

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

PUC-SP

Bruna Zanella Caramelo Damin

Marvel e Cultura de Massas

Graduação em jornalismo

São Paulo

2024

Bruna Zanella Caramelo Damin

Marvel e Cultura de Massas

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à banca examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como requisito para obtenção do grau de Bacharel em Jornalismo, sob a orientação do(a) prof.(a) Silvio Roberto Mieli.

São Paulo

2024

SUMÁRIO

Resumo	4
Introdução	5
Objetivo	6
Justificativa	7
Metodologia	8
Bibliografia	10

Resumo

Este documentário aborda o impacto cultural da Marvel, explorando como o universo de super-heróis transcende o entretenimento, moldando o imaginário coletivo e refletindo dilemas sociais. O filme examina a origem e evolução da Marvel Studios, suas narrativas e a influência no público, passando pela criação de heróis icônicos, como Capitão América e Homem de Ferro, até o monopólio do entretenimento liderado pela Disney. Ele também destaca a estética cinematográfica da Marvel, a construção de arquétipos, análise de mercado e concluindo com uma reflexão crítica sobre a relação entre entretenimento e cultura de massas.

Introdução

Além de explorar o sucesso da Marvel Studios, este documentário também questiona as implicações sociopolíticas presentes em suas obras, muitas vezes moldadas pelo ponto de vista norte-americano. Ao longo de seus filmes, os Estados Unidos são frequentemente apresentados como a força moral e estratégica que guia o equilíbrio mundial. Narrativas sobre terrorismo, por exemplo, evocam eventos históricos reais como o 11 de setembro, e vilões são construídos de forma a refletir ameaças contemporâneas que perpetuam um imaginário de superioridade ocidental.

A Marvel também revisita traumas históricos, como o nazismo, especialmente por meio do personagem Capitão América, que serve como metáfora de um idealismo patriótico. Essa abordagem reforça valores como liderança e sacrifício, mas também simplifica complexidades históricas, deixando de problematizar adequadamente o papel dos EUA em conflitos globais. Ao mesmo tempo, a franquia tenta incorporar diversidade e representatividade, mas enfrenta críticas sobre como esses elementos são tratados superficialmente ou como estratégias de marketing.

Por fim, o documentário busca destacar as contradições da Marvel, que, apesar de trazer avanços no campo da representatividade, ainda reflete visões centradas na hegemonia cultural norte-americana. Essa dualidade é essencial para compreender como os filmes do estúdio não apenas entretêm, mas também ajudam a moldar discursos sobre identidade, poder e moralidade em um mundo cada vez mais globalizado.

Objetivo

Este documentário busca analisar as narrativas da Marvel Studios e como elas, muitas vezes, perpetuam uma visão unificada e simplificada dos EUA como líderes globais em questões de moralidade e segurança. Temas como terrorismo e liberdade são frequentemente retratados sob a ótica americana, sem uma análise mais profunda das complexidades geopolíticas envolvidas, o que pode limitar a compreensão dos espectadores sobre esses assuntos de forma mais ampla. Isso também implica a exclusão ou distorção de perspectivas alternativas, representando uma visão unilateral que prevalece sobre outras realidades globais.

Além disso, o documentário explora o impacto superficial que a Marvel pode ter nas questões sociais por meio de representatividade. Embora filmes como *Pantera Negra* e *Capitã Marvel* sejam celebrados por sua tentativa de inclusão, frequentemente a profundidade das questões abordadas é limitada, sendo moldada para atender ao mercado global. A tentativa de empoderar certos grupos parece ser mais uma estratégia de marketing do que uma provocação genuína ao debate cultural, com o intuito de gerar lucro sem questionar verdadeiramente as estruturas sociais dominantes.

Por fim, o estudo examina como a Marvel Studios contribui para a criação de um ciclo de consumo incessante. O fenômeno de seus produtos ultrapassando as telas e invadindo mercados como brinquedos, roupas e parques temáticos revela o foco da empresa não apenas em entreter, mas em expandir seu império comercial. Isso levanta questões sobre o impacto desse modelo sobre a diversidade criativa no cinema e sobre como as narrativas se tornam, muitas vezes, um simples produto de consumo, em vez de um espaço para reflexão crítica e cultural.

Justificativa

A Marvel Studios se consolidou como um dos principais agentes na cultura de entretenimento global, alcançando um vasto público com suas histórias e personagens. Sua influência transcende as telas de cinema, alcançando outras mídias e produtos, como brinquedos, roupas e até mesmo parques temáticos. Dada essa expansão, é fundamental investigar como as produções da Marvel afetam o imaginário coletivo, moldando a forma como entendemos valores como heroísmo, moralidade e identidade.

Além disso, é pertinente questionar o impacto cultural da Marvel, considerando a simplificação de temas complexos. Em um mundo marcado por desigualdades sociais, tensões geopolíticas e questões ambientais urgentes, as narrativas da Marvel frequentemente apresentam soluções e heróis em termos binários — o bem contra o mal — o que pode reduzir a compreensão dos espectadores sobre a complexidade do mundo moderno. Este fenômeno, embora eficaz no entretenimento, levanta questões sobre como tais representações podem influenciar a forma como as pessoas percebem o papel dos Estados Unidos no cenário global, a ideia de segurança, liberdade e até mesmo as dinâmicas de poder em um contexto mundial.

A análise crítica dessas produções é essencial para entender os efeitos da cultura de massas, especialmente em um momento em que o consumo de entretenimento está cada vez mais integrado à experiência diária. Ao investigar a Marvel, não apenas se examina sua contribuição para a cultura pop, mas também se questiona até que ponto esse império de filmes e produtos tem o poder de reduzir discussões culturais complexas a fórmulas comerciais, moldando o pensamento coletivo de maneira superficial e homogênea. Através dessa investigação, busca-se compreender o papel da Marvel Studios na formação de uma narrativa global, que muitas vezes, ignora ou distorce realidades sociais, políticas e históricas, em nome do entretenimento e do lucro.

Metodologia

Este estudo adota uma abordagem qualitativa, focada em explorar as representações culturais e emocionais dos personagens da Marvel e o impacto de suas produções na cultura de massa contemporânea. A metodologia foi construída a partir de uma combinação de revisão bibliográfica, análise documental e entrevistas com especialistas da área, visando proporcionar uma análise crítica e aprofundada sobre como a Marvel constrói seus personagens e histórias, e como essas produções afetam o imaginário coletivo e as identidades culturais dos espectadores.

Processo de apuração e pauta: A apuração foi meticulosamente estruturada com pautas detalhadas, abordando os principais eixos do estudo: a construção estética e simbólica dos personagens, o impacto emocional dos heróis no imaginário coletivo, as narrativas subjacentes às histórias da Marvel, e as estratégias de mercado que consolidam a marca Marvel e seu potencial de futuro. O roteiro das entrevistas foi cuidadosamente elaborado para explorar tanto a percepção do público quanto a análise de especialistas, com ênfase nas relações emocionais dos espectadores com os heróis e na influência das narrativas de super-heróis. Para isso, foi realizada uma investigação detalhada das formas como os personagens se conectam com arquétipos psicológicos e culturais e como essas figuras se tornam símbolos de valores e ideais para diferentes audiências.

Revisão bibliográfica: A revisão bibliográfica forneceu o embasamento teórico necessário para a compreensão da construção arquetípica dos personagens da Marvel, fundamentada em teorias da psicologia junguiana, além de estudos que analisam a importância cultural dos super-heróis. Foram consultados textos que abordam como os arquétipos presentes nos filmes e quadrinhos da Marvel funcionam dentro do imaginário coletivo, ajudando a moldar a percepção popular sobre temas como heroísmo, moralidade e identidade. A pesquisa também incluiu estudos acadêmicos sobre o impacto das narrativas de super-heróis e a forma como essas histórias operam dentro da cultura de massa, tornando-se um reflexo das preocupações sociais e políticas contemporâneas.

Análise documental: A análise documental foi realizada com base na observação de uma variedade de produções da Marvel, incluindo filmes, quadrinhos e séries, com o objetivo de entender como a Marvel transforma esses produtos em ícones culturais. A análise envolveu também o estudo de dados sobre a recepção do público e as estratégias de marketing adotadas pela Marvel, incluindo campanhas de lançamento, merchandising e a integração de seus personagens em diferentes plataformas. Essas análises foram cruciais para entender como a Marvel consegue se manter relevante e expandir seu impacto cultural, adaptando suas produções a novos públicos e criando uma identidade própria que ressoa globalmente.

Entrevistas: Foram realizadas entrevistas com especialistas em cultura pop, incluindo Pablo Miyasawa e Barbara Demerov, jornalista e crítica de cinema, além de outras fontes como o jornalista Caio Coletti que forneceram análises aprofundadas sobre o impacto cultural dos super-heróis da Marvel. Essas entrevistas permitiram uma coleta rica de dados qualitativos, abordando temas como o apelo emocional dos personagens da Marvel, o impacto de figuras como o Homem de Ferro e o Capitão América, e as expectativas dos fãs em relação às narrativas e evolução do universo Marvel. O estudo também incluiu uma análise das reações do público em eventos de fãs e observações de interações durante encontros relacionados à Marvel, aprofundando a compreensão dos vínculos afetivos que os espectadores formam com esses personagens.

BIBLIOGRAFIA

Bauman, Zygmunt. *Vida Líquida*. Jorge Zahar Editor, 2007.

Arendt, Hannah. *A Crise na Cultura*. Companhia das Letras, 2005.

McCloud, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. M. Books do Brasil, 2005.

Campbell, Joseph. *O Herói de Mil Faces*. Pensamento-Cultrix, 2003.

Meyers, Scott. "The Marvel Cinematic Universe and the Market of Modern Cinema." *Journal of Film Studies*, 2021.

Miyazawa, Pablo. *O Mercado e o Impacto Cultural da Marvel*. Publicações Independentes, 2022.

Visual Capitalist. *Análise do Crescimento da Disney e da Marvel no Mercado Global*.