deixa a mãe controlar a sua vida, pedindo para que ela deixe de ser invasiva e mandona.

Os hábitos de Marcelina também preocupam Hermínia, em relação à vida que a neta levará. Na visita à casa da filha, Hermínia fica preocupada, pois não há hospital e nem outras crianças por perto. Essa preocupação é expressa posteriormente, no chá de bebê, quando Hermínia explica para Marcelina: “Contratei um paramédico, pra poder ensinar você. Se der merda com meu neto, pra você salvar ele até chegar na civilização” (Dona Hermínia, 01:08:11). Outro fator que incomoda Hermínia é que ela e Marcelina têm opiniões completamente diferentes sobre como deve ser a criação de Aruan. Hermínia quer mimar sua neta, não concordando com a maternidade ecológica e restritiva de Marcelina. Isso é apresentado em uma conversa entre as duas, em que a mãe afirma: “Você vai educar essa criança, chegou em mim, eu vou estragar na hora. Tá? Eu vou dar doce, vou dar laptop, vou dar tudo. Aceita!” (Dona Hermínia, 01:13:37). A divergência de opiniões gera uma discussão entre as duas. Por fim, Marcelina se exalta e grita: “A minha família agora sou eu, meu marido e minha filha!” (Marcelina, 01:13:56). Por conta da briga e da fala de Marcelina, Hermínia reflete sobre a independência dos filhos, que estão formando suas próprias famílias. Ela se sente triste e dispensável, como se sua família estivesse se desintegrando.

9.2.3.4. *Casamento de Juliano*

O casamento de Juliano e Tiago é realizado em uma casa gigante, de 10 mil m², localizada em frente ao mar, em Búzios. No final de semana do casamento, a família viaja para o local. Carlos Alberto leva Valdéia, e Hermínia pega carona com as irmãs Iesa e Lúcia Helena, recém-chegada dos Estados Unidos. Chegando em Búzios, as três irmãs são recebidas por Ana, mãe de Tiago e responsável pela organização de todo o evento – inclusive, da divisão dos quartos da casa. Ana fica em uma suíte gigante, com varanda e vista para o mar, e coloca Hermínia e as irmãs em um quarto minúsculo, sem mobília e com três camas quase grudadas.

Posteriormente, Hermínia prepara os últimos detalhes do bolo de casamento. Ana chega e as duas se desentendem e começam a trocar ofensas e provocações. No tumulto, Ana acidentalmente se desequilibra e cai em cima do bolo, destruindo-o. Então, Hermínia resolve fazer outro bolo, e chama Ana para ir junto com ela ao supermercado comprar os ingredientes. Com os ingredientes em mãos, Hermínia faz o bolo, com a ajuda de Valdéia. Depois de pronto e decorado, Hermínia e Ana mostram o bolo para Juliano e Tiago, que ficam encantados e muito agradecidos. Então, as duas entram em uma trégua e selam a paz.

No dia do casamento, a família recebe os convidados, dentre eles, Garib e Marcelina. Hermínia e Marcelina se encontram e fazem as pazes. Na hora da cerimônia, Tiago fala algumas palavras, e Juliano faz um discurso, no qual ele agradece à mãe por ter sempre lhe apoiado. Hermínia aproveita que foi citada, e também faz um discurso, falando que está orgulhosa do filho. Depois, os noivos cortam o bolo, fazem um brinde e dançam com os convidados na festa.

Alguns meses depois, a família se reúne para o Natal, na casa de Marcelina. Na celebração, comparecem Hermínia, Iesa, Lúcia Helena, Carlos Alberto, Garib, Pedrinho, Marcelina, Sol, Aruan, Juliano, Tiago e Ana. Na ocasião, Ana conta que se separou do marido e se renovou, e pede desculpas à Hermínia pela implicância que tinha com ela. Por fim, Hermínia convida todos para o Réveillon na sua casa.

- **Características da personagem:**

Em seu discurso no casamento, Juliano conta sobre o dia em que se assumiu gay para sua mãe. Na ocasião, Hermínia acolheu e apoiou o filho, o que o deixou mais forte e mais autoconfiante. A seguir, é apresentado o discurso, que demonstra o quão afetuosa e compreensiva Hermínia foi com o filho:

Um dia, minha mãe chegou pra mim e falou assim: 'Meu filho, você é gay?'. Eu falei: 'Sou mãe'. Ela pegou e saiu. Eu fui atrás dela e falei: 'Mãe, algum problema?'. Ela falou: 'Não meu filho, nenhum problema. Meu medo é lá fora, porque o mundo é mal. Mas aqui dentro de casa, eu tô fechada com você!'. E isso me deixou muito mais forte pro mundo, isso aumentou minha autoestima, aumentou a minha confiança, minha coragem. E é por isso que eu tô aqui hoje. Mas eu sei que infelizmente, essa não é a realidade de todas as famílias. Obrigado, mãe! Por você me ajudar a ser quem eu sou. (Juliano, 01:33:53)

Emocionada com a fala de Juliano, Hermínia também faz um discurso, em que ela demonstra que está orgulhosa do filho, por ele estar seguindo o caminho do amor. Além disso, Hermínia fala que sente muitas saudades de ter os filhos em casa; e complementa que, apesar de cada um estar seguindo sua própria vida, sempre haverá união e amor na família. A seguir, é apresentado o discurso de Hermínia, que representa seus sentimentos de saudade, orgulho e amor pelos filhos.

Eu queria dizer que, se eu pudesse, eu levava meus 3 filhos agora de volta pra casa. Eu começaria tudo de novo. Eu sinto falta da papinha. Eu sinto falta da fralda suja. Eu sinto falta das noites sem dormir... Porque mãe não dorme! Mas vocês foram embora, seguiram o caminho de vocês, tá tudo certo, eu já entendi isso! Eu torço por isso! Mas o que mais importa é que a gente nunca vai se perder, porque aqui tem amor! A gente sofre junto, a gente passa perrengue junto, tudo junto! Meu filho [Juliano], deixa a mamãe falar uma coisa pra você. O que você tá fazendo aqui, meu filho, é muito bonito. Você vai inspirar muita gente. Eu tô muito orgulhosa, meu filho, de você estar seguindo o caminho do amor. Quando eu olho pra você, pra Marcelina, pra Garib, eu penso que eu dei certo! Eu penso que valeu a pena todo o meu esforço! (Dona Hermínia, 01:35:05)

As últimas cenas demonstram a união da família, tanto no casamento, quanto no Natal. Essa união é bem representada no trecho em que Hermínia e Marcelina fazem as pazes. O trecho demonstra que, na família de Hermínia, apesar das brigas e desentendimentos constantes, o que prevalece é sempre o amor e a gratidão.

9.3. INFERÊNCIAS

Minha Mãe É Uma Peça: O Filme (2013) apresenta Dona Hermínia como uma dona de casa e mãe dedicada e superprotetora, acompanhando a sua decepção ao descobrir que seus dois filhos adolescentes a consideram chata e dramática. O longa se pauta no dilema de Hermínia ao sair de casa após a descoberta: apesar de estar chateada com os filhos, ela sente saudades e não consegue parar de se preocupar com eles. Por meio de *flashbacks*, o longa também apresenta diversos momentos em família do passado, demonstrando a criação e o comportamento dos filhos, desde a infância até a adolescência. Ao final do filme, Hermínia se reconcilia com os filhos e volta para casa. Ela também ganha seu próprio programa de TV (após dar uma entrevista de sucesso) e descobre que vai ser avó, por parte de seu filho mais velho.

Em *Minha Mãe É Uma Peça 2* (2016), Hermínia muda seu estilo de vida, por conta de seu programa de TV. Ela está rica, famosa e vaidosa, e leva uma jornada dupla, conciliando o trabalho e as atividades do lar. Ao longo do filme, os filhos de Hermínia saem de casa e vão morar em outro estado, sendo que a trama foca nos sentimentos da protagonista em relação a esse acontecimento. Em um primeiro momento, Hermínia se recusa a aceitar, tentando convencer os filhos a ficarem em casa. Após assimilar a saída dos filhos, ela desenvolve a síndrome do ninho vazio, se sentindo solitária e melancólica. Por fim, o orgulho das conquistas dos filhos supera os sentimentos negativos. Além disso, o filme também aborda a relação de Hermínia com seu neto e com suas irmãs.

Em *Minha Mãe É Uma Peça 3* (2019), Hermínia está mais velha e aposentada da televisão, seguindo uma rotina monótona. Quando descobre que Juliano vai casar e que Marcelina está grávida, Hermínia acredita que vai se envolver direta e ativamente nos eventos. Porém, os filhos afastam a mãe, negando sua ajuda e impedindo que ela se intrometa. Assim, o longa aborda o processo de aceitação de Hermínia, em relação à crescente independência dos filhos, que já estão formando suas próprias famílias. Ao final do filme, Hermínia demonstra ter compreendido que os filhos estarem seguindo suas próprias vidas não necessariamente significa a desunião da família. Inclusive, no casamento de Juliano, ela ressalta que, apesar de sentir falta dos filhos em casa, ela torce para que tudo dê certo em suas vidas. Por fim, ela complementa que o mais importante é que existe amor e união em sua família.

Pela análise, percebe-se que Dona Hermínia é a protagonista de todos os filmes da franquia “Minha Mãe É Uma Peça”. Ou seja, as tramas são construídas em torno das ações, sentimentos, conflitos e características de Hermínia. Sobre as características da protagonista, percebe-se que, embora seu estilo de vida se altere consideravelmente de um filme para outro, a sua essência permanece a mesma ao longo de toda a franquia. Hermínia é tagarela, debochada, espontânea, sincera, barraqueira, nervosa e carismática, além de ser uma mãe dedicada, preocupada, superprotetora e amorosa.

A análise evidencia que os três filmes apresentam a mesma temática: a relação de Hermínia com a família. Dentro desta temática, o foco é a relação da protagonista com os filhos, à medida que eles vão crescendo e ficando mais independentes. De maneira geral, os conflitos das narrativas dos três filmes são parecidos, que consistem na dificuldade de Hermínia em aceitar o crescimento dos filhos. Isso pode ser percebido na forma com que a protagonista se refere aos filhos: em todos os longas, ela chama-os de “crianças” em vários momentos, embora eles já sejam adolescentes (no primeiro filme) ou adultos (no segundo e terceiro filmes).

10. UNIVERSO CINEMATOGRAFICO DA MARVEL *VERSUS* MINHA MÃE É UMA PEÇA

Neste capítulo, é realizada uma comparação entre as principais características da franquia global, “Universo Cinematográfico da Marvel”, e da franquia nacional, “Minha Mãe É Uma Peça”. Essa comparação se baseia nas informações e resultados coletados na contextualização dos aspectos gerais das duas franquias (apresentada nos capítulos 5 e 6), e na análise de macro-narrativa (apresentada nos capítulos 8 e 9).

Pela contextualização das origens e aspectos gerais do “Universo Cinematográfico da Marvel” e de “Minha Mãe É Uma Peça”, pôde-se perceber algumas semelhanças entre as franquias. Uma importante semelhança é que ambas as franquias se pautam em uma narrativa transmídia, expandindo suas histórias para diferentes produtos midiáticos. Os heróis da Marvel surgiram nos quadrinhos e, com o tempo, passaram a protagonizar games, filmes e séries; Dona Hermínia surgiu no teatro e, depois, ganhou programa de TV, filme, livro e série. Pela análise destas trajetórias, pôde-se perceber outra semelhança: o “Universo Cinematográfico da Marvel” e “Minha Mãe É Uma Peça” representam as franquias cinematográficas de maior sucesso dos mercados global e brasileiro, porém nenhuma delas surgiu no cinema. Ambas as franquias são originárias de outras mídias (quadrinhos e teatro), mas atingem seu auge no cinema, alcançando um público maior e um posto de destaque e reconhecimento na cultura pop.

A contextualização das franquias também demonstrou uma grande diferença entre o universo da Marvel e de Dona Hermínia, referente a seus aspectos de criação. “Minha Mãe É Uma Peça” está muito relacionada à trajetória de Paulo Gustavo, por dois principais motivos. Primeiro, Paulo Gustavo criou a personagem Dona Hermínia a partir de um aspecto bastante pessoal de sua vida (a relação com sua família). Segundo, Paulo Gustavo participou ativamente da criação de todos os produtos da franquia, atuando em diversas funções nas diferentes mídias – idealizador, roteirista, ator, escritor, etc. Apesar de “Minha Mãe É Uma Peça” já ter contabilizado diversos colaboradores importantes para a criação de seus produtos, a franquia é, essencialmente, um projeto de Paulo Gustavo. Em outras palavras, não há Dona Hermínia sem Paulo Gustavo. Enquanto isso, a Marvel apresenta um cenário bastante diferente. É difícil relacionar o universo da Marvel a apenas um grande idealizador,

uma vez que cada mídia apresenta equipes diferentes de criação, nas quais se destacam diferentes profissionais. Nos quadrinhos, se destaca o fundador Martin Goodman, além de criadores como Stan Lee, Jack Kirby e Steve Ditko. No cinema, Kevin Feige detém um papel central, sendo o atual presidente da Marvel Studios e atuando como produtor de todos os filmes já lançados do “Universo Cinematográfico da Marvel”. Ao mesmo tempo, a representação visual (ou a “cara”) do MCU está muito atrelada à imagem dos atores de seu elenco, como Robert Downey Jr e Chris Evans. Estes exemplos dos quadrinhos e do cinema demonstram como é difícil relacionar a Marvel e o MCU à figura de uma pessoa só, como acontece em “Minha Mãe É Uma Peça”. Isto porque, primeiramente, o universo da Marvel existe há mais de 80 anos (primeira publicação em 1939), e seria inviável uma pessoa acompanhar todo o seu desenvolvimento. Além disso, a Marvel explora fortemente o recurso da cocriação, conforme apontado por Johnson (2013) e Jenkins (2009), que envolve diversas partes interessadas para a criação de produtos midiáticos.

A seguir, serão apresentadas inferências sobre a comparação entre as estruturas narrativas das duas franquias. Estas inferências apresentam uma discussão acerca das hipóteses que guiaram este trabalho, elaboradas previamente, na etapa de desenvolvimento do projeto de pesquisa. O projeto contava com 3 hipóteses, para serem verificadas neste trabalho: (1) A franquia “Minha Mãe é Uma Peça” é pautada no desenvolvimento da personagem de Dona Hermínia, sendo que os 3 filmes da franquia a tem como protagonista. Por outro lado, o “Universo Cinematográfico da Marvel” desenvolve um mundo complexo, com diversos personagens protagonizando os diferentes filmes da franquia, sendo relacionados a partir de conexões das mais variadas. Sendo assim, enquanto a franquia brasileira explora um personagem, a franquia global explora as diversas conexões e personagens de um mundo complexo; (2) Enquanto o “Universo Cinematográfico da Marvel” apresenta 23 filmes lançados, “Minha Mãe é Uma Peça” apresenta apenas 3. A hipótese é que como a franquia brasileira é pautada em uma personagem específica, ela deve se “esgotar” mais rapidamente do que a global (caracterizada pela presença de vários protagonistas). Como a personagem é a mesma, as histórias desenvolvidas ao longo da franquia tendem a apresentar muitas semelhanças e aparentar serem mais repetitivas. É o caso também de outras franquias brasileiras, pautadas no desenvolvimento de apenas um personagem ou uma dupla de

personagens (“Até que a sorte nos separe”, “De Pernas pro ar”, “Se eu fosse você”, “Tropa de Elite”, “Os homens são de marte”); (3) O universo complexo da Marvel é possível devido a um planejamento prévio da estrutura narrativa da franquia, com a elaboração de um calendário de lançamentos de filmes que vão revelando e construindo suas conexões aos poucos. De outro modo, as franquias nacionais não apresentam grande planejamento prévio, sendo mais pautadas pela lógica do “fez sucesso, lanço a continuação”.

Para a discussão acerca da Hipótese 1, faz-se necessário refletir sobre as inferências da análise de macro-narrativa. Pela análise de Tony Stark na Fase 1 do MCU, concluiu-se que os filmes apresentam diferentes níveis de participação e relevância do personagem. Em *Homem de Ferro* (2008), *Homem de Ferro 2* (2010) e *Os Vingadores* (2012), Tony é protagonista; em *O Incrível Hulk* (2008) e *Thor* (2011), ele possui participações breves; e em *Capitão América: O Primeiro Vingador* (2011) são demonstradas suas origens, antes de seu nascimento, a partir da apresentação de seu pai como um dos principais personagens. Nos filmes em que Tony detém protagonismo, suas ações e seus conflitos são o foco principal da trama, e sua personalidade e suas características são apresentadas e bastante exploradas. Enquanto isso, nos filmes em que apresenta uma participação breve, Tony serve apenas como detalhe de contextualização, sendo que outros personagens assumem o protagonismo. Neste segundo caso, a participação de Tony não é importante à trama central do filme, porém é essencial ao *worldbuilding* do MCU, auxiliando a constituir a noção de um universo ficcional compartilhado. Ao contrário do que acontece com Tony Stark no MCU, a análise de Dona Hermínia evidenciou que a personagem é a protagonista de todos os filmes da franquia “Minha Mãe É Uma Peça”. Ou seja, o foco dos filmes está na história e na personalidade de Dona Hermínia. Portanto, pode-se afirmar que a franquia “Minha Mãe É Uma Peça” está mais voltada ao desenvolvimento de uma personagem específica.

Pela análise de Tony Stark e de Dona Hermínia, confirmou-se a Hipótese 1 do trabalho. O “Universo Cinematográfico da Marvel” está voltado à construção de um universo ficcional complexo, explorando as conexões entre seus diversos personagens e sendo uma expressão do *worldbuilding*. Enquanto isso, “Minha Mãe É Uma Peça” apresenta uma estrutura mais similar à do *storytelling* tradicional, com o desenvolvimento de uma personagem específica. Como analisado por Jenkins (2009),

o mercado cinematográfico esteve primeiro empenhado na elaboração de histórias, depois de personagens, e por fim, de universos. Isto porque um universo sustenta diversos personagens, que por sua vez, sustentam múltiplas histórias. O que foi identificado é que, enquanto o MCU (mercado global) foca na construção de um universo expansivo, a franquia “Minha Mãe É Uma Peça” (mercado brasileiro) ainda obtém sucesso com a exploração de uma boa personagem.

A partir das informações obtidas na análise de macro-narrativa e na contextualização das franquias, foi possível discutir e confirmar a Hipótese 2, sobre o “esgotamento”. No “Universo Cinematográfico da Marvel”, são explorados diversos personagens como protagonistas, com personalidades e objetivos distintos. Por conta disso, os filmes do MCU se diferenciam bastante entre si. Conforme mencionado no Capítulo 5, em uma fala de Kevin Feige, cada personagem do MCU tem seu próprio estilo de filme, remetendo a elementos de diferentes gêneros. Os longas do Homem de Ferro se assemelham a suspenses tecnológicos; os do Capitão América, a filmes de guerra ou suspenses políticos; os dos Guardiões da Galáxia, a filmes de ficção científica; e assim por diante. Por apresentarem essas diferenças de personagens e estilos, os filmes do MCU constantemente trazem novidades ao público, sendo improvável que ocorra o “esgotamento” da franquia. Além disso, mesmo se forem analisados apenas os filmes protagonizados por Tony Stark, pode-se perceber uma diferença nas temáticas abordadas. Em *Homem de Ferro* (2008), é apresentada a origem do herói, debatendo temáticas como propósito e ética. Enquanto isso, em *Homem de Ferro 2* (2010), são retratadas as temáticas de vingança, reputação, legado, relação com a família e problemas de saúde. A alteração de temática evita a repetição, dificultando o “esgotamento”. Do contrário, a franquia “Minha Mãe É Uma Peça” apresenta Dona Hermínia como a protagonista de todos os filmes. Além disso, os três filmes apresentam a mesma temática central: a relação de Hermínia com a família, com foco em sua dificuldade de lidar com o crescimento dos filhos. Como os filmes possuem a mesma protagonista e a mesma temática, as tramas apresentam muitas semelhanças e certa repetitividade, ocasionando um maior “esgotamento” da franquia. Essas reflexões acerca do “esgotamento” podem ser confirmadas pela observação da quantidade de filmes produzidos por cada franquia. O MCU conta com 23 longas lançados e continua em expansão, com títulos já anunciados para as próximas duas Fases. Enquanto isso, “Minha Mãe é Uma Peça” conta com apenas

três longas, e, de acordo com Paulo Gustavo, é provável que a franquia permaneça com esta quantidade, sem novos lançamentos cinematográficos.

Por fim, a Hipótese 3, acerca do planejamento das franquias, também foi confirmada. Conforme visto no capítulo 5, a Marvel Studios apresenta um planejamento prévio de sua estrutura narrativa, montando um calendário com os lançamentos para os anos futuros. Isso pode ser percebido desde as origens do MCU. Ainda em 2006, antes mesmo do lançamento de *Homem de Ferro* (2008), o primeiro longa do MCU, a Marvel Studios já vislumbrava a possibilidade de um crossover de personagens em um filme dos Vingadores, o que se concretizaria 5 anos e 5 filmes depois. Atualmente, a Marvel continua focando em um planejamento prévio. No momento, com a Fase 3 finalizada, já foram anunciados os lançamentos futuros de 7 longas das Fases 4 e 5. Por outro lado, a franquia “Minha Mãe É Uma Peça” não apresenta um planejamento prévio de seus lançamentos futuros. Conforme visto no capítulo 6, *Minha Mãe É Uma Peça 2* (2016) foi anunciado em 2015, algum tempo depois de o primeiro longa ter lançado e feito sucesso. O mesmo aconteceu com *Minha Mãe É Uma Peça 3* (2019), que foi anunciado em 2018, dois anos após o segundo filme bater recordes de bilheteria nacional. Ou seja, a franquia não planeja os lançamentos futuros, sendo mais pautada pela lógica do “fez sucesso, lanço a continuação”.

11. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho explorou a temática das franquias de mídia, prática cada vez mais relevante para a cultura *pop* contemporânea. No atual cenário da convergência, as franquias frequentemente se expandem através e para diferentes mídias, podendo assumir diversos formatos. Considerando este contexto, o presente trabalho determinou o foco na indústria cinematográfica, estudando as franquias que fazem sucesso nesta mídia específica.

Dentre os diferentes elementos que determinam o desenvolvimento e sucesso de uma franquia, foram escolhidos os aspectos narrativos como enfoque deste trabalho. E, como objetos de estudo, foram selecionadas as franquias cinematográficas de maior sucesso do século XXI, a nível global e nacional - respectivamente, “Universo Cinematográfico da Marvel” e “Minha Mãe é Uma Peça”. A partir da definição destes enfoques, foi elaborado o problema de pesquisa, retomado a seguir. O problema, que norteou a realização deste trabalho, foi: Como se caracterizam os aspectos narrativos das franquias cinematográficas de maior sucesso nos mercados global e brasileiro - “Universo Cinematográfico da Marvel” e “Minha Mãe é uma Peça”?

O problema norteador foi desdobrado em cinco objetivos específicos. Eram eles: (1) Estabelecer uma base teórica para os conceitos-chave do trabalho - franquia de mídia, narrativa e *worldbuilding*; (2) Contextualizar a importância das franquias no cinema; (3) Identificar as franquias cinematográficas de sucesso dos mercados global e brasileiro; (4) Descrever os aspectos gerais das franquias cinematográficas de maior sucesso dos mercados global e brasileiro - “Universo Cinematográfico da Marvel” e “Minha Mãe é uma Peça”; (5) Analisar como se caracterizam os aspectos narrativos das franquias cinematográficas de maior sucesso nos mercados global e brasileiro - “Universo Cinematográfico da Marvel” e “Minha Mãe é uma Peça”. Estes cinco objetivos nortearam a escolha da estratégia metodológica, composta de três técnicas: pesquisa bibliográfica, pesquisa documental e análise de macro-narrativa - técnica criada pela autora, baseada no modelo de Jenkins (2009). Os objetivos também serviram como base para estruturar as etapas de pesquisa e os capítulos do trabalho. A seguir, será relatado como os objetivos foram sendo atingidos ao longo dos capítulos.

O Objetivo 1, de estabelecer uma base teórica para os conceitos-chave do trabalho, foi atingido nos Capítulos 2 e 3. O Capítulo 2 explorou os conceitos de franquia, apresentando as suas origens na área de Administração, e a apropriação do termo pela indústria cultural e midiática. Também foram apresentadas as principais características das franquias de mídia, além do contexto de seu desenvolvimento, marcado pela cultura da convergência e pelos conglomerados midiáticos. O Capítulo 3 introduziu os conceitos de narrativa, transmídia e *worldbuilding*. O capítulo também trouxe um breve contexto de como a narrativa cinematográfica evoluiu de simples/curtas histórias, a seriados/sequências, e, por fim, à criação de universos inteiros.

O Objetivo 2 – contextualizar a importância das franquias no cinema – e o Objetivo 3 – identificar as franquias cinematográficas de sucesso dos mercados global e brasileiro – foram atingidos no Capítulo 4. O capítulo apresentou dados de público/bilheteria de instituições do cinema, considerando o Box Office Mojo e o The Numbers para o mercado global, e o OCA/ANCINE para o mercado nacional. Com base nestes dados, foi percebido que as franquias emplacam muitos filmes entre as maiores bilheterias da história, comprovando a sua relevância para o cinema. Os dados também permitiram verificar o faturamento total de franquias cinematográficas, e assim, identificar aquelas que obtiveram destaque nos mercados global e brasileiro. A partir disso, foram identificadas as franquias de maior sucesso em cada mercado: “Universo Cinematográfico da Marvel” (a nível global) e “Minha Mãe É Uma Peça” (a nível nacional), que foram selecionadas como objetos de estudo.

O Objetivo 4, de descrever os aspectos gerais das franquias cinematográficas de maior sucesso dos mercados global e brasileiro (“Universo Cinematográfico da Marvel” e “Minha Mãe é uma Peça”), foi atingido nos Capítulos 5 e 6. O Capítulo 5 contextualizou o desenvolvimento da Marvel Entertainment, desde a sua origem nos quadrinhos em 1939, até a sua atual conjuntura de conglomerado, englobando diversas subsidiárias e produtos midiáticos. O capítulo focou na Marvel Studios e na constituição do “Universo Cinematográfico da Marvel”, desde o seu primeiro lançamento em 2008, até o atual momento, em que já contabiliza 23 filmes lançados em 3 fases. O Capítulo 6 desenvolveu uma contextualização da franquia “Minha Mãe é Uma Peça”, apresentando a trajetória da protagonista Dona Hermínia, que se originou no teatro e depois se expandiu para outras mídias (TV, cinema e livro). O

capítulo também demonstrou a estreita relação entre Dona Hermínia e seu idealizador, Paulo Gustavo, que se inspirou na própria mãe para a criação da personagem e participou do desenvolvimento de todos os produtos da franquia.

O Objetivo 5 – analisar como se caracterizam os aspectos narrativos das franquias cinematográficas de maior sucesso nos mercados global e brasileiro (“Universo Cinematográfico da Marvel” e “Minha Mãe é uma Peça”) – foi atingido a partir da aplicação da análise de macro-narrativa. Como se trata de uma técnica criada pela autora, a análise de macro-narrativa foi descrita no Capítulo 7, onde foram apresentadas as bases para a sua criação e o passo-a-passo para sua aplicação. No capítulo, também foi apresentado o *corpus* de pesquisa, que consistiu nos 6 filmes da Fase 1 do MCU e nos 3 filmes da franquia “Minha Mãe é Uma Peça”. O *corpus* foi submetido à análise de macro-narrativa no Capítulo 8 – destinado ao MCU – e no Capítulo 9 – destinado à “Minha Mãe é Uma Peça”. A análise de cada franquia foi realizada em duas etapas: na Etapa 1, foi feita uma descrição dos enredos dos filmes do *corpus* (no caso do MCU, também foram descritas as cenas-pós-créditos); e na Etapa 2, foi realizada a Análise de Personagem, a partir da observação de Tony Stark na Fase 1 do MCU e de Dona Hermínia em “Minha Mãe É Uma Peça”. A análise dos dois personagens consistiu na identificação de suas participações, ações, características, relações e momentos-chave nos filmes do *corpus*, e na realização de inferências sobre suas trajetórias. As inferências sobre Tony Stark e Dona Hermínia, realizadas ao final dos Capítulos 8 e 9, apresentaram importantes indícios sobre as estruturas narrativas do “Universo Cinematográfico da Marvel” e de “Minha Mãe é uma Peça”.

Por fim, o Capítulo 10 apresentou os principais resultados do trabalho, fornecendo respostas para o problema norteador, ao indicar como se caracterizam os aspectos narrativos das franquias “Universo Cinematográfico da Marvel” e “Minha Mãe é Uma Peça”. Com base nas informações apresentadas em capítulos anteriores, o Capítulo 10 realizou uma comparação entre as principais características das duas franquias, apontando suas semelhanças e diferenças. Foi percebido que as duas franquias se assemelham por ambas possuírem narrativas transmídia e por terem atingido seu auge no cinema, mas apresentam uma grande diferença em seus aspectos de criação: “Minha Mãe é Uma Peça” está bastante atrelada a um grande criador/idealizador, enquanto o “Universo Cinematográfico da Marvel” explora

fortemente o recurso da cocriação. Com relação à estrutura narrativa das duas franquias, a análise permitiu elaborar três principais conclusões, que foram apresentadas no Capítulo 10 e são retomadas resumidamente a seguir. A primeira é que o MCU (franquia global) está voltado à construção de um universo ficcional complexo, sendo uma expressão do *worldbuilding*, enquanto “Minha Mãe É Uma Peça” (franquia nacional) apresenta uma estrutura mais similar à do *storytelling* tradicional, com o desenvolvimento de uma personagem específica. A segunda é que o MCU possui menor tendência a se “esgotar”, por variar nos protagonistas, no estilo e na temática dos filmes, enquanto “Minha Mãe é Uma Peça” possui maior “esgotamento”, por manter uma constância nestes elementos. A terceira é que há uma grande diferença no planejamento da estrutura narrativa das duas franquias: enquanto o MCU elabora um calendário que prevê o lançamento de diversos filmes para os anos futuros, “Minha Mãe é Uma Peça” apresenta um planejamento à curto prazo, sendo mais pautada pela lógica do “fez sucesso, lanço a continuação”.

As conclusões do presente trabalho evidenciaram que o “Universo Cinematográfico da Marvel” e a franquia “Minha Mãe É Uma Peça” se encontram em patamares diferentes de complexidade de estrutura. Porém, ambas as franquias demonstraram que o formato apresenta grande potencial para atingir sucesso de público e bilheteria. Por conseguinte, as franquias apresentam uma importância crescente para o cinema contemporâneo, a nível global e nacional.

A discussão deste trabalho abre espaço para novos questionamentos e debates a respeito da estrutura narrativa do MCU e de “Minha Mãe é Uma Peça”, permitindo reflexões para além do *corpus* de pesquisa. Neste espaço, é realizada uma breve reflexão sobre protagonismo, envolvendo acontecimentos recentes das duas franquias. Esta reflexão se baseia no seguinte questionamento: O que acontece com a franquia após a perda de um protagonista?

A análise de macro-narrativa demonstrou que, apesar de dividir o protagonismo com outros personagens, Tony Stark é o grande protagonista da Fase 1 do MCU, contabilizando mais aparições e filmes solo. Ao longo das Fases 2 e 3, Stark segue com grande visibilidade, ganhando seu terceiro filme solo – *Homem de Ferro 3* (2013) – e apresentando papéis de destaque em outros 5 longas – *Vingadores: Era de Ultron* (2015), *Capitão América: Guerra Civil* (2016), *Homem-Aranha: De volta ao lar* (2017),

Vingadores: Guerra Infinita (2018) e *Vingadores: Ultimato* (2019). *Vingadores: Ultimato* (2019), lançado ao final da Fase 3, encerra a Saga do Infinito, apresentando uma guerra épica entre os heróis do MCU e o vilão Thanos. Ao final do filme, Tony Stark morre, se sacrificando para derrotar Thanos e salvar o universo. Além disso, *Vingadores: Ultimato* (2019) também encerra a jornada de outro herói de grande destaque para o MCU, o Steve Rogers (Capitão América). Ou seja, o filme conclui o arco narrativo dos dois principais personagens da Saga do Infinito do MCU. Todavia, o universo ficcional sobrevive ao fim destes protagonistas, seguindo novos caminhos. Isto foi possível porque, ao longo das Fases 2 e 3, o MCU focou na expansão de seu universo, abrindo brechas e apresentando novos personagens para serem desenvolvidos futuramente de forma aprofundada. Nesta lógica, o MCU apresentou previamente os personagens que viriam a ser os sucessores do Homem de Ferro e do Capitão América, que são, respectivamente, Peter Parker (Homem-Aranha) e Sam Wilson (Falcão). Após *Vingadores: Ultimato* (2019), estes sucessores receberam destaque, ganhando filme e série próprios, para apresentar a continuação do legado dos falecidos heróis. No longa *Homem Aranha: Longe de Casa* (2019), Peter Parker recebe uma herança de Tony Stark, que consiste em um par de óculos de sol que armazena E.D.I.T.H - um sistema de inteligência artificial de segurança e defesa, com acesso à rede global de satélites das Indústrias Stark. Junto com os óculos, Peter recebe um bilhete de Tony, no qual consta a mensagem “Para o próximo Tony Stark, eu confio em você”. Lançada no início da Fase 4, a série *Falcão e o Soldado Invernal* (2021) apresenta Sam Wilson assumindo a identidade de Capitão América, após Steve Rogers se aposentar.

Os arcos narrativos de Tony Stark e de Steve Rogers foram planejados estrategicamente, com o fim de suas jornadas representando um marco para o MCU e o início de uma nova etapa da franquia. Porém, muitas vezes, acontecimentos inesperados da vida real acabam impactando no planejamento do universo ficcional. Foi o caso da trágica morte de Chadwick Boseman, aos 43 anos, em agosto de 2020. Boseman fez sua estreia no MCU em *Capitão América: Guerra Civil* (2016), interpretando o personagem T'Challa. Em 2018, T'Challa ganhou um destaque maior, protagonizando o filme *Pantera Negra* (2018), que obteve grande sucesso, se estabelecendo como a 14ª maior bilheteria global de todos os tempos (BOX OFFICE MOJO, 2020). Depois disso, Boseman reprisou o papel em *Vingadores: Guerra Infinita*

(2018) e em *Vingadores: Ultimato* (2019). Em 2019, a Marvel Studios anunciou o longa *Pantera Negra 2*, com previsão de lançamento para 2022. Porém, em agosto de 2020, ocorreu a inesperada e trágica morte de Chadwick Boseman, deixando dúvidas sobre o que aconteceria com o personagem T'Challa. No final de 2020, a Marvel Studios anunciou que não escalaria outra pessoa para substituir Boseman, optando por honrar o legado do ator e seu retrato como T'Challa. Dessa forma, foi decidido que *Pantera Negra 2* focará no reino de Wakanda e dará maior destaque aos coadjuvantes do primeiro filme, como Shuri, irmã de T'Challa. A trágica perda de Chadwick Boseman representou uma situação bastante adversa e inesperada para o planejamento narrativo da franquia, uma vez que T'Challa seria um importante personagem para as novas fases do MCU. Todavia, a vastidão do universo ficcional do MCU, com seus diversos personagens, permitiu que a história do reino de Wakanda continue sendo contada, apesar da ausência do seu icônico protagonista T'Challa.

Estes dois acontecimentos do MCU, que representam a morte de personagem (Tony Stark e Steve Rogers) e de ator (Chadwick Boseman - T'Challa), demonstram a força do *worldbuilding* da franquia. Ou seja, o universo ficcional do MCU é tão bem construído que se sustenta mesmo após a perda de grandes e icônicos protagonistas. Esta não é a realidade da franquia “Minha Mãe É Uma Peça”, a qual apresenta um cenário bastante diferente.

Conforme apresentado na análise de macro-narrativa, a franquia “Minha Mãe É Uma Peça” é toda construída em torno da personagem Dona Hermínia, com suas características e conflitos sendo o foco central das tramas. Dessa forma, se Dona Hermínia fosse retirada, a franquia perderia sua essência e, provavelmente, não se sustentaria. Ou seja, o fim da personagem significaria o fim da franquia.

Como visto ao longo do trabalho, Dona Hermínia e a franquia “Minha Mãe é Uma Peça” estão estreitamente relacionadas com a trajetória de Paulo Gustavo. Além de ser o idealizador da personagem e da franquia, Paulo também interpreta Hermínia e atua como roteirista dos conteúdos. Ou seja, sem Paulo Gustavo, não há Dona Hermínia e nem “Minha Mãe É Uma Peça”. Isto se confirma quando é observada a situação em que Paulo se encontra no momento.

Desde março de 2020, o Brasil enfrenta a pandemia do coronavírus. Em março de 2021, Paulo Gustavo testou positivo para Covid-19. O ator foi internado em um

hospital do Rio de Janeiro, tendo que ser intubado no final de março. No início de abril, Paulo piorou seu estado de saúde, tendo que usar ECMO¹⁴ devido às complicações da doença. No atual momento (final de abril/2021), Paulo Gustavo completa mais de um mês no hospital e vem apresentando melhora e estabilidade em seu quadro clínico, mas seu estado de saúde ainda é considerado grave. Por conta deste quadro delicado, diversos brasileiros estão mandando energias positivas e torcendo pela recuperação de Paulo Gustavo, que já levou mais de 22 milhões de espectadores ao cinema para rirem e se emocionarem junto com Dona Hermínia. Enquanto Paulo luta contra o Covid-19, a franquia “Minha Mãe É Uma Peça” permanece em *stand-by*, pois a sua continuidade depende diretamente da melhora do ator. Afinal, sem Paulo Gustavo, não há “Minha Mãe É Uma Peça”.

¹⁴ A ECMO – Oxigenação por Membrana Extracorpórea – é um tratamento utilizado em estágios mais críticos da Covid-19, quando há inflamação do pulmão. Na ECMO, a oxigenação do paciente é feita por uma membrana fora do corpo, que age como um pulmão e um coração artificiais. Assim, o sangue é retirado do corpo do paciente e enviado para a membrana, onde o gás carbônico é eliminado e o oxigênio acrescentado. Após a passagem pela membrana, o sangue, já oxigenado, é reinjetado no corpo.

12. REFERÊNCIAS

12.1. BIBLIOGRAFIA

ARISTÓTELES. **Poética**. 3 ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2008.

AUMONT, Jacques. **A imagem**. 4. ed. Campinas, SP: Papirus, 2000.

BAREFOOT, Guy. Who Watched that Masked Man? Hollywood's Serial Audiences in the 1930s. **Historical Journal of Film, Radio and Television**, Routledge, v. 31, n. 2, pp. 167-190, jun. 2011.

GAUDREULT, André & JOST, François. **A narrativa cinematográfica**. Brasília: Editora UNB, 2009.

HOWE, Sean. **Marvel Comics: A História Secreta**. São Paulo: LeYa, 2013.

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

JOHNSON, Derek. **Media Franchising: Creative License and Collaboration in the Culture Industries**. New York University Press, 2013.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia**. Bauru, SP: EDUSC, 2001.

MACDONALD, George. The Fantastic Imagination. In: **A dish of Orts, Chiefly papers on the Imagination, and on Shakespeare**. London: S.L. Marston, 1895. Disponível em: <https://archive.org/details/dishofortschiefl00macduoft/page/n10>. Acesso em: 01 abril 2020.

MACHADO, Arlindo. A narrativa seriada. In: **A televisão levada a sério**. 4 ed. São Paulo: Senac, 2005.

MASCARELLO, Fernando. Cinema Hollywoodiano Contemporâneo. In: **História do Cinema Mundial**. Campinas, SP: Papirus, 2006.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Editora Cultrix, 1974.

MOREIRA, Sonia Virgínia. Análise documental como método e como técnica. In: BARROS, Antonio & DUARTE, Jorge. **Métodos de pesquisa em comunicação**. 2 ed. São Paulo: Atlas Editora, 2011.

NEGROPONTE, Nicholas. **A Vida Digital**. 2 ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

PAULO GUSTAVO. **Minha Mãe É Uma Peça**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2015a. Disponível em: http://lelivros.love/book/baixar-livro-minha-mae-e-uma-peca-paulo-gustavo-em-pdf-epub-mobi-ou-ler-online/#tab-additional_information. Acesso em: 11 set 2020.

STUMPF, Ida Regina. Pesquisa bibliográfica. In: BARROS, Antonio & DUARTE, Jorge. **Métodos de pesquisa em comunicação**. 2 ed. São Paulo: Atlas Editora, 2011.

TOLKIEN, Christopher. Foreword. In: **The monsters and the critics: and other Essays**. London: Harper Collins, 2006.

TOLKIEN, J. R. R. On Fairy-Stories. In: **The monsters and the critics: and other Essays**. London: Harper Collins, 2006.

WOLF, Mark J. P. **Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation**. Routledge, 2014.

12.2. DOCUMENTAÇÃO

BIAL, Pedro. **Conversa com Bial** [Entrevista com Paulo Gustavo]. Rede Globo, 19 maio 2020. Programa de TV. Disponível em: <https://gshow.globo.com/programas/conversa-com-bial/noticia/paulo-gustavo-a-bial-ja-nao-acho-mais-graca-de-coisas-que-fazia-anos-atras-eu-nao-aprovo-mais.ghtml>. Acesso em: 24 set 2020.

BOX OFFICE MOJO. **Top Lifetime Grosses**. [2020] Disponível em: https://www.boxofficemojo.com/chart/ww_top_lifetime_gross/?area=XWW. Acesso em: 28 ago 2020.

BUSINESS WIRE. **Marvel Entertainment Names David Maisel as Chairman, Marvel Studios and Kevin Feige as President of Production**. Los Angeles, 13 Mar 2007. Disponível em: <https://www.businesswire.com/news/home/20070313005273/en/Marvel-Entertainment-Names-David-Maisel-Chairman-Marvel>. Acesso em: 15 nov 2019.

FEIGE, Kevin. Kevin Feige's Oral History of the Marvel Cinematic Universe. [Entrevista cedida a] Joel Meares. **Rotten Tomatoes**, 2018. Disponível em: <https://editorial.rottentomatoes.com/article/kevin-feiges-oral-history-of-the-marvel-cinematic-universe/3/>. Acesso em: 31 jul 2020.

FEIGE, Kevin. Spider-Man Far From Home: Interview Mit Marvel Chef Kevin Feige. [Entrevista cedida a] Dominik Porschen. **Film Fabrik**, Berlim, 2019. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=3zqWomt3Xgw&feature=emb_log. Acesso em: 31 jul 2020.

G1 GLOBO. Em 10 anos, Brasil ganha mais de 1 milhão de famílias formadas por mães solteiras. **G1 Globo**, 14 maio 2017. Disponível em: <https://g1.globo.com/economia/noticia/em-10-anos-brasil-ganha-mais-de-1-milhao-de-familias-formadas-por-maes-solteiras.ghtml>. Acesso em: 29 set 2020.

IMDB. **Agente Carter**. [2021a] Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt3475734/?ref=vp_back Acesso em: 06 jan 2021.

IMDB. **Marvel Cinematic Universe TV Series**. [2021b] Disponível em: https://www.imdb.com/list/ls095710399/?sort=list_order.asc&st_dt=&mode=detail&page=1&release_date=2010%2C2020&ref=ttls_ref_yr Acesso em: 06 jan 2021.

IMDB. **Marvel Netflix series**. [2021c] Disponível em: <https://www.imdb.com/list/ls072514897/> Acesso em: 06 jan 2021.

IMDB. **220 Volts**. [2020] Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt2107877/?ref=nv_sr_srsq_0 Acesso em: 08 set 2020.

MAISEL, David. Marvel Studios' Origin Secrets Revealed by Mysterious Founder: History Was "Rewritten". [Entrevista cedida a] Kim Masters. **The Hollywood Reporter**, Los Angeles, 5 Maio 2016. Disponível em: <https://www.hollywoodreporter.com/features/marvel-studios-origin-secrets-revealed-889795>. Acesso em: 15 nov 2019.

MARVEL. **Marvel Corporate Information** [2020] Disponível em: <https://www.marvel.com/corporate/about>. Acesso em: 28 jul 2020.

MARVEL. **Movies** [2021a] Disponível em: <https://www.marvel.com/movies> Acesso em: 11 jan 2021.

MARVEL. **Tv Shows** [2021b] Disponível em: <https://www.marvel.com/tv-shows>. Acesso em: 11 jan 2021.

OCA - Observatório Brasileiro do Cinema e do Audiovisual/ ANCINE – Agência Nacional do Cinema. **“Minha mãe é uma peça 3” já é o filme brasileiro com a maior bilheteria da série histórica.** [2020a] Disponível em: <https://www.ancine.gov.br/pt-br/sala-imprensa/noticias/minha-m-e-uma-pe-3-j-o-filme-brasileiro-com-maior-bilheteria-da-s-rie-hist>. Acesso em: 15 jun 2020.

OCA - Observatório Brasileiro do Cinema e do Audiovisual/ ANCINE – Agência Nacional do Cinema. **Distribuição em Salas – 2019.** [2020b] Disponível em: https://oca.ancine.gov.br/sites/default/files/repositorio/pdf/distribuicao_2019.pdf. Acesso em: 01 jul 2020.

OCA - Observatório Brasileiro do Cinema e do Audiovisual/ ANCINE – Agência Nacional do Cinema. **Listagem dos Filmes Brasileiros Lançados Comercialmente em Salas de Exibição 1995 a 2018.** [2019] Disponível em: https://oca.ancine.gov.br/sites/default/files/repositorio/pdf/2102_0.pdf. Acesso em: 01 jul 2020.

PAULO GUSTAVO. 220 Paulos. [Entrevista cedida a] Victória Costa. **Revista Invoga**, n. 36, abr/maio 2018a. Disponível em: <https://invoga.com.br/2018/05/18/220-paulos/>. Acesso em: 08 set 2020.

PAULO GUSTAVO. Paulo Gustavo - Entrevista para o Papelpop.com. [Entrevista cedida a] Zé Brites. **Papelpop**, 2013. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2GODk2jxG1I>. Acesso em: 08 set 2020.

PAULO GUSTAVO. Paulo Gustavo sobre beijo gay: “Patético me chamar de homofóbico”. [Entrevista cedida a] Luiz Prisco. **Metrópoles**, 2020e. Disponível em: <https://www.metropoles.com/entretenimento/cinema/paulo-gustavo-sobre-beijo-gay-patetico-me-chamar-de-homofobico>. Acesso em: 11 set 2020.

PAULO GUSTAVO (Instagram). [**Minha Mãe É Uma Peça 2 vem aí**]. Brasil, 04 ago 2015b. Instagram: paulogustavo31. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/5-PQiop2eR/>. Acesso em: 04 fev 2021.

PAULO GUSTAVO (Instagram). [**Vai ter Minha Mãe É Uma Peça 3**]. Brasil, 04 jan 2018b. Instagram: paulogustavo31. Disponível em: https://www.instagram.com/p/BdHzGc_luWO/. Acesso em: 04 fev 2021.

PAULO GUSTAVO (Website). **O Ator**. [2020a] Disponível em: <https://paulogustavo.com/o-ator/>. Acesso em: 09 set 2020.

PAULO GUSTAVO (Website). **Minha Mãe É Uma Peça**. [2020b] Disponível em: <https://paulogustavo.com/projetos/minha-mae-e-uma-peca/>. Acesso em: 09 set 2020.

PAULO GUSTAVO (Website). **220 Volts (TV)**. [2020c] Disponível em: <https://paulogustavo.com/projetos/220-volts-2/>. Acesso em: 09 set 2020.

PAULO GUSTAVO (Website). **220 Volts (Teatro)**. [2020d] Disponível em: <https://paulogustavo.com/projetos/220-volts/>. Acesso em: 09 set 2020.

PELLENZ, André. Paulo Gustavo adapta para o cinema peça que mudou sua vida e quer dona Hermínia "gigante". [Entrevista cedida a] Carla Neves. UOL, 2012. Disponível em: <https://cinema.uol.com.br/noticias/redacao/2012/11/23/paulo-gustavo-adapta-para-o-cinema-peca-que-mudou-sua-vida-e-quer-dona-herminia-gigante.htm?cmpid=copiaecola>. Acesso em: 10 set 2020.

SEBRAE. **Franquia Franqueado Franqueador**. Disponível em: http://www.sebrae.com.br/Sebrae/Portal%20Sebrae/Anexos/franquias_portal_sebrae.pdf. Acesso em: 09 nov 2019.

THE NUMBERS. **Movie Franchises**. [2020] Disponível em: https://www.boxofficemojo.com/chart/ww_top_lifetime_gross/?area=XWW. Acesso em: 22 jul 2020.

THE WALT DISNEY COMPANY. **About The Walt Disney Company** [2020] Disponível em: <https://thewaltdisneycompany.com/about/#our-businesses>. Acesso em: 24 jul 2020.

WIRED. **The Wisdom of Saint Marshall, the Holy Fool**. [1996] Disponível em: <https://www.wired.com/1996/01/saint-marshal/>. Acesso em: 24 jul 2020.

WIRED. **Honoring Wired's Patron Saint** [2002] Disponível em: <https://www.wired.com/2002/05/honoring-wireds-patron-saint/>. Acesso em: 24 jul 2020.

12.3. OBRAS AUDIOVISUAIS

CAPITÃO América: O Primeiro Vingador. Direção: Joe Johnston. Produção: Kevin Feige. Los Angeles: Marvel Studios, 2011. 124 min.

HOMEM de Ferro. Direção: Jon Favreau. Produção: Avi Arad e Kevin Feige. Los Angeles: Marvel Studios, 2008. 126min.

HOMEM de Ferro 2. Direção: Jon Favreau. Produção: Kevin Feige. Los Angeles: Marvel Studios, 2010. 124 min.

MARVEL STUDIOS: Construindo um Universo. Produção: Brad Baruh. USA: M3 Creative & Marvel Studios, 2014. 43min.

MINHA Mãe É Uma Peça: O Filme. Direção: André Pellenz. Produção: Iafa Britz. Roteiro: Paulo Gustavo e Fil Braz. Rio de Janeiro: Migdal Filmes, 2013. 84 min.

MINHA Mãe É Uma Peça 2. Direção: César Rodrigues. Produção: Iafa Britz. Roteiro: Paulo Gustavo e Fil Braz. Rio de Janeiro: Migdal Filmes, 2016. 88 min.

MINHA Mãe É Uma Peça 3. Direção: Susana Garcia. Produção: Iafa Britz. Roteiro: Paulo Gustavo, Fil Braz e Susana Garcia. Rio de Janeiro: Migdal Filmes, 2019. 111 min.

O INCRÍVEL Hulk. Direção: Louis Leterrier. Produção: Avi Arad, Kevin Feige e Gale Anne Hurd. Los Angeles: Marvel Studios, 2008. 112 min.

OS VINGADORES. Direção: Joss Whedon. Produção: Kevin Feige. Los Angeles: Marvel Studios, 2012. 143 min.

THOR. Direção: Kenneth Branagh. Produção: Kevin Feige. Los Angeles: Marvel Studios, 2011. 115 min.



Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul
Pró-Reitoria de Graduação
Av. Ipiranga, 6681 - Prédio 1 - 3º. andar
Porto Alegre - RS - Brasil
Fone: (51) 3320-3500 - Fax: (51) 3339-1564
E-mail: prograd@pucrs.br
Site: www.pucrs.br