

A CONVERGÊNCIA DO OLHAR: Análise Transmidiática do Homem-Aranha¹

Fernanda Simplício dos SANTOS²

Jainara de Sousa SABINO³

Alessandro Wilson Gonçalves Reinaldo FERNANDES⁴
Universidade Federal do Cariri, Juazeiro do Norte, CE

Resumo

O presente artigo analisa as alterações ocorridas em uma das maiores histórias em quadrinhos do século XX, *Spider-Man*, com a expansão da sua narrativa para outra plataforma midiática, a trilogia do Homem-Aranha para o cinema (2002, 2004, 2007). Amparado nas contribuições de Henry Jenkins (2009), busca-se a problematização do universo transmidiático com o objetivo de apontar a necessidade desta convergência por meio de diferentes formatos a serem expostos para a expansão do público. Como metodologia, utilizaremos o estudo de caso de caráter qualitativo.

Palavras-chave: Transmídia; Convergência; Homem-Aranha; HQs; Cinema.

INTRODUÇÃO

As histórias em quadrinhos, uma forma de comunicação com gênero característico do século XX e que perdura até a atualidade, ou simplesmente HQs, compõe uma narrativa através de texto-imagem de forma a se complementarem. Cativa em considerável escala a sociedade, em especial, o público juvenil; sendo os super-heróis o estilo que mais se destaca entre as HQs.

Como aborda Sanches Costa (2012), desde a sua criação, entre as grandes guerras, os super-heróis expandiram-se para além da meio que lhe gerou, as revistas em quadrinhos. Podemos observar, como resultado dessa fluidez midiática, a transformação dos super-heróis em modelos ideais para o estudo de um fenômeno que vem usando alvo de discussões desde meados da década de 1980: transmídia.

A Narrativa Transmídia, ou *Transmedia Storytelling*, para Jenkins (2009) é o que permite a convergência entre os meios de comunicação e impulsiona a atenção do público. A convergência dos meios de comunicação é um processo onde o fluxo de conteúdos

¹ Trabalho apresentado no IJ 8 – Estudos Interdisciplinares da Comunicação do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 07 a 09 de julho de 2016.

² Estudante de Graduação 3º. Semestre de Jornalismo - UFCA, e-mail: nandasimplicio17@gmail.com

³ Estudante de Graduação 3º. Semestre de Jornalismo - UFCA, e-mail: sousa.jaynara@gmail.com

⁴ Orientador do trabalho. Professor Mestre do curso de Jornalismo - UFCA, e-mail: alessandroen@gmail.com

veiculados alcança o público em diversas plataformas de comunicação de forma integrada e não linear. Acrescenta,

A convergência não ocorre por meio de aparelhos, por mais sofisticados que venham a ser. A convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros. Cada um de nós constrói a própria mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos nossa vida cotidiana. (JENKINS, 2009, p. 30).

A Narrativa Transmídia é um conteúdo no formato de uma história que é difundida em diversas plataformas de comunicação: HQs, séries de televisão, desenhos animados, filmes, jogos, etc. A transmídia faz com que o receptor seja seduzido pelo ritual criado através da multiplicidade de meios em que o produto é exposto e pela complexidade interativa dele: “Mídias diferentes atraem nichos de mercados diferentes.” (JENKINS, 2009: 138). Essa forma de compartilhamento de informações busca explorar a capacidade de interação comunicativa do receptor no consumo desta mensagem e vem fazendo com que o público deixe de ser passivo e passe a ser participativo.

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. [...] Oferecer novos níveis de revelação e experiência renova a franquia e sustenta a fidelidade do consumidor. (JENKINS, 2009, p. 138).

Trabalharemos com o Homem-Aranha e a Narrativa Transmídia presente no enredo do herói, realizando uma análise dos HQs deste personagem produzido por Stan Lee e Steve Ditko na Marvel Comics, a partir de 1962, e os filmes Homem-Aranha (2002), Homem-Aranha 2 (2004) e Homem-Aranha 3 (2007). Destacando a presença e análise dos vilões da história: Duende Verde, Dr. Octopus, Homem-Areia e Venom. Para isso, serão analisadas ambas as plataformas midiáticas verificando alterações recorrentes da mudança de uma à outra.

TRANSMÍDIA

O conceito de transmídia, de acordo com Henry Jenkins, se apresenta constantemente por meio de uma narrativa que busca abranger a história em diversas plataformas midiáticas. Cada narrativa possui múltiplos mecanismos para sobreviver em

sua plataforma, fazendo com que a sua transposição seja um diferencial para qualquer outra apresentação em uma plataforma adicional, isto é, toda vez que a narrativa for conduzida para um novo modo de apresentação acontecerá adaptações, alterações ou junções que fará a narrativa enriquecer por um todo. Uma pode existir sem a outra, mas quando se coexistem fazem a história crescer, encaixando cada segmento aplicado como um quebra-cabeça.

Uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada uma com 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 num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como uma atração de um parque de diversões. (JENKINS, 2009, p. 138).

O conceito de *Transmedia Storytelling* elaborado por Jenkins defende que uma narrativa não pode delimitar-se somente em uma plataforma, deve estar estendida para outros meios de comunicação. Para a construção da sua argumentação, o autor utiliza a franquia Matrix para exemplificar a lógica transmídia, onde uma história está dividida em três produções cinematográficas e encontrou a sua completude a partir do momento no qual foi desempenhada a distribuição desta narrativa a diferentes plataformas, como jogos e animações.

Inclusa nesta analogia, a narrativa transmídia do Homem-Aranha (*Spider-Man*) sucede também por meio de plataformas variadas. As primeiras representações acontecem pelas histórias em quadrinhos (HQs), posteriormente transportadas para animações, jogos, séries e principalmente para os filmes: “Personagens de narrativas transmídia não precisam ser apresentados ou reapresentados, pois já são conhecidos de outras fontes” (JENKINS, 2009, p. 173).

O personagem Peter Parker trata-se de uma representação transmidiática que dialoga com os outros meios de comunicação no qual participa, seja em um acréscimo da narrativa ou com a multiplicidade de atuação na sua franquia. A convergência do olhar do público diante das variadas formas de conteúdo das HQs do *Amazing Spider-Man* (Espetacular Homem-Aranha) fez com que o universo imerso naquela realidade migrasse para outros meios de comunicação de massa. O enredo em torno do protagonista necessitava expandir.

Henry Jenkins (2009) entende por Cultura da Convergência todo o fluxo de informações em variadas plataformas de mídias que mostram a migração do público de meios de comunicação de massa em volta da narrativa, principalmente ocasionado pela colaboração dos mercados do *mass media* que encaminham o popular a estarem atuantes no

seu prazer cultural. A convergência ultrapassou a concepção de apenas ser a versatilidade de possuir o conteúdo em aparelhos diferenciados, ela tornou-se uma estrutura sociocultural que rege as conexões do aglomerado de informações entregues ao seu receptor.

A convergência está presente em todo o cotidiano do público, manifesta-se por meio das revistas, comerciais de televisão, brindes de redes de *fast-foods*, venda de camisetas com o personagem estampado em grandes lojas de departamentos, grandes telas de cinema e plano de fundo do aparelho celular, transfigurando participação do público-alvo e fazendo-o ir em busca de novas informações, produtos, conexões a cerca da história.

Essa convergência das mídias é essencial para o mercado, que a cada dia mais cresce a partir das ligações feitas entre os seus célebres personagens aos seus produtos em potencial. A narrativa transmídia voltada ao público infanto-juvenil é uma das mais enriquecedoras para o mercado e para o público, pois possibilita uma interação maior dos espectadores que acabam criando uma ponte de informações sobre a franquia.

Uma boa franquia transmídia trabalha para atrair múltiplas clientelas, alterando um pouco o tom do conteúdo de acordo com a mídia. Entretanto, se não houver material suficiente para sustentar as diferentes clientelas – e se cada obra oferecer experiências novas -, é possível contar com um mercado de intersecção que irá expandir a franquia. (JENKINS, 2009, p. 139).

No caso do Homem-Aranha, as crianças, junto aos adultos que apreciam a narrativa, relacionam as histórias das HQs com o que eles enxergam nos filmes, jogos ou desenhos, convergindo um fato de cada mídia com o outra, estabelecendo discussões, configurando uma legião de fãs pelos quais podem entender todas as aplicações do enredo em diversos meios de comunicação ou por serem encantados por alguma das formas de mídias utilizadas. Assim, compartilham de uma paixão em comum: a narrativa.

HQ-FILME: BALANÇA DE DOIS PESOS

Os caminhos trilhados pelas histórias em quadrinhos “*The Amazing Spider-Man*” são diferenciados dos outros segmentos midiáticos, já que, este estilo de narrativa é tido como “narrativa-mãe”, dando origem a todas as outras expressões de convergência acerca do personagem Peter Parker e suas aventuras como um herói que foge das concepções usuais de como ser um super-herói. “Ao pensar na construção de um universo fictício, um trabalho árduo e de criatividade é indispensável na criação dessas extensões Transmídia.” (KUDEKEN, 2014, p. 06).

O personagem Homem-Aranha foi criado pelo editor/escritor Stan Lee e pelo escritor/artista Steve Ditko. A primeira aventura do Homem-Aranha chegou às bancas em 1962 e, o até então desconhecido, Peter Parker apareceu pela primeira vez na *Amazing Fantasy* #15 produzido pela Marvel Comics. Ganhou espaço e passou a serie própria “The Amazing Spider-Man”.

Com toda a Narrativa Transmidiática envolta de *Spider-Man*, as histórias foram expandindo-se cada vez mais com diversas HQs e histórias paralelas com outras nomenclaturas, além de séries televisivas, games e produtos. O alcance de público foi enorme e o desejo por mais informações e novos meios de visualização fez com que a convergência dos meios de comunicação abordada por Henry Jenkins (2009) seja visualizada. Uma das novas plataformas utilizadas – talvez a mais visualizada – foi a cinematográfica. A série, de três filmes, dirigida por Sam Raimi e distribuída no Brasil pela Sony Pictures - *Spider-Man 1, 2 e 3* – foi um sucesso de bilheteria e levanta críticas positivas e negativas tanto do público fã e novos conhecedores do personagem.



Figura 1 – Capa do filme Homem-Aranha, 2002.



Figura 2 – Capa do filme Homem-Aranha 2, 2004.



Figura 3 – Capa do filme Homem-Aranha 3, 2007.

O filme *Spider-Man*, de 2002 (*Figura 1*), vem com a intenção de ser a primeira adaptação das HQ's do Homem-Aranha para uma grande produção cinematográfica voltada para o público de massa. No entanto, como toda adaptação, sofre modificações. E estas serão abordadas posteriormente no decorrer. A Narrativa foi a melhor bilheteria do ano nos Estados Unidos e ganhou duas indicações ao Oscar em Melhores efeitos Especiais e Melhor Som.

O filme *Spider-Man 2*, de 2004 (*Figura 2*), sequência da série *Spider-Man*, como o primeiro recebe uma vasta crítica positiva e negativa: negativa em relação ao público fã das HQ's que não gostaram das bruscas mudanças feitas pelo diretor, e positivas em relação ao empenho e resultado da produção, que gerou novamente indicações ao Oscar, ganhando na categoria de efeitos Especiais.

O filme *Spider-Man 3*, de 2007 (*Figura 3*), terceiro e último filme da trilogia *Spider-Man* dirigido por Raimi, foi o de maior bilheteria entre os três. O filme finaliza a saga do herói que “entrou” na casa da maior parte da população, sendo reconhecido e amado mundialmente.

A viralização da narrativa do Homem-Aranha, nessas diversas plataformas midiáticas reafirma os conceitos e abordagens trazidas por Jenkins (2009) sobre a Convergência dos meios de Comunicação e a Narrativa Transmídia. Com o desenvolvimento da narrativa transmidiática do Homem-Aranha através das múltiplas plataformas de mídia já abordadas, cada uma vai contribuir de forma única para o enredo e mesmo com algumas modificações, acréscimos e retiradas, a narrativa só tende a ganhar.

HQ'S PARA O CINEMA - ANÁLISE DE CASO

O estudo de caso sobre os três filmes: Homem-Aranha (2002), Homem-Aranha 2 (2004) e Homem-Aranha 3 (2007), foi realizado através de comparativos com as HQs que deram origem a narrativa. Este estudo busca dar uma visão panorâmica das mudanças ocorridas na narrativa para a sua adaptação cinematográfica, não busca investigar por completo os motivos pelo qual levou as mudanças, mas evidenciam as principais modificações necessárias para abranger um novo público.

Filme: Homem-Aranha (2002)

Nos quadrinhos, o personagem Peter Parker é um jovem dedicado aos estudos e aos seus tios, buscando interagir com seus colegas de escola, mas sempre é destruído pelo fato de ser estudioso e fraco fisicamente. Ele participa de uma feira de ciências na qual está passando por um experimento de radiação, dentro deste evento, Peter é picado por uma aranha radioativa que o faz ter força sobrenatural e habilidades de uma aranha.

Como todo adolescente, o personagem nutre paixões amorosas e é deste ponto para frente que começa a enxergar as mudanças entre a obra cinematográfica e a obra literária. O

Peter dos cinemas tem as mesmas características desajeitadas, *nerd*, não consegue se relacionar com seus colegas, mas tem uma grande mudança na franquia, na qual modificou toda a trajetória das HQs. O personagem nas histórias em quadrinhos tem diversas paixões, como a sua primeira namorada Liz Allen ou seu grande amor Gwen Stacy, que chegou a ser morta pelo Duende Verde no HQ de número #121, causando grande ira ao super-herói.

Todos os amores de Peter no primeiro filme são representados em uma única personagem. A linda jovem Mary Jane Watson é retratada como o amor de infância do herói e que acaba trazendo todas as características e momentos épicos das namoradas de Peter pelo fato da concretização de um personagem transmídia, um personagem que consegue atingir a todos os públicos.

Nas HQs, ele se transforma em um super-herói a partir do momento que participa de uma feira de ciências e sofre uma picada de uma aranha radioativa, que lhe faz ter força sobrenatural e habilidades de uma aranha. Após este episódio, Peter acaba sendo golpeado pela morte do seu tio Ben Parker, que ajudou em sua criação desde a morte de seus pais e inicia a sua jornada como super-herói, compreendendo que: “Com grandes poderes vem grandes responsabilidades!”.

Deste ponto a narrativa não diverge da produção de Sam Raimi, mas após este período de tragédias, o herói passa a viver na cidade de Nova York com seu melhor amigo dos tempos de escola Harry Osborn, trabalhando como *freelancer* de fotógrafo para o jornal Clarim Diário, comandado pelo impiedoso John Jonah Jamerson Jr., o J.J., que odeia o Homem-Aranha e quer por qualquer razão transforma-lo em um vilão.

Uma das maiores mudanças do quadrinho para o cinema foi às vestimentas dele que nos quadrinhos tinham uma espécie de asa por debaixo dos braços para que ele conseguisse saltar de um prédio para o outro e o lançador de teia, no qual o estudante dedicado desenvolveu para conseguir atear teias como uma aranha de verdade. No filme ele lança teias de forma natural e as asas do seu uniforme não existem (*Figura 4*). Peter esconde a sua identidade de Homem-Aranha de todos, principalmente de Mary Jane e Tia May, e assim vai vivendo sua dupla identidade até encontrar o seu primeiro aqui-inimigo, o Duende Verde.



Figura 4 – Peter Parker no Filme 1 e no *Amazing Fantasy* #15 começando a usar a teia.

A primeira aparição do vilão e um dos maiores inimigos do Homem-Aranha foi na HQ #014, travando diversas lutas contra o cabeça de teia. Por trás do ladrão que aterrorizava Nova York, tinha o milionário e dono das empresas Oscorp, Norman Oscorp, pai do amigo de Peter. Norman perdeu a cabeça e aceitou participar de um experimento científico desenvolvido na sua empresa para não perder contratos com o governo e teve como resultado a sua transformação como Duende Verde. Na HQ #039, o Duende consegue descobrir a verdadeira identidade do Homem-Aranha e também revela a sua identidade, colocando assim em risco a vida de todos ao redor do Peter. Toda essa situação é retratada no filme de forma fidedigna, com adaptações mais corriqueiras por conta do próprio tempo de um longa-metragem.



Figura 5 – Mary Jane no Filme 1 e Gwen Stacy em *The Amazing Spider-Man* #121, ambas caído de uma ponte como forma de maltratar o Homem-Aranha.

O fim do archi-inimigo do Homem-Aranha inicia nas telonas a partir do momento que ele sequestra a amada de Peter, Mary Jane, e a joga do alto da ponte fazendo com que o herói decida entre salvar as crianças que estavam em perigo ou seu amor (Figura 5). Nos quadrinhos, como já citado, o Duende na verdade, joga a Gwen Stacy, que acaba morrendo. Após salvar Mary Jane, o Homem-Aranha entra em um duelo com o Duende Verde que termina por se matar tentando golpear o herói com seu planador, o mesmo acontece na versão dos quadrinhos, HQ #122.

Filme: Homem-Aranha 2 (2004)

Esta sequência da franquia pode ter sido a menos “fiel” aos quadrinhos, pois a produtora tinha que manter um ligamento nos fatos do primeiro filme, era necessário dar continuidade no enredo criado.

Na terceira edição dos quadrinhos surge um novo vilão, doutor Otto Gunther Octavius. Ele é um brilhante cientista que desenvolveu quatro super tentáculos mecânicos para conseguir manusear materiais radioativos. Estes tentáculos são presos ao seu abdômen, fazendo o controlador enviar comandos a eles somente por meio do pensamento, como se fosse parte do seu corpo, entretanto ocorre um acidente durante a apresentação da sua invenção e faz com que este mecanismo criado pelo cientista incorpore de corpo e mente, transformando-o no maior inimigo do Homem-Aranha, talvez o único que ele não consiga derrotar com a facilidade que seu público está acostumado.

No filme, doutor Octavius é um cientista financiado pelo grupo Oscorp, o mesmo grupo no qual o pai de Harry era o dono. O jovem rapaz que assumiu o comando das empresas da família (Harry Oscorp) financia uma pesquisa com elementos nucleares que promete ser um dos maiores investimentos do grupo. O experimento, como no quadrinho, acaba por dar errado, mas ele tem um fator “x” que difere a raiva do Dr. Octopus, na hora que ocorre este erro a sua esposa morre, fazendo aumentar à ira do vilão.

Dentro do filme, Peter começa a passar por uma fase muito ruim em sua vida, em que ele se questiona sobre seus poderes, se está na hora de deixar de ser o Homem-Aranha em nome do bem de todos ao seu redor (ao ponto de abandonar o serviço de salvador de Nova York por algum tempo), os problemas de saúde da Tia May que o preocupa, o amor que ele não pode corresponder pela Mary Jane e o ódio de Harry em relação ao Homem-Aranha por acreditar que o cabeça de teia assassinou seu pai.

Durante a HQ #012, o Doutor Octopus revela a identidade de Peter Parker no meio de seus combates, às pessoas ficam sem acreditar no que está acontecendo e acham que Peter estava apenas fantasiado na hora errada. No filme houve uma cena semelhante, na qual Peter Parker está enfrentando o Dr. Octopus. Peter fica fraco, sem forças, indo parar dentro do trem lotado de pessoas nas quais ele ajuda a salvar. Estas pessoas veem a fantasia toda rasgada e descobrem que o menino franzino é na verdade o seu grande herói, mas todos prometem não revelar quem é o seu amigo de sempre (*Figura 6*). Fora a isso, ainda tem a descoberta da identidade do rapaz pelo seu melhor amigo e pela sua amada.



Figura 6 – Peter Parker tem sua identidade revelada no Filme 2 e no HQ *The Amazing Spider-Man* #12.

O Homem-Aranha nos quadrinhos sempre está em luta contra o Dr. Octopus, em alguns episódios do HQ o vilão chega a ser marido da Tia May, deixando o herói revoltado. A produção cinematográfica termina com o Doutor sequestrando Mary Jane para matar o Homem-Aranha, mas Octopus acaba se redimindo e destruindo a sua própria invenção, ocasionando a sua própria morte.

Para o filme cativar muito mais as pessoas, o Homem-Aranha sempre foi visto como um doce herói no qual não faria nenhum tipo de atrocidades, como assassinar alguém. No universo das HQs, Dr. Octopus ressurgue muitas vezes. Como no cinema a narrativa precisa ter um fechamento, a produção optou por mata-lo, dando assim um encerramento para aquele ciclo.

Filme: Homem-Aranha 3 (2007)

A continuação da franquia estava maravilhada com o sucesso do segundo filme e quis inovar no terceiro para não desapontar seus espectadores. O terceiro filme traz três vilões para a narrativa, o Homem-Areia, o Venom e um segundo Duende Verde (Harry Osborn).

O filme dialoga com fases distintas das HQs. Eram raros os três vilões se encontrarem em alguma das aparições nas HQ's, fora isso, a produção ainda resgata a namorada mais marcante de Peter Parker nos quadrinhos, a Gwen Stacy, que aparece de forma sutil apenas como colega do rapaz, não sendo interpretada como prioridade na vida do jovem herói.



Figura 7 – Peter Parker em confronto com o novo Duende Verde – Harry Osborn. Filme 3 e HQ *The Amazing Spider-Man* # 136.

O primeiro vilão a aparecer é o Duende Verde, este Duende é o grande amigo de Peter, Harry Osborn, que em busca de vingança pela morte de seu pai, Norman Osborn, começando uma caçada ao amigo de infância por acreditar que ele seja o assassino de seu pai. Na narrativa dos quadrinhos, Harry aparece pela primeira vez vestido como Duende verde na HQ #136, travando uma luta o Homem-Aranha (*Figura 7*). Diferente do filme, em que a primeira luta é com o próprio Peter, sem estar com os trajes do aracnídeo. Na produção de Sam Raimi, Harry morre no final da trama entendendo que o Homem-Aranha não matou seu pai e salvando a ex-amada/namorada do melhor amigo, Mary Jane, de um ataque do Homem-Areia e Venom.



Figura 8 – Peter Parker em confronto com Homem-Areia. Filme 3 e HQ *The Amazing Spider-Man* # 004.

O segundo vilão a se apresentar é o Homem-Areia (*Figura 8*), ilustrando um vilão difícil para o Homem-Aranha, porque na narrativa do cinema, Flint-Marko (Homem-Areia) também é um dos participantes do assalto que resultou na morte do Tio Ben, deixando o herói desestruturado. Nas HQs o Homem-Areia tem a sua primeira aparição no HQ #004, onde ele consegue realizar um assalto a banco, em que o filme busca a semelhança com o primeiro crime do Homem-Areia assaltando um carro-forte. Para conseguir capturar Peter Parker, Areia faz uma parceria com o Venom e arma uma emboscada para o Homem-Aranha, se utilizando da Mary Jane.

Entre estes vilões aparece pela primeira vez a figura da Gwen Stacy. No filme ela é colega de classe de Peter, mas nunca teve uma relação próxima ao estudante. Durante uma sessão de fotos, um guindaste bate no prédio onde a jovem se encontra e a faz cair, sua sorte é que o Homem-Aranha a salva. Por ser filha do capitão da polícia da cidade de Nova York, ela convida o Aranha a receber a chave da cidade e acaba lhe dando um beijo na frente de toda a multidão. A estudante e modelo era a verdadeira paixão de Peter Parker nas HQs, sendo morta pelo Duende Verde. Ainda no filme, ela começa a interagir com o Peter após ele entrar em contato com a Simbionte Alienígena, engata alguns encontros mas nada que abale o que ele sente por sua namorada, Mary Jane Watson.

A Simbionte Alienígena é, de acordo com os quadrinhos de número #252, uma substância que foi trazida com o Homem-Aranha de um planeta no qual ele estava em luta ao lado dos Vingadores e do Dr. Connors. O personagem intitula a Simbionte como um novo uniforme, entretanto este novo uniforme além de ser regenerativo, consegue ampliar os níveis de agressividade do seu hospedeiro. Na adaptação para o cinema, a Simbionte chega de um meteoro e acaba encontrando Peter, que após entrar em contato com o parasita começa a agir de forma agressiva e utilizar-se do uniforme preto, com a sensação de poder e sentidos apurados, como nos quadrinhos.

Peter percebe o mal que o parasita estava lhe fazendo e tentando retirar de todas as formas, descobre que o hospedeiro se separava a partir do som, principalmente sons como os de sinos. Pela HQ #300, Peter consegue se desgarrar da Simbionte dentro da Catedral da Virgem Maria, mesmo com resquícios permanecendo na igreja. Entra em cena o colega mentiroso de Peter Parker que busca sempre ser melhor em tudo, principalmente em seu trabalho como fotojornalista, Eddie Brock, que muito católico vai a igreja rezar e pedir para que mais uma de suas artimanhas seja abençoada. Dentro deste contexto, a Simbionte se une ao corpo do rapaz, o transformando em um aracnídeo semelhante ao Homem-Aranha, mas com dentes grandes e afiados e com uma capacidade de agressividade acima do normal.

No cinema, o Eddie Brock é colega de trabalho de Peter Parker e recebe uma missão de entregar uma foto que prove a população que o Homem-Aranha é um bandido. Aproveitando-se do tão sonhado desejo de J.J., ele utiliza de recursos gráficos para conseguir fazer esta ação e ganha um emprego de fotojornalista no Clarim Diário. Posteriormente Peter consegue desmascará-lo. Eddie começa a acumular uma raiva obsessiva ao Homem-Aranha e ao Peter (sem saber que eles são a mesma pessoa), a raiva a

Peter é por conta da Gwen, que na produção do cinema é a paquera de Eddie. Quando o fotojornalista entra na igreja para fazer um pedido, a Simbionte que cai do corpo do Homem-Aranha se une Eddie e o faz tornar-se o Venom – com as mesmas características dos quadrinhos (Figura 9). O novo vilão ainda se alia ao Homem-Areia para conseguir acabar com o Aranha, utilizando como isca a Mary Jane. Eddie se suicida nos cinemas após o Homem-Aranha conseguir retirar o alienígena do corpo dele, que se destrói junto ao parasita.



Figura 9 – Homem-Aranha em confronto com Venom. Filme 3 e HQ *The Amazing Spider-Man* # 300

CONSIDERAÇÕES

De acordo com a análise, as diferenças entre as duas plataformas para alcançar um público cada vez maior e dar sentido a nova formação da narrativa em outra plataforma são perceptíveis. A convergência de uma narrativa faz com que ela ganhe uma ressignificação e assim fermenta toda a construção da mesma.

O personagem *Spider-Man* (Homem-Aranha) consegue traçar toda a linha de um personagem ativo, pelo qual consegue cativar os seus espectadores e fãs. Esse carisma está integralmente envolvido com a transmidiatização do enredo da história. Apesar de toda a distinção das mídias, elas conseguem se conectar através de personagens que facilitam a sua conversação midiática. A Cultura da Convergência acontece a todo instante e em todos os momentos que uma narrativa é exposta ao seu público, antes de acontecer diante dos meios midiáticos, é apreendida que procura manter conexões de todas as narrativas.

A reunião presente nas narrativas transmídias faz com que o público de massa esteja presente a cada dia mais em histórias que muitas vezes não podem ser contadas. O aporte cultural de cada público faz com que as mídias conversem entre si, realizem o diálogo necessário para juntá-las e apresentá-las de formas cada vez mais elaboradas e maiores. A trilogia do Homem-Aranha arrecadou muito mais do que fama e dinheiro para

suas produtoras e atores, captou mais uma legião de fãs que através da convergência das mídias conseguiram compreender singularidades da trama, notaram diferenciações e ajustaram informações passadas antes por outras mídias.

O conceito de Narrativa Transmidiática aponta um caminho de “como fazer uma boa história” em diferentes plataformas, transformando os admiradores da narrativa em usuários, mostrando que a convergência das mídias é, na verdade, a junção da história em uma nova forma.

REFERÊNCIAS

COSTA, T.S. **O Salto Transmidiático dos Super-Heróis: HQ - Filme – Game**. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUC-SP, 2012.

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

KUDEKEN, V.S. F. S. **Os Princípios da Narrativa Transmídia nas Produções de Batman**. Revista Anagrama: Revista Científica Interdisciplinar da Graduação. São Paulo, Edição 2 – Julho-Dezembro de 2014.

A trajetória do Homem-Aranha nos quadrinhos. Disponível em:
<<http://www.universohq.com/materias/trajetoria-homem-aranha-nos-quadrinhos/>>
Visitado em 24/mai.

Universo-Aranha. Acervo de Histórias em Quadrinhos via Torrent. Disponível em:
<<http://universo-aranha.blogspot.com.br/p/o-espantoso-homem-aranha.html>> Visitado em 07/mai.

Guia dos Quadrinhos. Disponível em: <<http://www.guiadosquadrinhos.com/>> Visitado em 24/mai.