

Peggy Carter: uma agente transmidiática ¹

Daniel Arias ZIERHUT²

Marcio Ronaldo Santos FERNANDES³

Universidade Estadual do Centro-Oeste, Guarapuava, PR

Resumo

Este trabalho estuda a personagem Agente Peggy Carter, do Universo cinematográfico da Marvel, e analisa a mesma como elemento de ligação desse universo, levando em conta a ideia de narrativa transmidiática de Henry Jenkins e os sete princípios do entretenimento Transmídia que o mesmo escreveu. Faz-se necessário compreender a cultura da convergência e a mudança de visão sobre a figura do fã, para que se facilite o entendimento sobre a ideia de Jenkins e se tenha maior clareza na análise da personagem como elemento transmidiático.

Palavras-chave: Transmídia; Marvel; cultura da convergência; Agente Carter

Introdução

Em pouco tempo a internet atingiu um patamar muito alto, alcançando muitas pessoas, quebrando barreiras físicas e aproximando comunidades, ao contrário do que alguns teóricos afirmavam, ela não acabou com as velhas mídias, ela as ajudou a evoluir, e é nesse contexto de convergência das mídias atuais com as mídias tradicionais, do avanço da internet, da criação de grupos por afinidade de tema mesmo dispersos pelo mundo, e da aproximação simbólica proporcionada pela internet que surge o termo cunhado por Henry Jenkins de Narrativa Transmídia.

A Narrativa Transmídia é a arte de construir universos, de pegar uma história e conta-la em diferentes meios, aproveitando o que cada um pode oferecer de melhor, mas não só replicar a mesma história, ela deve se desenvolver, apresentar coisas novas em cada plataforma, proporcionar ao consumidor um acesso a mais conteúdo, desenvolver mais histórias, mais personagens, apresentar melhor alguns lugares, respeitando uma continuidade, e convidado esse espectador a contribuir com esse conteúdo, seja através da distribuição do mesmo, ou até na produção de conteúdo inédito.

¹ Trabalho apresentado na Divisão Temática Cinema e Audiovisual, da Intercom Júnior – XII Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

² Estudante de Graduação do 4º ano do Curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda da UNICENTRO, email: danielzierhut@hotmail.com

³ Orientador do trabalho. Professor do Departamento de Comunicação Social da Universidade Estadual do Centro-Oeste (UNICENTRO), Paraná. Doutor em Comunicação e Cultura pela Universidade Federal do Rio de Janeiro, UFRJ. E-mail: marciorf@globo.com

Toda essa ideia de transmídia pode ser encontrada no que a Marvel vem produzindo, o que ficou conhecido como Universo Cinematográfico da Marvel, pois nele já foram apresentados filmes, séries, curta-metragens e histórias em quadrinhos, todas interligadas, contando uma grande história, tendo os filmes como linha principal e as outras plataformas como suportes para expansão da narrativa, focando em personagens secundários.

Para este trabalho selecionou-se a personagem Agente Peggy Carter, que apareceu inicialmente como coadjuvante do filme do Capitão América, depois ganhou um curta-metragem e em 2015 protagonizou uma série de televisão. Ela parece apresentar as características que Henry Jenkins assinala como necessários na transmídia. Para analisar esse caso faz-se uso dos sete princípios do entretenimento transmídia, que foram escritos pelo próprio autor já citado. O que se pretende analisar é se só sob a ótica de uma personagem pode-se provar que a estratégia construída pela Marvel é uma estratégia transmidiática.

Cultura Da Convergência

A principal base deste trabalho encontra-se na publicação *A Cultura da Convergência* de Henry Jenkins (2009a), onde discute-se a convergência dos meios, a cultura participativa e a narrativa transmídia. Essa convergência vem causando alterações tanto no modo de produção quanto no modo de consumo dos meios de comunicação.

A convergência não depende de qualquer mecanismo de distribuição específico. Em vez disso, a convergência representa uma mudança de paradigma – um deslocamento de conteúdo de mídia específico em direção a um conteúdo que flui por vários canais, em direção a múltiplos modos de acesso a conteúdos de mídia e em direção a relações cada vez mais complexas entre a mídia corporativa, de cima para baixo, e a cultura participativa, de baixo para cima. (JENKINS, 2009a, p.325)

A convergência seria a maneira encontrada pelos meios de comunicação para subsistirem, para não serem deixados de lado pelas novas tecnologias. Zaragoza (2002) destaca a parte tecnológica desse desenvolvimento “esta convergência de tecnologias, que antes atuavam separadas principalmente por questões técnicas, foi possível graças ao desenvolvimento, a partir da década de setenta, da microeletrônica e sua consequente digitalização” (ZARAGOZA, 2002, p. 153)

Toda essa convergência tecnológica dos meios, força uma interação maior entre eles, fazendo com que as novas mídias conversem com as mídias tradicionais, e quem não pode ficar de fora dessa conversa é o espectador que ajuda a juntar as informações dessas mídias.

Assim, ao trazer o espectador para um papel central, abandona-se a ideia de consumidor passivo e traz novas possibilidades, proporcionando uma cultura participativa nos meios de comunicação. Essa cultura participativa é uma característica da sociedade atual. Nas palavras de Lucia Santaella (2003):

Na medida em que o usuário foi aprendendo a falar com as telas, através dos computadores, telecomandos, gravadores de vídeo e câmeras caseiras, seus hábitos exclusivos de consumismo automático passaram a conviver com hábitos mais autônomos de discriminação e escolhas próprias. (SANTAELLA, 2003, p. 82)

A saída adotada pelos meios é aumentar a participação dos espectadores em seus produtos, utilizando como aliada a inteligência coletiva, que é explicada por Pierre Lévy (2014), como sendo aquele conhecimento que é construído pelas pessoas, ele não pertence somente a um indivíduo, mas sim cada um contribui um pouco, formando uma comunidade de conhecimento compartilhado.

É uma inteligência distribuída por toda a parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências. Acrescentemos à nossa definição este complemento indispensável: a base e o objetivo da inteligência coletiva são o reconhecimento e o enriquecimento mútuo das pessoas, e não o culto de comunidades fetichizadas e hipostasiadas. (LÉVY, 2014, p. 29)

No contexto criado por Henry Jenkins, ele troca o papel do consumidor passivo pelo papel de fã e busca mudar a visão sobre esse tipo de consumidor, colocando ele como um fator importante para as histórias, é esse fã que vai atuar como propagador do conteúdo, muitas vezes ajudando outras pessoas a entenderem aquela história. Ao fazer essas afirmações Jenkins tira o fã do papel de espectador fanático encantado pelo que vê, passivo a tudo e o coloca como participante ativo dessa cultura e responsável por coletar as diferentes informações e encaixá-las no contexto. (JENKINS, 2009a)

Ainda sobre a convergência das mídias e sua influência na sociedade, Kenski (2008) afirma que:

A convergência das mídias favorece a confluência das pessoas e a organização de grupos de interessados em um mesmo assunto. Esses grupos transcendem os limites da sociedade em rede apresentada por Castells, definida nos limites geopolíticos dos territórios e das nações. Essas redes temáticas constituem novas comunidades virtuais marcadas pela filiação voluntária, determinada pelo interesse intelectual e/ou emocional em relação a um determinado assunto. Caracterizam-se pelo diálogo, pela troca de conhecimentos entre os membros, a produção coletiva, a investigação colaborativa e a distribuição de informações relevantes de forma aberta para todos os interessados (KENSKI, 2008, p.659).

Transmídia

Tendo apresentado esses conceitos iniciais chega-se ao principal ponto desse trabalho, a narrativa transmídia que segundo Henry Jenkins é a capacidade de uma história ser contada em diferentes mídias, aproveitando todas as possibilidades do enredo e colocando em cada meio uma história que pode ser desenvolvida melhor dentro daquele contexto, e ao juntar esses pedaços da história o espectador consegue uma experiência mais ampla, porém se ele acompanhar apenas um desses meios ele compreenderá aquela história específica, mas deixa de lado um grande universo de possibilidades. Ainda defendendo a ideia Jenkins afirma que a narrativa transmídia “é a arte de criar universos”. (JENKINS, 2009a)

A narrativa transmidiática refere-se a uma nova estética que surgiu em resposta à convergência das mídias – uma estética que faz novas exigências aos consumidores e depende da participação ativa de comunidades de conhecimento. A narrativa transmidiática é a arte da criação de um universo. Para viver uma experiência plena num universo ficcional, os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais, comparando suas observações com as de outros fãs, em grupos de discussão on-line, e colaborando para assegurar que todos os que investiram tempo e energia tenham uma experiência de entretenimento mais rica (JENKINS, 2009a, p. 47).

Por ser um termo estudado a pouco tempo, ele pode ser confundido com alguns outros termos que são parecidos, como por exemplo a multimídia e o crossmídia:

A evolução dos meios de comunicação há muito introduziu em nosso vocabulário o termo "multimídia", entendido como a somatória de muitos meios, não representando, necessariamente, a intersecção de diferentes linguagens na construção de uma narrativa complexa. Os processos comunicacionais multimidiáticos têm resultado em redundância de informação; a mensagem passa pelos diferentes meios, porém não se explora o que há de melhor em cada um deles, para que a mensagem se torne mais apurada ou mais complexa. Da mesma forma, os processos hipermidiáticos, nos quais os links inseridos nos textos remetem a outra informação, por outros meios, levam à soma de informação, mas não a uma contaminação ou alteração da informação primeira. Esse conceito de "multi" vem sendo substituído pelo conceito "trans", que implica na contaminação, na transferência, na influência e na participação direta no conteúdo. (PORTO-RENÓ, 2011, sp)

Tanto a multimídia quanto a crossmídia vão tratar da redundância da informação, ou seja, é o mesmo texto apenas adaptado a outra plataforma, ele não vai adicionar nada novo na narrativa. A crossmídia como aponta Davidson (2010), distribui o mesmo conteúdo em diferentes meios para que mais pessoas possam ter acesso a ele, assim por exemplo quem não assistiu na TV determinado episódio de uma série, pode encontrar ele na internet. (DAVIDSON, 2010)

Exemplificando a ideia da Transmídia, Henry Jenkins (2009a) traz como exemplo a estratégia adotada por Matrix, que possuía no filme seu cânone principal (história central), mas desenvolvia melhor alguns personagens e algumas histórias em jogos de vídeo-games,

curtas metragens de animação, série em quadrinhos e em um jogo multiplayer on-line. Além dessas opções, Matrix colocava os fãs para debaterem e criarem teorias sobre a complexa história, o autor ainda cita que por isso o segundo e o terceiro filme não foram tão bem quanto os primeiros, porque alguns fãs consideravam suas teorias mais interessantes do que foi mostrado nas sequências.

A narrativa Transmídia aparece nesse complexo contexto atual, onde as barreiras estão sendo quebradas, e aproximam inclusive produtores e consumidores de conteúdo, Jenkins (2009a) afirma: “em vez de falar sobre produtores e consumidores de mídia como ocupantes de papéis separados, podemos agora considera-los como participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras, que nenhum de nós entende por completo”. (JENKINS, 2009a, p.30) Alguns autores reforçam essa afirmação, como por exemplo Porto-Renó *et al* (2011) que dizem: “por fazer parte da contemporaneidade na era das redes colaborativas, as comunicações entre os meios, entre os meios e os espectadores e entre os espectadores, fortalecem as articulações da narrativa transmídia, como um movimento intensamente criativo e socializador”. (PORTO-RENÓ, 2011, sp)

Sendo assim a transmídia coloca-se como uma estratégia, possível, graças a convergência midiática e a aproximação entre produtores e consumidores, essa aproximação só foi possível devido ao alcance da internet e a criação das comunidades de conhecimento, que discutem os conteúdos e exigem um maior planejamento dos produtores de conteúdo. É importante destacar a narrativa transmídia como uma história distribuída por diferentes plataformas, e que em cada plataforma o espectador pode aproveitar o conteúdo da melhor maneira que aquele suporte pode oferecer, porém se o espectador tiver acesso a apenas uma dessas opções ele deve compreender aquele conteúdo, mesmo não sabendo que aquilo faz parte de um universo maior, cada ponto de acesso deve proporcionar uma narrativa suficiente.

Uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida em um filme, ser expandida pela televisão, romances, quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa. Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo. A compreensão obtida por meio de diversas mídias sustenta uma profundidade de experiência que motiva mais consumo. (JENKINS, 2009a)

Para este estudo destaca-se uma personagem da Marvel, empresa que possui uma complexa narrativa transmidiática em construção, a personagem em questão é a Agente

Peggy Carter, uma espiã que já foi personagem secundária em filmes, ganhou um curta-metragem, e depois protagonizou sua própria série de TV.

Marvel: From Pulp To Pop

Para entender o Universo Cinematográfico da Marvel, também conhecido como MCU (abreviação em inglês de Marvel Cinematic Universe), é necessário fazer um levantamento sobre o histórico da empresa, para compreender o desenvolvimento da marca e sua relação com o mercado do entretenimento atual, desde a sua fundação até a criação do estúdio de cinema que criou a marca MCU.

Voltando muitos anos na história, têm-se em 1936 o lançamento do primeiro personagem da empresa que hoje é conhecida como Marvel, o personagem era Ka-zar, muito parecido com o personagem Tarzan que é mais conhecido pelo grande público. Nessa época a empresa atendia pelo nome de Timely. Só em 1939 que se teve início a publicação das histórias em quadrinhos, sua primeira revista foi a *MARVEL COMICS*. Nessa revista foram apresentados os seguintes personagens: o super-herói Tocha Humana, o anti-herói Namor, conhecido como o príncipe submarino e o cowboy pistoleiro que atendia pelo nome de Cavaleiro Mascarado. A editora começou a ganhar notoriedade com o lançamento do personagem Capitão América, um herói que era a representação do orgulho americano, um soldado que recebe um supersoro e acaba adquirindo super-força e maior resistência, ajudava o exército americano a lutar contra os Nazistas.

A Marvel Comics é uma empresa de histórias em quadrinhos que ficou famosa após a criação de histórias com super-heróis. Esses personagens são o carro chefe da empresa até hoje. No começo da história da empresa uma série de fatores levaram os seus leitores a conhecer a mesma como a “Casa das Ideias”, pelo espírito de criatividade que era transmitido. (HOWE, 2014)

A indústria das histórias em quadrinhos sempre oscilou muito. O medo do fechamento da editora ou do cancelamento de uma série de quadrinhos era tão alto que muitas vezes tornava o convívio entre roteiristas e editores impossível. Em determinado momento percebeu-se que a editora poderia ganhar mais dinheiro utilizando o seu capital criativo em produtos diferentes. Para isso precisavam entrar em contato com diferentes empresas para trabalhar no esquema de licenciamento dos personagens. (HOWE, 2014)

Com essa ideia a empresa via seus lucros aumentarem e conseguia sustentar suas histórias em quadrinhos. O grande desejo de Stan Lee, que ajudara a criar a maioria dos super-heróis, era ver os personagens sendo adaptados para o cinema. Ele foi para

Hollywood em busca de parcerias e várias vezes os filmes começavam a ser produzidos mas acabavam cancelados, pelo receio das produtoras em investir bastante e não ter retorno. Somente em 1998 quando Avi Arad entrou na Marvel e ficou responsável pela parte de filmes e televisão é que um dos personagens da empresa tem sucesso, o filme Blade (1998) foi bem aceito pelo público e pela crítica, levando a outros contratos de licenciamento. (HOWE, 2013)

No começo dos anos 2000, os filmes começaram a fazer muito sucesso e gerar muitos lucros para os estúdios que os produziam. A Marvel ficava com uma quantia pelo licenciamento, mas chegou um momento em que a empresa começou a mostrar insatisfação com os rumos dos personagens no cinema e o desejo de aumentar seu faturamento com os filmes. Então a “Casa das Ideias” resolveu criar uma produtora independente, para que pudesse ter mais controle criativo e financeiro sobre os filmes baseados nos personagens dos seus quadrinhos. (FROM PULP, 2014)

Em 2006 foi criada a divisão que seria responsável por levar seus personagens ao cinema, a Marvel Studios. Então começou-se a discutir qual seria o personagem a estrelar o primeiro filme do estúdio. Tendo o principal personagem, o Homem Aranha e equipes de heróis, como X-Men e Quarteto Fantástico, nas mãos de outros estúdios, a empresa acabou escolhendo um personagem que não se encontrava entre os mais populares, mas poderia render um bom começo de história para a Marvel Studios. (MARVEL STUDIOS, 2013)

Com o lançamento do primeiro filme estrelado pelo Homem de Ferro, o público pode perceber que a pretensão era mais ambiciosa do que se havia imaginado, uma série de referências, a principal sendo mostrada numa cena pós-créditos, mostrava que tudo era uma preparação para a criação de um universo cinematográfico baseado na equipe de super-heróis da empresa chamada de “Os Vingadores”. (MARVEL STUDIOS, 2013)

Então o planejamento da empresa começou a ficar visível, a produção de vários filmes focados em um personagem, repleto de referências a vários outros, veio culminar no filme da equipe de super-heróis e rendeu uma das maiores bilheterias da história do cinema. O estúdio chamou tanto a atenção que a Disney acabou comprando a empresa inteira, consolidando uma das maiores marcas da atualidade.

Desde que iniciou com o filme Homem de Ferro em 2008, o Universo Cinematográfico da Marvel já produziu 13 filmes, lançou 4 séries de TV, 5 curtas-metragens disponibilizados no blu-ray de alguns filmes e lançou 12 títulos de histórias em quadrinhos que ajudam a entender melhor esse universo. Para este estudo foi escolhida uma

personagem que transita por vários desses suportes em diferentes momentos da história, a Agente Peggy Carter.

O mundo precisa conhecer seu nome: Agente Carter

A personagem Agente Margaret “Peggy” Carter, surgiu nos quadrinhos em *Tales of Suspense #77* (maio de 1966), como interesse amoroso do Capitão América durante a Segunda Guerra Mundial, aparecendo em *flashbacks*. Além disso, ela também é conhecida por seu laço com outra Agente, Sharon Carter, que inicialmente foi apresentada como sua irmã e anos mais tarde foi reestabelecida como tia da personagem que era uma agente da SHIELD.⁴ A SHIELD ou Strategic Homeland Intervention Enforcement Logistics Division (versão em português: Superintendência Humana de Intervenção, Espionagem, Logística e Dissuasão, mantendo assim a sigla SHIELD). É uma agência que age secretamente para proteger o mundo de ameaças estranhas e pessoas superpoderosas, sem ligação com nenhum governo.

Figura 1: Cartaz de divulgação Capitão América - o Primeiro Vingador



Fonte: www.filmow.com

Se nos quadrinhos a personagem não obtinha tanto destaque, quando foi adaptada para o cinema, ela começa a crescer e se destacar em meio a um universo recheado de personagens. A personagem foi adaptada para o cinema, aparecendo pela primeira vez no filme *Capitão América – O Primeiro Vingador*, que se passava durante a Segunda Guerra Mundial. Peggy Carter foi apresentada como uma agente britânica da Reserva Científica Estratégica (em inglês SSR, Strategic Scientific Reserve) e acompanhou todo o processo de

⁴ [http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/peggy-carter-\(margaret-carter\)/1284](http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/peggy-carter-(margaret-carter)/1284)

transformação do Steve Rogers em Capitão América, durante o projeto Renascimento, que injetou nas veias dele um soro que o transformou em um supersoldado.

Então, em 2013, a personagem ganhou um curta-metragem que vinha no blu-ray do filme Homem de Ferro 3. A história do curta se passa um ano após o desaparecimento do Capitão América, mostra ela tentando ganhar espaço em um meio extremamente machista e ainda tendo que lidar com as lembranças do seu amado, por ser a única agente mulher ela é esnobada e nunca ganha nenhuma missão. Até que em uma noite, todos saem da agência e ela fica sozinha, então o telefone toca com uma missão e ela sai sozinha para resolver o problema, que pedia de três a cinco agentes, porém mesmo resolvendo o caso ela não foi reconhecida, até que no final o chefe dele recebe um telefone de Howard Stark que convida ela para trabalhar ao lado dele na SHIELD.

A personagem apareceu em outros filmes do Marvel Studios: em 2014 apareceu em Capitão América – o Soldado Invernal, onde a história se passava nos dias atuais e por isso ela já tinha mais de 90 anos, o Capitão visita ela no hospital e mostra o seu carinho por ela; em 2015 ela aparece no filme Os Vingadores – Era de Ultron, em uma alucinação do Capitão; nesse mesmo ano aparece no filme Homem-Formiga em uma reunião na SHIELD, com o personagem Hank Pym que é um dos protagonistas do filme e cientista responsável pela criação das partículas Pym, capaz de reduzir objetos ao tamanho de uma formiga (ela também aparece na HQ que é um prelúdio do filme, contracenando com Hank Pym); e por fim em 2016, no filme Capitão América – Guerra Civil, é mostrado o funeral dela, que morreu durante o sono, durante o funeral a sobrinha dela Sharon Carter faz um discurso que motiva o Capitão durante o filme.

Em 2014, a Agente Carter apareceu em dois episódios da série de TV *Agents of SHIELD*, exibidos pela ABC. Os episódios “The Things We Bury” e “Shadows” mostram flashbacks da agente resgatando um objeto que representava perigo, esses episódios servem de prelúdio para a série própria que estrearia durante as férias de *Agents of SHIELD*.

Marvel’s Agent Carter, estreou em 2015 com apenas 8 episódios, durante o período em que *Agents of Shield* estava de férias, o que é normal nos Estados Unidos as temporadas das séries serem divididas em duas partes. A sinopse da série era a seguinte:

É 1946 e a paz está selada, Peggy sofre um duro golpe encontrando-se marginalizada quando retorna para casa depois de lutar no exterior. Trabalhando secretamente na Reserva Científica Estratégica, Peggy encontra-se presa fazendo trabalho administrativo quando ela preferiria estar de volta no campo da ação; colocando suas vastas competências em jogo e derrubando os vilões. Mas ela também está tentando levar a vida como uma mulher solteira na América, depois de perder o amor de sua vida, Steve Rogers – conhecido como Capitão América. (MARVEL.COM, 2014)

A primeira temporada da série é ambientada em Nova York, e mostra exatamente o que apresenta a sinopse, ela tentando ganhar respeito em um universo machista, mas também lidando silenciosamente com a dor de perder um grande amor. Porém no final da temporada ela se livra de uma importante lembrança que a prendia ao Capitão América, ganhando assim mais independência para a segunda temporada, essa libertação é simbólica porque também mostra a série tentando se desvencilhar um pouco dos filmes, que já atingiram patamares superiores. Na segunda temporada, agora com 10 episódios, a protagonista vai para Los Angeles, com isso a série ganha um novo contexto, e a personagem consegue crescer ainda mais, sem ficar o tempo todo lembrando do Steve Rogers. A série foi produzida e exibida pelo canal ABC nos Estados Unidos, e no Brasil a Rede Globo já exibiu a primeira temporada.

Figura 2: Cartaz promocional segunda temporada de Agent Carter.



Fonte: www.omelete.com.br

A série é muito importante porque trata-se do primeiro produto audiovisual protagonizado por uma heroína dentro do Universo Cinematográfico da Marvel. A ligação com esse universo é reforçada com o aparecimento de alguns personagens, entre eles o Howard Stark, pai do Tony Stark (Homem de Ferro) e um dos fundadores da SHIELD, e o mordomo Jarvis, que trabalha para a família Stark há alguns anos, e anos mais tarde ganha uma homenagem do Tony Stark, que ao criar uma inteligência artificial coloca nela o nome do antigo mordomo da família. Há também uma marca que aparece em diferentes filmes a Roxxon.

Análise dos sete princípios do entretenimento transmídia

Conhecendo a trajetória da personagem no Universo Cinematográfico da Marvel pode-se perceber uma familiaridade com a ideia de Transmídia, para confirmar isso, utilizou-se os sete princípios do entretenimento Transmídia, que serão apresentando a seguir.

Disseminação vs. Profundidade: disseminação (*Spreadability*) trata da capacidade do conteúdo ser distribuído em diferentes mídias e do incentivo para que o consumidor busque juntar essas partes. Profundidade (*Drillability*) é o quanto a história permite que o consumidor se aprofunde nela, buscando mais sobre a narrativa contada (JENKINS, 2009b). Disseminação e profundidade vão lidar mais especificamente com o fã, o quanto ele pode entrar nesse universo, a personagem Agent Carter se encaixa nesses quesitos porque foi representada em pelo menos 4 plataformas diferentes (filmes, curta, HQ e series), sempre mostrando uma nova faceta da personagem e expandindo a história, se você gosta da personagem e quer ver ela em ação mais vezes pode buscar nas outras mídias mais conteúdo.

Sobre Continuidade vs. Multiplicidade Jenkins (2009b), explica continuidade (*Continuity*), é o fato da história respeitar o que já foi apresentado anteriormente, seguindo a história que já havia sido mostrada. No quesito multiplicidade (*Multiplicity*) evidencia-se aspectos da narrativa sob olhar de outro personagem ou contexto, adicionando novos pontos de vistas sobre um acontecimento. A continuidade da personagem não tem grandes erros, mostrando ela se desenvolvendo com a história, desde a primeira vez que aparece ajudando o Capitão, depois na série mostra ela sofrendo por ele, e então muitos anos depois ela reencontra ele. Também é respeitado o papel que foi estabelecido para ela nesse Universo, que é o de uma das fundadoras da SHIELD, isso é citado em vários momentos. No quesito multiplicidade pode se encaixar o fato de cada mídia ter um criador e contar uma história específica pode se notar diferentes facetas da personagem, nas histórias dos filmes ela é submissa e secundária ao Capitão América, porém na série ela ganha protagonismo e mais destaque.

Na Imersão (*immersion*), Jenkins (2010) considera o potencial que uma história tem de expandir seus limites para universos físicos. Já em extração (*extraction*) são as possibilidades em que os fãs encontram para incorporar aspectos da narrativa ao seu dia-a-dia, podendo ser por meio de lugares, experiências, produtos e serviços relacionados à

história e/ou personagens. Em imersão e extração, Jenkins trata da possibilidade de se trazer aquele contexto para o mundo real, e é fácil fazer uma ligação com o que se tem atualmente, levando em conta que a história mostra uma mulher lutando por igualdade e liberdade, essa mensagem sendo transmitida hoje onde os movimentos feministas ganham força e se destacam cada vez mais. A própria criação da série é uma resposta da Marvel, ao que se dizia que ela não respeitava e não dava protagonismo a suas personagens femininas. Também faz-se real essa história, quando se leva em conta as cidades onde foram ambientadas as histórias, Los Angeles e Califórnia por exemplo existem no mundo real, então o fã pode se enxergar nesse mundo. Outro ponto de extração para o mundo do fã, é a utilização do figurino da personagem por *cosplayers*⁵. Também encaixam-se aqui os produtos licenciados que são produzidos, desde material escolar, passando por brinquedos, figuras de ação e fantasias.

Construção de Universo: é a capacidade de uma narrativa de criar um universo ao seu redor, esse que pode vir a ser explorado e render novas narrativas gerando universos à parte (JENKINS, 2010). Para esse quesito faz-se necessário olhar para o Universo Cinematográfico da Marvel como um todo, que já possui muitas histórias e em cada novo produto deixa possibilidades para novas expansões, basta olhar para o calendário de futuras produções que já tem datas reservadas para novos produtos até 2020.

A serialidade refere-se à possibilidade de uma história dividir-se em diversos fragmentos diferenciados:

Podemos pensar a narrativa transmidiática, então, como uma versão hiperbólica da série, no qual os blocos significativos e envolventes de informação da história foram espalhados não simplesmente entre segmentos de uma mesma mídia, mas sim através de múltiplos sistemas de mídia. (JENKINS, 2009c, s.p)

Portanto a própria divisão das histórias em diferentes mídias já demonstra essa característica de serialidade, onde cada produto pode ser considerado como um episódio se compararmos com uma série, que é de onde surge o termo, mais uma vez o desenvolvimento da personagem demonstra isso.

Subjetividade: se trata de olhar para um mesmo evento por múltiplos pontos de vista, é nesse quesito que se leva em conta a visão dos personagens secundários sobre o que acontece na parte principal do universo, por exemplo, quando os personagens da série comentam acontecimentos do filme, mostrando seus pontos de vista.

⁵ O termo vem da junção das palavras inglesas *costume* e *player*, podendo ser traduzida livremente como fantasia de personagem, e é utilizada para designar um grupo específico de pessoas que reproduzem fielmente as fantasias dos personagens.

Performance: trata da capacidade que a narrativa tem de convidar os fãs a produzir conteúdo que, posteriormente, possa ser considerado parte da narrativa transmídia. Algumas produções por parte do público são a convite dos produtores de mídia, no entanto, muitas vezes isso ocorre de modo espontâneo. Aqui é mais presente a relação de discussões que a série provoca no grupo dos fãs, que vão debater desde os assuntos importantes da série como preconceito e machismo, até a inserção nessa história de elementos de ligação com o restante do Universo Cinematográfico da Marvel. Também entram nesse quesito as *fan-arts*, que são em sua grande maioria desenhos feitos pelos fãs, e algumas ganham compartilhamento espontâneo na internet, ajudando a divulgar a série.

Considerações finais

A evolução das mídias, o aumento da participação dos espectadores na produção de conteúdo, e principalmente a possibilidade de discutir sobre essas produções, tem provocado uma interessante mudança no modo de se contar histórias, e a ideia de narrativa transmídia de Jenkins, é exatamente reflexo dessas mudanças.

Este trabalho consegue, utilizando somente a visão de uma personagem, caracterizar o Universo Cinematográfico da Marvel como uma narrativa transmídia, apresentando para cada um dos princípios elaborados por Jenkins, um exemplo dentro desse contexto.

Pode-se dizer que infelizmente, por motivos desconhecidos a série não conseguiu alcançar uma grande audiência junto ao público, mesmo sendo bem recebida pela crítica, a série era importante porque mostrava uma heroína forte como protagonista e que desenvolveu muito sua independência da primeira para a segunda temporada, e mesmo apresentando todo esse número de produções são poucas delas que são protagonizadas por mulheres, o primeiro filme que trará uma mulher no papel principal está previsto para estreiar somente em 2018, esse filme será sobre a Capitã Marvel. No caso dos filmes de equipe as mulheres co-protagonizam, mas ainda falta dar mais voz a elas.

Se a narrativa transmidiática é reflexo do desenvolvimento da tecnologia e das formas de interação, a história de Agente Carter é um retrato de um momento atual, mas que se coloca narrativamente no tempo passado, mas com discussões que perduram até hoje e ganham cada vez mais repercussão.

Referências

DAVIDSON, D. et al. *Cross-Media Communications: An Introduction to the Art of Creating Integrated Media Experiences*. ETC Press. Disponível em: <<http://press.etc.cmu.edu/files/CrossMediaCommunications-DrewDavidson-et-al-web.pdf>>. Acesso em: 07 de jul. de 2016.

FROM PULP to pop: *Marvel 75 years*. Direção: Zak Knutson. Roteiro: Laura Shields. Los Angeles, Marvel Studios, 2014. Documentário para TV (41 min)

HOWE, S. *Marvel Comics: a história secreta*. Tradução: Érico Assis. São Paulo: Leya, 2013.

JENKINS, H. *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph, 2009a.

_____. 2009b. *The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday)*. Disponível em: <http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html>. Acesso em: 15 de jun. 2016.

_____. 2009c. *Revenge of the Origami Unicorn: The Remaining Four Principles of Transmedia Storytelling*. Disponível em: <http://henryjenkins.org/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html>. Acesso em: 20 de mai. de 2016.

_____. 2010. *Transmedia Education: the 7 Principles Revisited*. Disponível em: <http://henryjenkins.org/2010/06/transmedia_education_the_7_pri.html>. Acesso em: 20 mai. 2016.

KENSKI, Vani Moreira. *Educação e comunicação: interconexões e convergências*. Educ. Soc., Campinas, v. 29, n. 104, p. 647-665, out. 2008. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-73302008000300002&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em 04 jul. 2016.

LÉVY, Pierre. *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. São Paulo: Loyola, 2014.

MARVEL STUDIOS: *Construindo um Universo*. Brad Baruh, Dave Bushore, Jason Hillhouse, Alexia Necochea, Corinna Vistan. Los Angeles: Marvel Studios, 2014. Documentário (43 min).

MARVEL.COM, 2014. *See What's in Store for Marvel's Agent Carter in the Official Series Synopsis*. Disponível em: <http://marvel.com/news/tv/23536/see_whats_in_store_for_marvels_agent_carter_in_the_official_series_synopsis#ixzz4EWHy8otD>. Acesso em 10 jul. de 2016.

PORTO-RENO, Denis et al. *Narrativas transmídia: diversidade social, discursiva e comunicacional*. Palabra Clave, Chia, v. 14, n. 2, p. 201-215, Dez. 2011. Disponível em: <http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0122-82852011000200002&lng=en&nrm=iso>. Acesso em 07 de jul. de 2016.

SANTAELLA, Lúcia. Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

ZARAGOZA, Claudia. Periodismo en la convergencia tecnológica: el reportero multimedia del Distrito Federal. Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales. Año XLV, Num 185, mai-ago 2002.