

Marvel's Agents of S.H.I.E.L.D.: Uma análise da narrativa transmidiática no Universo Cinematográfico da Marvel¹

Bárbara SANTOS²

Marcel VIERA³

Universidade de Federal da Paraíba, PB

RESUMO

Este artigo analisou o modo com que a cultura da convergência tem alterado os padrões de produção e consumo midiáticos. Para isto, aborda-se como as produções estão se tornando cada vez mais complexas ao se espalharem por múltiplas mídias, exigindo, assim, mais de seus consumidores para entender suas narrativas. Essa nova forma de se contar histórias foi intitulada por Jenkins (2009a) de narrativas transmidiáticas. A presente pesquisa buscou entender a iniciativa da Marvel de criação de um universo compartilhado em diversas mídias, através da narrativa transmidiática. Delimitou-se como *corpus* de análise o episódio *Turn, Turn, Turn* do seriado *Marvel's Agents of S.H.I.E.L.D.* na qual é estudado a partir dos portais de acesso, da série para as outras mídias, onde é apresentado os conteúdos ficcionais complementares e inéditos à história televisionada.

PALAVRAS-CHAVES: Convergência; narrativa transmidiática; televisão; Marvel

Introdução

Por meio da convergência dos meios as mídias tradicionais e alternativas coexistem. Como o fluxo de informações é transmitido através de múltiplas mídias, o consumidor migra através delas na busca por experiências de entretenimento diferenciadas.

A cultura participativa contrasta a antiga teoria da passividade dos espectadores em relação aos meios de comunicação. Se antes falávamos de produtores e consumidores em posições opostas, atualmente pensamos na interação desses dois participantes. O público é incentivado a participar, cada vez mais, das produções midiáticas, devido às complexidades narrativas, e as grandes corporações direcionam o seu olhar aos fãs preocupando-se em corresponder com as expectativas criadas por eles sobre determinado produto, pois sabem do incrível potencial de consumo que esses espectadores possuem.

¹ Trabalho apresentado no GP Comunicação Audiovisual o XV Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

Científica em Comunicação, evento componente do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

² Graduada em Comunicação Social pela Universidade Federal da Paraíba. E-mail: barbara-t@hotmail.com

³ Professor do Programa de Pós-graduação em Comunicação (PPGC) da Universidade Federal da Paraíba (UFPB), e-mail: marcelvbs@hotmail.com

A inteligência coletiva, pensada por Lévy (2011), relaciona-se ao potencial que as comunidades virtuais de conhecimento têm de alavancar o intelecto individual ao reunir distintas pessoas dotadas de *expertises* diversas com um mesmo objetivo, sobre o qual elas estão dispostas a compartilhar para construírem um conhecimento mais elevado.

Como consequência desse atual cenário no qual os fãs querem se sentir integrados às produções midiáticas, surgiu a narrativa transmidiática definida por Jenkins (2009a) como uma nova forma de se contar uma história por meio de múltiplas mídias. Cada meio colabora com uma parte no universo, cada produto deve obter o seu sentido de forma individual, mas consumindo todos os produtos da franquia a experiência é mais completa e profunda.

Antes de adentrar no universo cinematográfico da Marvel precisa-se definir o conceito de *transmedia storytelling*, cunhado por Henry Jenkins, em seu livro *Culture of Convergence*. No entanto, é importante pensar que a narrativa transmidiática é um paradigma da cultura da convergência que se encontra ainda em processo e constantemente surgem novos *cases* que transformam sua conceituação.

Entendendo a narrativa transmidiática

No Brasil, *Culture of Convergence* chegou em 2008, dois anos depois de ser lançado nos EUA, e traduziu o termo *transmedia storytelling*, que em países de língua inglesa significa ‘o ato de contar histórias através de várias mídias’, como “narrativa transmidiática”. Essa adaptação do termo causou uma confusão na sua definição na academia e nas práticas do mercado ao entender a narrativa transmidiática como sinônimo de todas as manifestações de transmediação.

A narrativa transmidiática descreve um tipo de lógica para pensar sobre o fluxo de conteúdos através das mídias. Também podemos pensar em marca transmidiática, performance transmidiática, ritual transmidiático, jogabilidade transmidiática, ativismo transmidiático e espetáculos transmidiáticos, bem como outro tipo de lógicas⁴. (JENKINS, 2014, s.p.)

⁴ Tradução nossa para: La narrativa transmediática describe un tipo de lógica para pensar sobre el flujo de contenido a través de distintos medios. También podemos pensar en marca transmediática, representación transmediática, ritual transmediático, juego transmediático, activismo transmediático, y espectáculo transmediático, como otro tipo de lógicas disponibles.

Para aumentar ainda mais essa confusão conceitual, Georffrey Long, analista de mídia e estudioso da transmídia, afirmou em entrevista à revista *PontoCom*⁵ que o termo “transmídia” quer dizer qualquer coisa que transita entre as mídias. Contudo, Long se referia ao termo isolado e não associado à palavra narrativa. Segundo Jenkins:

A narrativa transmidiática representa um processo no qual elementos integrantes de uma ficção são sistematicamente dispersos através de múltiplos canais com o propósito de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio faz sua própria contribuição para o desenvolvimento da história⁶ (JENKINS, 2014, s.p.).

Jenkins (2009a) tece pensamentos sobre esse fenômeno de fragmentação de narrativas por diferentes mídias ao analisar a franquia americana *The Matrix*. A trilogia fez uso da narrativa transmidiática para contar a sua história, pois fragmentou sua narrativa em filmes, curtas de animação, quadrinhos e jogos. Cada vez que o fã juntava uma peça do quebra-cabeça, ao consumir uma nova extensão, ele recebia como recompensa novos elementos que contribuía na expansão da narrativa do texto principal- os filmes. Diferente do que aconteceu na franquia de *Harry Potter*, aonde os livros foram apenas adaptados para o cinema.

Enquanto nós estamos fazendo distinções, é preciso distinguir entre adaptação, que reproduz a narrativa original com alterações mínimas em um novo meio de comunicação e é essencialmente redundante para a obra original, e extensão, o que amplia a nossa compreensão do original, introduzindo novos elementos na ficção. Claro, isso é uma questão de grau - uma vez que qualquer boa adaptação contribui novos com *insights* sobre a nossa compreensão do trabalho e faz adições ou omissões ao reformular a história de maneira significativa⁷ (JENKINS, 2009b, s.p.).

O que distingue a adaptação da extensão é a compreensão aditiva, termo que Jenkins pegou emprestado do designer de games Neil Young, “para se referir ao grau em que cada

⁵Disponível em: <http://www.revistapontocom.org.br/edicoes-antiores-entrevistas/transmidia-a-narrativa-da-Atualidade> Acesso em: 10 nov. 2014.

⁶ Tradução nossa para: La narración transmidiática representa un proceso en el que los elementos integrales de una obra de ficción se esparcen sistemáticamente a través de muchos canales de distribución con el propósito de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada. Lo ideal es que cada medio proporcione su propia contribución original al desarrollo de la historia.

⁷ Tradução nossa para: While we are making distinctions, we need to distinguish between adaptation, which reproduces the original narrative with minimum changes into a new medium and is essentially redundant to the original work, and extension, which expands our understanding of the original by introducing new elements into the fiction. Of course, this is a matter of degree – since any good adaptation contributes new insights into our understanding of the work and makes additions or omissions which reshape the story in significant ways.

novo texto contribui para o conhecimento da própria história com um todo”⁸ (JENKINS, 2014. s.p). O autor cita como exemplo o filme *Blade Runner* em que a versão do diretor continha uma cena que mudava toda a percepção do consumidor sobre o filme.

Segundo Jenkins (2011), existem outras formas de compreensão aditiva, além da *backstory*; aquelas que têm como função descrever o mundo ficcional (condições geográficas, climáticas, seres que habitam o mundo fictício); as que oferecem a perspectiva de outros personagens sobre as ações que ocorrem (geralmente personagens secundários que enxergam a história sob uma nova ótica); as que fornecem uma história de fundo (acontecimentos paralelos às ações principais) e as que aprofundam o engajamento da audiência (geralmente estratégias de marketing).

A narrativa transmidiática surge em uma ótica comercial como uma resposta a necessidade das empresas em controlar toda uma indústria de entretenimento. Utilizando a narrativa transmidiática para criar ricos mundos ficcionais é possível ter filmes, histórias em quadrinhos, games, seriados, brinquedos, livros, parques de diversão de um mesmo produto. O espectador perseguirá a história por todos esses diferentes meios, consumindo cada vez mais produtos e gerando mais lucro para os conglomerados midiáticos. Ao mesmo tempo em que é resultado, também, de uma necessidade dos fãs de interagirem com suas narrativas preferidas.

Jenkins (2009a) explica que a narrativa transmidiática entrou para o debate público em 1999, com o lançamento do filme *A Bruxa de Blair*. O longa, produzido de forma independente e com baixo orçamento, conquistou uma legião de fãs e conseguiu ficar entre as 100 maiores bilheterias do Estados Unidos de todos os tempos ao espalhar pela internet, muito antes do seu lançamento, vários rumores que pareciam comprovar a veracidade de sua história. Os produtores criaram um site que continha documentos que confirmavam a existência de bruxas e o canal americano *Sci Fi Channel* lançou um documentário que investigava a lenda da bruxa de Burkittsville⁹. Depois do filme, que também foi lançado em formato de documentário, foram difundidas histórias em quadrinhos que narravam supostos relatos de outras pessoas.

⁸ Tradução nossa para: para referirse al grado en que cada nuevo texto aumenta nuestro conocimiento de la historia en sí.

⁹ Segundo a lenda, difundida pela internet como uma campanha de marketing para o lançamento do filme, na cidade de Blair existia uma mulher, Elly Kedward, que foi acusada de bruxaria pelos moradores da pequena cidade. Algumas crianças disseram que ela as levava para sua casa para tirar seu sangue. Por conta disto, Elly foi expulsa da cidade e deixada na floresta de Brukttsville para morrer a mingua. No entanto, ano 1789, um rigoroso inverno assolou a cidade e todos aqueles que acusaram Elly morreram misteriosamente.

O teórico francês Pierry Lévy (2001) cunhou o termo inteligência coletiva em meados dos anos de 1990, pensando o ciberespaço por uma ótica antropológica. Segundo o autor, o termo designa “uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva de competências” (LEVY, 2001, p.29). O autor afirma ainda que uma forma ideal de inteligência “implica a valorização técnica, econômica, jurídica e humana de uma inteligência distribuída por toda parte, a fim de desencadear uma dinâmica positiva de reconhecimento e mobilização de competências” (LEVY, 2001, p.30).

Jenkins (2009a) se apropriou desse termo para pensar o resultado da capacidade das comunidades virtuais alavancarem o conhecimento combinado de seus membros. Através dessas comunidades, fãs dotados de bagagens mais elevadas compartilham seu conhecimento com os mais leigos, ou eles cooperam mutuamente para chegarem à determinada conclusão sobre um desfecho de um seriado, por exemplo. A internet ajudou na difusão dessa prática, pois tornou as atividades mais instantâneas e democratizou os conteúdos se tornando cada vez mais fácil qualquer pessoa obter mais substância dos produtos midiáticos com apenas um clique e participar de diversas comunidades de conhecimento.

Nem todos os membros precisam contribuir, mas todos devem acreditar que são livres para contribuir quando estiverem prontos e que suas contribuições serão devidamente valorizadas. Em tal mundo, muitos vão se envolver mais superficialmente, alguns vão cavar mais fundo, e outros ainda vão dominar as habilidades que são mais valorizadas dentro da comunidade. A própria comunidade, no entanto, fornece fortes incentivos para a expressão criativa e participação ativa¹⁰ (JENKINS, 2006, s.p.)

Para o teórico, os fãs são agentes criativos fundamentais na constituição do universo ficcional transmídia, pois são eles que, ao entenderem o convite para estabelecerem essas conexões, definem não apenas os usos das mídias, mas também aquilo que efetivamente circula entre elas a partir de suas distintas plataformas.

A essa subcultura dos fãs conferiremos o termo inglês *fandom*, que em tradução literal se refere ao reino dos fãs, pelo sufixo *dom* proveniente de *kingdom* (reino). O *fandom* caracteriza-se pelos laços de solidariedade criados entre os membros dessa cultura por partilharem os mesmos interesses e anseios. O termo nasce ainda em 1990, referindo-se

¹⁰ Tradução nossa para: Where members feel some degree of social connection with one another (at the least they care what other people think about what they have created). Not every member must contribute, but all must believe they are free to contribute when ready and that what they contribute will be appropriately valued.

à alteração de produtos da cultura de massa em produtos exclusivo da subcultura dos fãs, devido às suas reapropriações. O *fandom* colabora com a segmentação da internet e, na era da proliferação da cultura do gratuito no ciberespaço, acaba por amparar inúmeras produções culturais.

Jenkins (2010) fala sobre o empoderamento dos *fandoms* destacando a forma que eles agem como verdadeiros piratas ao se apropriarem dos conteúdos midiáticos recriando-os. O teórico, ao analisar essa subcultura, tenta disassociar a palavra fã do seu termo originário “fanático”, pois desde o seu surgimento, no século XIX, em revistas que descreviam seguidores de esportes profissionais; como o basquete, ele é tido como uma dominação pejorativa. Ainda segundo o autor, o fã era visto como alguém sem vida própria, que dedicava muito do seu tempo a produtos culturais de massa “desimportantes” e tido muitas vezes como alguém com tendências psicopatas e incapaz de viver em sociedade. Ao fugir desses estereótipos Jenkins (2010) baseia-se na obra de Michel de Certeau que propõe um conceito alternativo do termo fã “como leitores que se apropriam dos textos populares e os releem de uma forma que serve a diferentes interesses, como espectadores que transformam a experiência de assistir televisão em cultura participativa rica e completa” (JENKINS, 2010, p.37) Este estudo se sustenta nesses conceitos, tentando absorver as diretrizes de tais autores para desenvolver um trabalho mais amplo e eficiente quanto aos objetivos propostos.

É importante frisar, novamente, que essa forma organizacional não é algo novo, no entanto foi com a internet que esses ativos consumidores ganharam voz e visibilidade. Os fãs, mesmo à margem da sociedade, organizavam convenções, distribuía *fanazines* e fitas cassetes caseiras contendo *fanmovies*, eles sempre se recusaram a apenas aceitar o conteúdo imposto sem nenhuma participação. Murray (2003, p. 52) explana que “a internet acelerou esse crescimento [de fãs clubes] ao fornecer um meio no qual fãs podem conversar-trocando mensagens escritas- uns com os outros e, muitas vezes, com os produtores.”

Super-heróis transmidiáticos

A Marvel é hoje é uma das marcas mais consagradas da cultura pop com histórias em quadrinhos, filmes, desenhos animados, bonecos e séries de tv. A empresa surgiu em 1939 como uma pequena editora, em Nova York, chamada Timeliny Comics. Fundada por Martin Godman, a editora se dedicava a lançar *pulp fictions*, histórias em quadrinhos lançadas em papel de baixa qualidade.

Em 2015 a Marvel enfrentou a sua mais dura crise financeira e, para se reerguer, teve que vender para os estúdios de cinema os direitos de seus principais personagens, como o Homem-Aranha, X-Men e Quarteto Fantástico. Tendo superado a crise econômica, a corporação divulgou que após anos de apenas co-produções a *Marvel Studios* faria filmes por si própria com os personagens ainda detinha os direitos de adaptação. Para garantir o financiamento dessas produções a empresa fez um empréstimo de US\$525 milhões ao banco Merrill Lynch, que afiançaria a produção de cinco filmes em sete anos.

Em 2006, na Comic Con de San Diego¹¹, o presidente da *Marvel Studios*, Kevin Feige, anunciou que iria combinar todas as suas produções em um universo simultâneo similar ao dos quadrinhos, culminando em um *crossover*. Essa tentativa do estúdio se tornou o Universo Cinematográfico da Marvel.

Nesse projeto, onde todos os super-heróis coabitam juntos em um mesmo universo apresentado em diversas mídias, cada extensão contribui de forma distinta para o entendimento e aprofundamento do enredo por parte do consumidor. A história é fragmentada em filmes, HQs, curtas metragens e seriados. Como consequência disto o consumidor têm duas opções. A primeira delas é traçar o caminho idealizado pelos produtores para colher os pedaços da narrativa, e, assim, possuir uma experiência privilegiada, ou consumir apenas a mídia de sua preferência. Fãs de cinema assistem aos filmes, os de seriados focam na tv e com essa ramificação midiática a Marvel consegue ampliar deliberadamente o seu público.

Quando a Marvel anunciou que estava produzindo o filme do *Homem de Ferro*, todas as principais revistas noticiaram que a empresa estava apostando nos seus super-heróis secundários, já que seus principais nomes estão no poder de outras produtoras. Contudo, os filmes pertencentes ao Universo Marvel Cinematográfico têm sido um sucesso de bilheteria e crítica e a franquia em si está em segundo lugar na lista de franquias mais rentáveis do cinema, atrás apenas da série *Harry Potter*¹². Muitos acreditam que o sucesso da *Marvel Studios* está em se preocuparem com os seus fãs mais antigos, adaptando as

¹¹ A Comic Con de San Diego é a maior convenção do mundo de cultura pop, apresentando painéis sobre filmes, seriados, histórias em quadrinhos, animes, vídeo games e brinquedos. O evento ocorre durante quatro dias na cidade de San Diego, na Califórnia.

¹² Entre as franquias mais lucrativas do cinema estão: Harry Potter com uma arrecadação de US\$ 7,723 bilhões, Marvel com US\$ 6,804 bilhões, 007 com um total de bilheteria estimado em US\$ 6,094 bilhões, Senhor dos Anéis que faturou US\$ 4,887 bilhões e Star Wars acumulando US\$ 4,887 bilhões com ingressos vendidos. Fonte: Adorocinema.

histórias para o cinema preservando o cânone. Outros apostam nos roteiros leves e repletos de piadas que conseguem agradar todos os públicos. No entanto, um dos maiores fatores que contribuem para o sucesso da *Marvel Studios* está em contar histórias através de múltiplas plataformas.

A natureza da narrativa principal, que no nosso caso é facilmente inidentificável como os filmes, indicam certos modos de construir as extensões transmídia. Devido a isto, outras mídias se desenvolvem de acordo com os acontecimentos que eles apresentam.

Marvel's Agents of S.H.I.E.L.D. é a primeira produção em *live action* da *Marvel Television*¹³ e vai ao ar às terças-feiras, na rede ABC, nos Estados Unidos, e no Brasil, às quintas-feiras, pela Sony. Com duas temporadas, uma concluída e outra em andamento, e trinta e dois episódios exibidos, a série situa-se no universo cinematográfico da Marvel, apresentando, assim, uma continuidade aos filmes da franquia.

Produzida, criada e escrita por Joss Whedon, seu irmão Jed Whedon, sua cunhada Maurissa Tancharoen, Jeffrey Bell e Jeph Loeb *Marvel's Agents of S.H.I.E.L.D.* cumpre o papel de não deixar a narrativa morrer após os filmes. Antes do seriado, os fãs ficavam órfãos de novas histórias por meses. No entanto, com o lançamento da série, as narrativas são continuadas de forma audiovisual. Diferente dos quadrinhos e dos curtas-metragens, lançados pela franquia, que só expandem a narrativa dos filmes a série apresenta novos elementos ao universo, reforçando, assim, a interação e mantendo o engajamento do *fandom*.

A análise proposta neste trabalho busca compreender uma extensão, que não é a narrativa principal, do rico universo ficcional, ainda em desenvolvimento, da Marvel. As histórias que começaram a ser contadas na tela do cinema migraram para a televisão, com isso, compreendemos que o universo ficcional é formado por relações entre essas duas mídias.

Fechine e Figuerôa (2011) buscam entender a reconfiguração nas formas de se contar uma história através das narrativas transmidiáticas analisando as telenovelas, principais formas seriadas produzidas nacionalmente. Os autores recorrem às noções de teoria da narrativa e, em particular, da semiótica discursiva para explicar o que é uma narrativa. Com a retomada dessas ideias, os pesquisadores concluem que desde que se

¹³ Marvel Television é uma divisão da Marvel Studios, subsidiária da Marvel Entertainment. A divisão é responsável por animações, programas de TV e séries.

entenda narratividade como qualquer transformação de estado é possível considerar que todos os textos das peças que compõe um universo transmídia possuem algum nível narrativo, mas embora exista narrativa em todos os textos nem todos constituem uma narração. “Os textos que, na produção ficcional, reconhecemos como narrações são aqueles nos quais observamos bem claramente um programa narrativo de base (programa principal), identificando a performance necessária à transformação dos estados” (FECHINE; FIGUEROA, 2011, p.30).

Um programa narrativo de base constitui-se de uma série de programas narrativos auxiliares que possuem diferentes graus de independência em relação ao principal. Os autores recorrem a Barthes¹⁴ para discorrer sobre os dois tipos de funções que essas narrativas podem exercer: cardinais ou catalisadoras. Segundo eles, “uma função cardinal pode ser descrita como um ato complementar que abre, mantém ou fecha uma alternativa subsequente para o segmento da história” (2011, p.30), estando, assim, ligada diretamente ao desenrolar das ações, e podendo ser pensada como “núcleos”, que ao mesmo tempo em que criam novas ações sofrem as consequências das ações iniciadas nos programas principais. Já uma função catalisadora não colabora para o desenvolvimento da narrativa, mas para o tom do universo ficcional, caracterizando personagens, ambientes, inserindo novos pontos de vista aos fatos. No âmbito de *Marvel’s Agents of S.H.I.E.L.D.* a função predominante é catalisadora, pois como já foi dito anteriormente a série apresenta novos elementos à narrativa principal: os filmes.

A pesquisa teve como objetivo o mapeamento e análise da narrativa transmidiática no episódio *Turn, Turn, Turn* da série de tv *Marvel’s Agents of S.H.I.E.L.D.* Como falado anteriormente a produção está inserida em um universo ficcional amplo e distribuída em várias plataformas midiáticas. O direcionamento no episódio se deu por ser o que apresenta o maior número de conexões com as narrativas dos filmes.

Almeja-se demonstrar como a produção funciona como um lugar propício para a expansão do universo cinematográfico da Marvel. Uma vez que a narrativa transmidiática ganhou força através da convergência dos meios, foi impulsionada pela cultura participativa e encontrou na televisão, por meio das produções seriadas, o ambiente ideal para se desenvolver. Através da descrição de um processo particular, pretende-se também

¹⁴ Barthes, Roland. Introdução à análise estrutural da narrativa. In: BARTHES, Roland et. al. Análise da narrativa estrutural. Trad. Maria Zélia Barbosa, 5ª edição. Petrópolis (RJ): Vozes, 2008.

compreender o modo como a transmidialidade oferece diferentes camadas de significado sobre o conteúdo do seriado para os consumidores que buscam informações nas diversas mídias ou se retém apenas na série.

Para mapear o uso da narrativa transmidiática no episódio *Turn, Turn, Turn* de *Marvel's: Agents of S.H.I.E.L.D.*, identificou-se seis portais de acesso¹⁵, presentes na série, entre o conteúdo dos episódios televisivos e das produções cinematográficas. Através dos portais de acesso mapearam-se os conteúdos ficcionais inéditos, em outras mídias, os quais implicam na compreensão adicional para os consumidores que procuram esses produtos. São eles:

- Batalha de Nova York
- Agente Coulson
- Agente Maria Hill
- Agente Jasper Sitwell
- Nick Fury
- Infiltração da Hidra na S.H.I.E.L.D.

Entendendo que universos ficcionais desenvolvidos em multiplataformas extinguem as barreiras narrativas de uma mídia à outra, recorreu-se às produções cinematográficas onde a narrativa está relacionada diretamente a da série de TV: *Os Vingadores* e *Capitão América: E o soldado invernal*. Abrangendo o universo ficcional de *Marvel's Agents of S.H.I.E.L.D.* a multiverso:

¹⁵Segundo Geoffrey Long, em entrevista à revista Ponto.com, a narrativa transmidiática em uma franquia deve ser estruturada de forma que “cada capítulo deve servir como uma *“toca do coelho”* para que a audiência descubra a história, como fez a personagem Alice ao entrar no País das Maravilhas. O truque é fazer com que as audiências sintam que existe um mundo ficcional massivo a ser explorado por meio de uma narrativa que se desdobra através de todos os capítulos, não se sentindo trapaceadas se elas se fixam apenas no filme, na animação ou nos games”. (LONG, 2010, s.p) Nesse trabalho utilizou-se o termo portais de acesso ao invés de toca do coelho. Entrevista disponível em: <<http://www.revistapontocom.org.br/edicoes-antteriores-entrevistas/transmidia-a-narrativa-da-Atualidade>> Acesso em: 20 nov. 2014



Imagem 1:

Representação em infográfico da multiuniverso da Marvel.

Nesse extenso mundo ficcional, personagens secundários, acontecimentos de fundo ou paralelo aos filmes, geram curtas-metragens, histórias em quadrinhos e séries, formando, assim, o universo cinematográfico da Marvel. Com isso, os acontecimentos das diversas mídias se complementam e se relacionam de forma compartilhada, ou seja, o que acontece em uma mídia gera consequências em outra. Isso tudo pertence ao multiuniverso da Marvel, onde coexistem diversos mundos ficcionais paralelos. Um desses é o universo Marvel, um universo fictício onde são narradas as histórias em quadrinhos publicadas pela *Marvel Comics* e que originaram os produtos audiovisuais. Esses mundos são paralelos, pois, não obedecem a continuidade que os macromundo compartilhados possuem.

Agente Coulson: um prelúdio transmídia

Agents of S.H.I.E.L.D., que teve seu episódio piloto lançado em 24 de Setembro de 2013, nos Estados Unidos, já começou cercada por uma enorme publicidade gerada pelo mistério em relação à morte do agente Phil Coulson. Em 2012, no painel da Marvel TV, na New York Comic Con, Joss Whedon e Kevin Feige anunciaram o retorno do personagem na série. Depois do painel a fala de Clark Gregg, ator que interpreta o agente, “Coulson vive!” já estava em sendo usada em camisetas e remixada em artes criadas pelos fãs, além das confabulações de como isso seria possível que inundavam os sites de discussões, já que o personagem havia morrido no filme *Os Vingadores*.

O agente Phil Coulson atuou como segundo comandante do diretor Nick Fury para algumas das mais importantes missões da sua divisão. Um dos agentes mais condecorados

da S.H.I.E.L.D., Coulson foi encarregado da vigilância e serviu como fato principal na iniciativa Vingadores. O carismático agente funciona como uma cola que une todo o universo Marvel, sendo, assim, o personagem mais transmidiático da franquia, pois sua história foi contada através das múltiplas mídias.

Sua primeira aparição foi no filme *Homem de Ferro*, durante uma conferência de imprensa após a fuga de Tony Stark da custódia do grupo terrorista Dez Anéis no Afeganistão. Coulson se aproximou de Pepper Potts para agendar uma reunião com Stark em nome da *Strategic Homeland Intervention, Enforcement and Logistics Division*¹⁶. No decorrer do filme, o personagem menciona pela primeira vez, no universo dos cinemas, a sigla S.H.I.E.L.D. Por *Homem de Ferro* ser o primeiro filme da franquia, a organização funcionou como um *easter egg*¹⁷ para os fãs dos quadrinhos da Marvel.



Imagem 2: Captura de tela do filme *Homem de Ferro*. Na cena, o agente Phill Coulson se apresenta para Pepper Potts.

Durando o filme *Os Vingadores*, Coulson foi posteriormente atribuído ao projeto P.E.G.A.S.U.S., instalação subterrânea onde o Tesseract, uma relíquia de poder inimaginável, estava sendo estudada. Durante um confronto com Loki, que tentava recuperar o tesseract, Coulson foi ferido nas costas de maneira letal. A morte de Coulson foi fundamental para unir a equipe de super-heróis, pois Nick Fury usou a morte do agente para inspirar os Vingadores a lutarem contra o inimigo comum na batalha que se seguiu em Nova York.

Turn, Turn, Turn

¹⁶ Em português: Divisão de Logística, Aplicação e Intervenção Estratégica Interna.

¹⁷ Ovos de páscoa em tradução literal. São informações escondidas em programas, sites, filmes.

O principal exemplo de interação entre o cinema e a televisão da primeira temporada da série *Marvel's Agents of S.H.I.E.L.D.* é episódio *Turn, Turn, Turn*, que dá continuidade aos eventos narrados em *Capitão América 2: O Soldado Invernal*. Como estratégia de *marketing* o episódio foi ar em 8 de Abril de 2014, quatro dias após o lançamento de *Capitão América 2: O Soldado Invernal*. No filme é revelado que a S.H.I.E.L.D. possui agentes infiltrados da Hidra, fato que muda completamente o rumo da série, que foca no dia a dia da equipe especial que cuida de incidentes alienígenas.

No longa-metragem *Capitão América 2: O Soldado Invernal* é o cientista Arnim Zola, que explica aos agentes Steve Rogers (Capitão América) e Natasha Romanoff (Viúva Negra) que quando ele foi recrutado pela SHIELD, após a Segunda Guerra Mundial, iniciou o processo de reconstrução Hidra, que havia sido extinta, dentro da S.H.I.E.L.D. No entanto, na década de 1970, quando recebeu a notícia de que seu corpo estava morrendo ele teve sua mente transferida para os computadores.

Rogers e Romanoff, em seguida, voltam para Washington, para capturar o agente Jasper Sitwell, que está trabalhando para Hidra. O agente, enquanto tinha sido convocado por Coulson no episódio *End of the Beginning* para trabalhar na missão da captura do Clarevidente, foi convocado por Triskalion, sede da S.H.I.E.L.D., para apresentar-se à Estrela Lamuriante, um grande barco da organização. Em *Capitão América 2: O Soldado Invernal* o barco é sequestrado por piratas e Capitão América e a Viúva Negra vão recuperar o controle do barco e libertar os reféns. Entre eles estão o agente Jasper mostrando assim, que a série também insere novos elementos a narrativa. Como o episódio foi ao ar antes do lançamento dos filmes, os fãs que acompanham o seriado já sabiam que o agente Jasper iria estar na Estrela Lamuriante.

Com os agentes duplos revelados em *Capitão América 2: O Soldado Invernal* em *Marvel's Agents of S.H.I.E.L.D.*, Skye depois decifra um ruído nos sistemas de comunicações da organização e revela uma mensagem da Hidra, ativando vários agentes adormecidos que foram incorporados pela S.H.I.E.L.D.

A trama do episódio *Turn, Turn, Turn* gira em volta das dúvidas em torno de quais agentes são confiáveis e quais são agentes duplos. Ao ser descoberta a linha criptografada que May possuía ela é primeira suspeita. No entanto, para não ser acusada de traição a agente revela que a pessoa com quem ela falava era o diretor Fury, pelo fato dela ter ficado

encarregada de relatar ao diretor mudanças no comportamento de Coulson. Quando ela tenta entrar em contato com Fury a agente é informada que ele está morto. É através deste acontecimento que se percebe o teor narrativo multicamada que a série apresenta, ou seja, apresenta uma narrativa com vários graus de compreensão para o público.

Os fãs que acompanham todo o universo ficcional e que assistiram *Capitão América 2: O Soldado Invernal* sabem que o diretor da S.H.I.E.L.D. Nick Fury não morreu, embora ele tenha sido gravemente ferido. Fury tinha tomado um soro anti-stress (desenvolvido por Bruce Banner) que baixou a sua pulsação para apenas um batimento por minuto para que ele parecesse morto. Enquanto os consumidores que assistem apenas ao seriado pela ABC não detêm desta informação.

Outro momento explicativo que deixa evidente a ligação do episódio com o filme é quando os agentes Victoria Hand e Phil Coulson conversam sobre a dissolução da S.H.I.E.L.D. e como o Capitão América explodiu Triskalion. Enquanto no telão, mostram cenas do filme.



Imagem 3: Captura de tela do episódio *Turn, Turn, Turn* de *Marvel's Agents of S.H.I.E.L.D.*. Na cena, a agente Hand conta a Coulson os feitos do Capitão América.

Considerações finais

A televisão, para não perder espaço diante da convergência dos meios, está se reconfigurando de forma dinâmica: em formas seriadas que apresentam personagens com complexo desenvolvimento psicológico e arcos narrativos que se estendem ao longo de vários episódios ou até temporadas para serem resolvidos até séries que participam de um universo ficcional que não se limita aos episódios televisivos.

A convergência, além de alterar o modo de produção midiática, transformou o modo de consumo. Como as produções estão se tornando cada vez mais complexas elas exigem mais de seus consumidores para entender suas narrativas. Com isso, a ideia de receptores se tornou obsoleta, pois os consumidores perderam a passividade de apenas receber os conteúdos. Agora eles estão participando ativamente das produções em que eles são fãs.

Marvel's: Agents of S.H.I.E.L.D., objeto de estudo deste artigo, é uma série de tv transmidiática, pois sua narrativa faz uso de acontecimentos e personagens dos filmes e desenvolve-os. Na era digital, os fãs buscavam e discutiam os mínimos detalhes percebidos, teorizavam a respeito da influência do filme *Capitão América 2: O Soldado Invernal* na série, em uma verdadeira comunidade de conhecimento mundial. Mas é preciso lembrar que a inovação narrativa de *Marvels: Agents of S.H.I.E.L.D.* está longe de ser o único fator determinante do sucesso: a série funciona também de forma isolada graças a uma história divertida e personagens de fácil identificação com o público. Contudo, a experiência do espectador que percorre o caminho narrativo proposto pelos produtores da franquia é mais completa e recompensadora. Uma vez que a série apresenta enredos com muitas camadas de entendimento.

Essa estratégia narrativa da série comprova a ideia de Jenkins (2009a) que os meios tradicionais estão se transformando. O universo Marvel migrou das histórias em quadrinhos para o cinema, televisão e se tornou uma das maiores franquias e mais lucrativa de todos os tempos. Esse fato funciona como engrenagem de destaque e posicionamento do mercado de entretenimento, sobretudo em função da fetichização em torno do alto valor das produções e arrecadações, pois desde então a ideia da Marvel de um universo compartilhado começou a ser replicada por outros estúdios cinematográficos. Empresas como Warnes Bros, que possui os direitos dos super-heróis da *DC Comics*, e Fox, com os direitos de *Quarteto Fantástico* e *X-Men*, já anunciaram que seguiram pela mesma linha de produção da Marvel. Justificando-se assim a importância do seu estudo.

REFERÊNCIAS

FECHINE, Yvana. **Transmídiação e cultura participativa**: pensando as práticas textuais de agenciamento dos fãs de telenovelas brasileiras. In: XXIII Encontro Anual da Compós, 2014. Belém- Pará. *Anais...* Disponível em: <
http://compos.org.br/encontro2014/anais/Docs/GT14_PRATICAS_INTERACIONAIS_E

[LINGUAGENS NA COMUNICACAO/yvanafechine_compos2014_revisado_2268.pdf](#)>

Acessado em: 20. out. 2014

Confronting the challenges of participatory culture, 2003. Disponível em:<http://henryjenkins.org/2006/10/confronting_the_challenges_of.html> Acesso em: 4. Jan. 2015

_____. **Cultura da convergência**. São Paulo: ALEPH, 2009a.

_____. **The aesthetics of transmedia**: in response to David Bordwell (Part One.) [s.1.]: Confessions of an Aca-Fan, 2009b. Disponível em: <http://henryjenkins.org/2009/09/the_aesthetics_of_transmedia_i.html> Acessado em: 30. nov. 2014.

_____. **The revenge of the origami unicorn**: Seve Princilpes of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday). [s.1]: Confessions of an Aca-Fan, 2009c. Disponível em: <http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html> Acessado em: 1. dez. 2014.

Piratas de textos: Fans, Cultura Participativa y Televisión. Madrid: Paidós Comunicación, 2010.

_____. **Transmedia 202**: Reflexiones adicionales. [s.1.]: Confessions of na Aca-Fan, 2014. Disponível em: < <http://henryjenkins.org/category/transmedia-entertainment>> Acessado em: 2. dez. 2014.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva**: por uma antropologia no ciberespaço. São Paulo: Editora Loyola, 2011.

MARVEL Studios: **Assembling a Universe**. Produção: Brad Baruh. Estados Unidos: Marvels Studios, 2014. 43 min.

MARVEL 75 years: **From pulp to pop!** Direção: Zak Knutson. Estados Unidos: Marvel Studios, 20