

Uma Nova Forma De Contar Histórias Na Era Da Transmídia: Um Estudo De Caso Sobre O Universo Cinematográfico Marvel (UCM)¹

Jéferson CARDOSO²

Pontifícia Universidade Católica (PUC), Porto Alegre, RS

Grupo de Pesquisa Televisão e Audiência (GPTV)

RESUMO

Este artigo analisa a nova forma de contar histórias na era da transmídia: pensando o que mudou, como funciona esse novo modelo e quais são as peculiaridades dos roteiros. Para isso foi feito um estudo de caso sobre o Universo Cinematográfico Marvel (o que inclui os filmes lançados no cinema, seriados para a TV paga e seriados para canais por demanda), a fim de encontrar onde se dá o encadeamento transmidiático da narrativa, e como os diversos roteiristas teceram essa “costura” entre seus mais diversos produtos. Com esse objetivo utilizaremos os conceitos de “Intertextualidade Transmídia” de Marsha Kinder (1991), “Narrativa Transmidiática” de Henry Jenkins (2006), “Hipertelevisão” de Carlos Scolari (2006), “Paratexto” de Chuck Tryon (2009) e Jonathan Gray (2010), e “Curva do Dorminhoco” de Steven Johnson (2012).

PALAVRAS-CHAVE: comunicação social; transmídia; televisão; cinema; Marvel.

INTRODUÇÃO

Com base nos conceitos de “Intertextualidade Transmidiática”, de Marsha Kinder (1991), de “Narrativa Transmidiática”, de Henry Jenkins (2006), de “Hipertelevisão”, de Carlos Scolari (2006), de “Paratexto” e “Paratextualidade”, de Chuck Tryon (2009) e Jonathan Gray (2010), e da “Curva do Dorminhoco”, de Steven Johnson (2012), será feito um estudo de caso sobre o Universo Cinematográfico Marvel (UCM), que inclui os diversos filmes produzidos para o cinema, os seriados feitos para a TV paga e os produzidos para os canais de vídeo por demanda (VOD).

¹ Trabalho apresentado no DT5, GP Conteúdos Digitais e Convergências Tecnológicas, XV Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestrando em Comunicação Social pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUC-RS). Pós-Graduado em Televisão e Convergência Digital pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos). Graduado em Comunicação Social: Habilitação Jornalismo pela Unisinos. Contato: <jefersonzc@gmail.com>.

A intenção desse artigo é verificar como são contadas as histórias na era da transmídia, verificar quais elementos que aparecem, como funciona esse novo modelo, quais suas peculiaridades e como os roteiristas tecem essa nova forma de encadeamento cada vez mais elaborada, formando roteiros que possuem capítulos, episódios, arcos, “guarda-chuvas”, ganchos e uma grande teia.

Lembrando que mesmo com essa grande complexidade de narrativas, nas quais os mais diversos produtos se conversam de diferentes formas fazendo encadeamentos e ganchos em uma grande trama, ainda assim é possível assistir apenas a um dos produtos e ter uma história com começo, meio e fim que se basta por si só. Entretanto, para o público que vê todo o produto existem prêmios: a oportunidade de ver uma história muito mais elaborada, perceber as diversas nuances desse gigantesco roteiro e desfrutar de uma narrativa expandida muito mais saborosa e envolvente do que um único fragmento.

O QUE É TRANSMÍDIA

Antes de entrarmos no objeto de estudo precisamos entender o conceito de transmídia para depois vermos como ele afeta essa nova forma de contar histórias. Apesar de o conceito ter se popularizado com Henry Jenkins, em 2006, com o lançamento do livro *Convergence Culture* (Cultura da Convergência), originalmente ele foi cunhado por Marsha Kinder, em 1991, com seu livro *Playing with Power in Movies Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*.

Kinder começou a desbravar esse universo com o conceito de “Intertextualidade Transmídia”, que explica como histórias podem continuar fora de suas plataformas, através de brinquedos e de histórias derivadas de fãs e do público em geral (histórias fora do cânone) e de como é possível criar intertextos entre narrativas diferenciadas (que não sejam nem da mesma franquia, nem do mesmo autor), a fim de gerar sentido.

Um exemplo disso é dado por Kinder ao analisar os episódios de *Muppet Babies*. No episódio quatro da sexta temporada, chamado *The Green Ranger*, “o sapo Caco questiona o que aconteceu com o herói ‘Tim Relâmpago’ (*Range Rider* no original) depois que o programa foi cancelado”³. Nesse caso fica claro que ela não fala de uma história que se completa em outra, expandindo uma narrativa, mas sim em histórias diversas que citam

³ PASE, André Fagundes; GOSS, Bruna Marcon. **Onde Nenhum Homem Jamais Esteve: a força da narrativa transmídia em *Star Trek***. Trabalho apresentado no Seminário Temático “Serialidade e Narrativa Transmídia”, durante a I Jornada Internacional GEMInIS, na Universidade Federal de São Carlos. São Carlos, maio de 2014.

umas as outras, assim como *Simpsons* e *South Park* fazem ao criarem alusões a outras histórias e a personalidades públicas diversas.

Outro exemplo que Kinder cita da “Intertextualidade Transmidiática” aparece na série *Captain Video* (Capitão Vídeo), na qual eram passados números que somente quem possuía o jogo de tabuleiro podia decodificar⁴. Nesse ponto a intertextualidade é um pouco mais próxima do conceito de “Narrativa Transmidiática” defendido por Jenkins, contudo, ainda não se equivale, pois o jogo de tabuleiro sem a obra original não tinha sentido, atuando mais como um complemento da obra do que como uma segunda obra em paralelo que pode expandir o universo original. Para que existisse uma narrativa transmidiática nesse caso seria necessário que o jogo expandisse a narrativa, trazendo novos elementos para a mesma e sendo independente da narrativa original.

A definição criada por Jenkins, alguns anos mais tarde, é diferente da utilizada por Kinder. Ele cria o conceito de “Narrativa Transmidiática”, no qual temos a presença de universos narratológicos, de narrativas expandidas através de diferentes mídias. Não obstante, não se considera como sendo transmídia citações de obras que não sejam daquela matriz (daquele universo), nem obras de fãs (fora do cânone), nem brinquedos, que nesse caso entram como produtos derivados da obra (aqui não estamos considerando os jogos de videogame que podem sim ser uma expansão da história). Jenkins vê exclusivamente a história, que precisa ser contada de forma independente por cada mídia e ao mesmo tempo ser uma história maior e melhor para quem tem acesso a toda produção, sendo o “universo maior do que o filme, maior, até, do que a franquia”⁵.

Narrativas transmidiáticas representam um processo onde elementos de uma ficção são dispersos sistematicamente através de vários canais de distribuição com o objetivo de criar uma única e coordenada experiência de entretenimento. Idealmente, cada meio faz a sua única contribuição para a expansão da história⁶.

Para explicar um pouco melhor o conceito Jenkins usa como exemplo o filme *Matrix*, através do qual ele relata que quem teve acesso a mais elementos da obra, como o game ou os curtas, teve uma experiência mais profunda e ampla (expandida) do que as

⁴ KINDER, Marsha. *Playing with Power in Movies Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley: UNIVERSITY OF CALIFORNIA PRESS, 1991. p.40.

⁵ JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. Tradução Susana Alexandria. 2ª Edição. São Paulo: ALEPH, 2009. p.161.

⁶ JENKINS, Henry. *Transmedia 202: Further Reflections*, postado em 1º de agosto de 2011. Disponível em: <http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html>. Acessado em 23 de junho de 2015.

peças que assistiram apenas aos filmes⁷. Jenkins ainda ressalta que “a narrativa transmídia refere-se a uma nova estética que surgiu em resposta à convergência das mídias [...] A narrativa transmídia é a arte da criação de um universo”⁸.

Vale ressaltar aqui que as histórias criadas pelos fãs (sobre algum universo específico, como Senhor dos Anéis, Harry Potter, dentre outros) apesar de expandirem a história original, não entram no conceito da “Narrativa Transmídia” por estarem fora do cânone, não sendo reconhecidas pelos autores como parte integrante da obra, a qual possa fornecer informações válidas e reconhecidas para a expansão da trama. Havendo também o problema de quando uma franquia decide descanonizar alguma parte de sua obra, como ocorreu com a franquia *Star Wars*, que após ser comprada pela *Disney* removeu de seu cânone todas as histórias em quadrinhos produzidas pela *Dark Horse* durante vários anos, o que fez os fãs que acompanharam aquelas histórias e os personagens derivados delas serem obrigados a esquecerem de tudo que leram.

Tendo em vista as diferenças entre os conceitos de “Intertextualidade Transmídia” e “Narrativa Transmídia” utilizaremos principalmente o segundo, que se aplica com mais afinco ao conjunto de obras que iremos analisar, pois cada obra conta histórias independentes em sua respectiva mídia, criando, assim, para quem viu a obra completa, uma experiência maior, expandida, e proporcionando uma narrativa ainda mais atraente, e para quem viu um fragmento não há prejuízo de entendimento.

HIPERTELEVISÃO E PARATEXTO

Carlos Scolari ressalta que a “hipertelevisão” é a terceira geração de programas para a televisão, vindo após a “paleo” e a “neotelevisão” (não iremos entrar nesses outros conceitos para não alongarmos essa discussão). Segundo ele a hiper possui uma gramática própria, onde “os programas da ‘hipertelevisão’ adaptam-se a um ecossistema midiático no qual as redes e interações ocupam um lugar privilegiado e adotam algumas características relevantes das ‘novas mídias’”⁹.

Dentre as características da “Hipertelevisão” Scolari destaca (1º) a multiplicação de programas narrativos, com o aumento no número de personagens, “estabelecendo, assim, um relato nos moldes de um coral, marcado pela complexidade das interações entre os

⁷ JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. Tradução Susana Alexandria. 2ª Edição. São Paulo: ALEPH, 2009. p.145.

⁸ JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. Tradução Susana Alexandria. 2ª Edição. São Paulo: ALEPH, 2009. p.49.

⁹ CARLÓN, Mario e FECHINE, Yvana (Orgs). **O fim da televisão**. Tradução Diego Andres Salceno. Rio de Janeiro: CONFRARIA DO VENTO, 2014. p.45.

actantes”¹⁰. (2º) A fragmentação da tela (que não será usado nesse artigo), (3º) a aceleração da história (presente em praticamente todas as narrativas atuais), (4º) narrativas em tempo real (também não será abordado), (5º) histórias não sequenciais (com o uso extremo de *flashbacks* e *flashforwards*, o que não é o caso das narrativas que serão analisadas), e, por fim, (6º) expansão narrativa¹¹. O último item faz referência diretamente as “narrativas transmidiáticas”, bastante abordadas no capítulo anterior, assim como o primeiro item será trabalhado no próximo capítulo, quando pensarmos a “Curva do Dorminhoco” relacionada a filmes e seriados.

Para Jonathan Gray um “paratexto” refere-se a um texto que é ao mesmo tempo parte intrínseca e distinta da obra¹². Nesse caso ele coloca os produtos transmidiáticos como paratextos da “obra mãe”. Entretanto, Chuck Tryon abre ainda mais o campo, colocando *making-offs*, cartazes, entrevistas e outros derivados da obra como formas de paratextualidade¹³, mesmo esses itens não fazendo parte de uma narrativa transmidiática. É importante ressaltar aqui que ambos os autores veem essa como uma forma de expandir o diálogo com os fãs, a fim de atrair um público ainda maior para as obras.

ENTENDENDO A CURVA DO DORMINHOCO

Compreendido os conceitos de transmídia, hipertelevisão e paratexto vamos decifrar a “curva do dorminhoco”. Steven Johnson defende que, ao longo dos anos, a chamada cultura de massa (aqui ele usa como exemplo principalmente videogames, programas de televisão e *sitcoms juvenis*), ao invés de deixar as pessoas mais burras, como se acreditava, deixou-as mais inteligentes. “A cultura está ficando cada vez mais exigente, não menos”¹⁴. A esse fenômeno ele batizou de “Curva do Dorminhoco”.

Meu argumento sobre a existência da Curva do Dorminhoco decorre da suposição de que o panorama da cultura popular envolve o choque de forças concorrentes: os apetites neurológicos do cérebro, a economia da indústria cultural, as mudanças nas plataformas tecnológicas. As maneiras específicas de essas forças colidirem entre si desempenham um papel

¹⁰ CARLÓN, Mario e FECHINE, Yvana (Orgs). **O fim da televisão**. Tradução Diego Andres Salceno. Rio de Janeiro: CONFRARIA DO VENTO, 2014. p.45.

¹¹ CARLÓN, Mario e FECHINE, Yvana (Orgs). **O fim da televisão**. Tradução Diego Andres Salceno. Rio de Janeiro: CONFRARIA DO VENTO, 2014. p.45-46.

¹² GRAY, Jonathan. **Show Sold Separately: promos, spoilers, and other media paratexts**. New York and London: NEW YORK UNIVERSITY PRESS, 2010. p. 6.

¹³ TRYON, Chuck. **Reinventing Cinema: Movies in the age of media convergence**. New Brunswick, New Jersey, and London: RUTGERS UNIVERSITY PRESS, 2009. p. 11.

¹⁴ JOHNSON, Steven. **Tudo que é ruim é bom para você: como os games e a TV nos tornam mais inteligentes**. Tradução Sérgio Góes. Rio de Janeiro: ZAHAR, 2012. p. 17.

determinante no tipo de cultura popular que acabamos por consumir. O trabalho do crítico, então, é delinear essas forças, não decodifica-las¹⁵.

Johnson explica que a forte exposição das pessoas a filmes, seriados e jogos, lentamente, fez com que cada pessoa ficasse muito mais inteligente. Por exemplo, ele relata que as pessoas que jogavam muito videogame acabaram desenvolvendo dois mecanismos que ele batizou de “sondagem” e “telescopia”. Basicamente, “sondagem” é a capacidade que a pessoa tem de explorar um determinado universo e formular hipóteses sobre ele, determinando consciente ou inconscientemente os diversos objetivos e a ordem de importância desses¹⁶.

“Telescopia” conforme o autor é o “trabalho mental de administrar todos esses objetivos simultâneos”¹⁷. Ele ainda explica que “parte dessa habilidade consiste em dar atenção a problemas imediatos, mantendo, ao mesmo tempo, uma visão de longa distância”¹⁸. Johnson destaca que o termo não deve ser confundido com multitarefa, pois ao contrário desse a telescopia “tem a ver com a ordem, não com o caos”¹⁹, o que permite que a pessoa possa ter uma atenção muito maior para cada parte do processo (ao executá-lo por etapas conforme a prioridade de cada coisa) do que seria possível ao fazer tudo ao mesmo tempo.

Para explicar esses mecanismos em filmes Johnson usa como exemplo as franquias *Star Wars* (capítulos 4, 5 e 6) e *Senhor dos Anéis*. Ele relata que o número de personagens que uma pessoa acompanha por filme vem aumentando nas novas narrativas. Enquanto o público acompanha a história de nove personagens principais em *Star Wars*, em *Senhor dos Anéis* ele tem a presença de 21 personagens principais²⁰. Johnson relata que isso é um dos possíveis efeitos da “curva do dorminhoco”, que vem deixando as narrativas mais complexas ao longo dos anos, elevando o número de focos, tramas e personagens que cada pessoa precisa acompanhar.

¹⁵ JOHNSON, Steven. **Tudo que é ruim é bom para você: como os games e a TV nos tornam mais inteligentes**. Tradução Sérgio Góes. Rio de Janeiro: ZAHAR, 2012. p. 17.

¹⁶ JOHNSON, Steven. **Tudo que é ruim é bom para você: como os games e a TV nos tornam mais inteligentes**. Tradução Sérgio Góes. Rio de Janeiro: ZAHAR, 2012. p. 42.

¹⁷ JOHNSON, Steven. **Tudo que é ruim é bom para você: como os games e a TV nos tornam mais inteligentes**. Tradução Sérgio Góes. Rio de Janeiro: ZAHAR, 2012. p. 48.

¹⁸ JOHNSON, Steven. **Tudo que é ruim é bom para você: como os games e a TV nos tornam mais inteligentes**. Tradução Sérgio Góes. Rio de Janeiro: ZAHAR, 2012. p. 48.

¹⁹ JOHNSON, Steven. **Tudo que é ruim é bom para você: como os games e a TV nos tornam mais inteligentes**. Tradução Sérgio Góes. Rio de Janeiro: ZAHAR, 2012. p. 48.

²⁰ JOHNSON, Steven. **Tudo que é ruim é bom para você: como os games e a TV nos tornam mais inteligentes**. Tradução Sérgio Góes. Rio de Janeiro: ZAHAR, 2012. p. 99-100.

Em relação as narrativas de seriados ele compara as séries *Dragnet*, *Starsky & Hutch*, *Chumbo Grosso* e *Família Soprano*. Em *Dragnet* ele ressalta que só há uma linha narrativa, com a visão constante de Joe Friday, o personagem principal e narrador da história e que há somente a presença de dois personagens principais. Em *Starsky & Hutch* há nuances de uma segunda linha, com as intervenções do ponto de vista dos criminosos, entretanto ainda é algo muito contido.²¹

Conforme Johnson a “era da multiplicidade de linhas começou em 1981, com a estreia do drama policial *Chumbo Grosso (Hill Street Blues)*”²². Nessa trama “a narrativa tece um conjunto de fios distintos – chegando algumas vezes a dez, embora pelo menos metade deles seja apenas algumas cenas rápidas espalhadas ao longo do episódio”²³. Diferentemente dos dois seriados anteriores *Chumbo Grosso* conta com uma quantidade de personagens principais que varia muito de episódio para episódio.

“Desde o início da década de 1980 vem ocorrendo um aumento perceptível na complexidade narrativa desses programas”²⁴. Conforme o autor o seriado *Família Soprano* se destaca devido a presença de dez fios condutores distintos e mais de 20 personagens recorrentes. “O número total de linhas ativas equivale ao de temas de *Chumbo Grosso*, mas aqui cada uma delas é mais substancial”²⁵. Johnson destaca que isso se dá devido ao público estar cada vez mais inteligente, o que ele acredita ter ocorrido em virtude da “Curva do Dorminhoco”, que fez esse público lentamente aumentar seu desejo e capacidade de acompanhar tramas complexas, sendo capaz de sondar e fazer uma telescopia sobre a narrativa. Com base nesses conceitos vamos ao nosso objeto.

O UNIVERSO CINEMATOGRAFICO MARVEL (UCM)

Podemos dividir, inicialmente, esse universo em três fases distintas (três arcos), duas já lançadas e uma terceira que ainda está por vir, além de um arco paralelo, que foge a trama principal. A primeira vai do primeiro filme solo do *Homem de Ferro*, que dá início a toda saga, até o primeiro filme de *Os Vingadores*. A segunda fase vai do filme *Homem de Ferro 3*, que ocorre logo após os incidentes de *Os Vingadores*, e vai até o filme

²¹ JOHNSON, Steven. **Tudo que é ruim é bom para você: como os games e a TV nos tornam mais inteligentes**. Tradução Sérgio Góes. Rio de Janeiro: ZAHAR, 2012. p. 56-57.

²² JOHNSON, Steven. **Tudo que é ruim é bom para você: como os games e a TV nos tornam mais inteligentes**. Tradução Sérgio Góes. Rio de Janeiro: ZAHAR, 2012. p. 56.

²³ JOHNSON, Steven. **Tudo que é ruim é bom para você: como os games e a TV nos tornam mais inteligentes**. Tradução Sérgio Góes. Rio de Janeiro: ZAHAR, 2012. p. 57.

²⁴ JOHNSON, Steven. **Tudo que é ruim é bom para você: como os games e a TV nos tornam mais inteligentes**. Tradução Sérgio Góes. Rio de Janeiro: ZAHAR, 2012. p. 58.

²⁵ JOHNSON, Steven. **Tudo que é ruim é bom para você: como os games e a TV nos tornam mais inteligentes**. Tradução Sérgio Góes. Rio de Janeiro: ZAHAR, 2012. p. 59.

Vingadores: Era de Ultron. Aqui vale destacar que o filme que ainda não foi lançado do *Homem-Formiga* deve entrar nessa etapa. A terceira e última fase terá início com o terceiro filme do *Capitão América: Guerra Civil* e irá concluir com o quarto filme dos *Vingadores: Guerra Infinita – Parte II*. É importante lembrar que os seriados para televisão também entram dentro dessa divisão, sendo que os seriados para o *Netflix* formam um arco paralelo. A baixo um esquema com datas de lançamentos e previsões separando os filmes e seriados por arcos.

Arco 1

Homem de Ferro (04/04/2008)

O Incrível Hulk (13/06/2008)

Homem de Ferro 2 (30/04/2010)

Thor (29/04/2011)

Capitão América: O Primeiro Vingador (29/07/2011)

Agent Carter (2015)

Agentes da S.H.I.E.L.D. (1ª temporada – 2013 - 2014)

Os Vingadores (27/04/2012)

Arco 2

Homem de Ferro 3 (26/04/2013)

Thor: O Mundo Sombrio (01/11/2013)

Capitão América 2: O Soldado Invernal (10/04/2014)

Agentes da S.H.I.E.L.D. (2ª temporada – 2014 - 2015)

Guardiões da Galáxia (31/07/2014)

Vingadores: Era de Ultron (23/04/2015)

Homem-Formiga (16/07/2015)

Arco 3

Capitão América 3: Guerra Civil (04/05/2016)

Doutor Estranho (03/11/2016)

Guardiões da Galáxia 2 (04/05/2017)

Homem-Aranha: O Novo Vingador (28/07/2017)

Thor: Ragnarök (03/11/2017)

Vingadores: Guerra Infinita - Parte I (04/05/2018)

Pantera Negra (06/07/2018)

Capitã Marvel (02/11/2018)

Vingadores: Guerra Infinita - Parte II (03/05/2019)

Os Inumanos (19/07/2019)

Arco paralelo

Demolidor (2015)

Jessica Jones (2015)

Punho de Ferro (2016)

Luke Cage (2016)

Defensores (2017)

ENTENDENDO A TRAMA

Vamos começar do maior elemento até o menor, sondando e fazendo uma “telescopia” inversa da obra. A trama principal, que rege tudo, o grande “Guarda-Chuva”, são as Joias do Infinito, elemento que aparece em todos os filmes e vai desencadear a batalha final da trama contra o vilão Thanos. As seis jóias são apresentadas ao longo dos diversos filmes, sendo que até o momento foram apresentadas quatro, devendo as outras duas aparecer nos futuros lançamentos. Quem conhece a história a partir dos quadrinhos sabe que cada uma possui um poder específico, e que as seis juntas, na manopla do poder, dão um poder inimaginável para o seu usuário, que nesse caso será Thanos (um dos mais cruéis vilões da Marvel) a partir do filme *Vingadores: Guerra Infinita – Parte I*. Enquanto isso não ocorre, elas vão ordenando as diversas tramas, dos diversos filmes, tendo sempre um papel de destaque em cada enredo.

Após nós temos três arcos, conforme relatados a cima e um arco paralelo. O primeiro arco possui a apresentação dos personagens e a confecção da equipe. O segundo arco faz um aprofundamento dos personagens principais, apresenta alguns novos, cria conflitos internos e tem seu clímax com a remodelação da equipe após a batalha contra Ultron. O terceiro arco, que ainda não teve seu início, terá a apresentação de novos personagens para a trama, aumento e clímax dos conflitos entre os heróis, logo no terceiro filme do *Capitão América: Guerra Civil* e conclusão da trama principal (aqui relacionada com as Joias do Infinito).

O arco paralelo é feito para o *Netflix* (programação por demanda). Até o momento foi lançado apenas um personagem nesse formato, o *Demolidor*, história que trás elementos do universo principal. Contudo, ela ainda está fora do grande “guarda-chuva”, criando uma linha paralela. É possível perceber que nessa linha paralela existe uma trama que irá se convergir. Os personagens abordados de maneira solo se unirão no último seriado chamado *Defensores*, assim como ocorreu em *Os Vingadores*, gerando uma nova equipe para o UCM. Podemos dizer que aqui existe uma questão de “paratexto”, a partir do momento que as obras fazem parte do UCM, mas não da grande trama, fazendo apenas alusão aos outros personagens, mas não criando elos entre as diferentes histórias. Também é possível afirmar que é utilizado o mesmo universo para contar histórias a parte (como *Demolidor*), não necessariamente expandindo a história original (como no caso de *Agent Carter* e *Agentes da S.H.I.E.L.D.*, que trabalham essa expansão).

Nisso temos exposta a trama principal, o grande “guarda-chuva”, e os arcos. Vale salientar que algumas tramas são contadas em formatos de episódios, com uma conclusão menor ao final do capítulo semanal (os heróis vencem o bandido do episódio enquanto a grande trama segue) e outros são contados em forma de capítulos, nos quais não há conclusões menores ao final do episódio, tendo apenas um desenrolar da trama e uma conclusão derradeira ao final do último capítulo da temporada. O formato por episódios é utilizado na televisão e o por capítulos na programação por demanda, possibilitando e induzindo o público a assistir sequencialmente (fazer *binge-watching*).

Esse formato estabelecido com várias narrativas ocorrendo em paralelo, com diferentes conflitos, múltiplos personagens principais que aparecem em cada uma das diferentes faces da obra (na saga de cada super-herói) mostra claramente um dos sinais das produções para a hipertelevisão, a multiplicação de programações narrativas. Além disso, as obras estabelecem claramente um efeito de narrativa transmidiática, pois há uma expansão dos roteiros do cinema para os seriados de televisão, havendo uma paratextualidade em relação aos roteiros dos seriados para o *Netflix*.

TRANSMÍDIA ENTRE CINEMA E TELEVISÃO

Logo no primeiro filme dos *Vingadores* o agente Phil Coulson é morto, retornando à vida no seriado *Agentes da S.H.I.E.L.D.*, onde aparece um primeiro elemento de uma expansão narrativa entre cinema e televisão (diferentes mídias). Não obstante, a transmídia fica ainda mais forte na segunda temporada do seriado, quando a costura existente entre

filmes e série fica mais forte, afetando diretamente o roteiro do seriado. Um exemplo disso ocorre quando, logo após o segundo filme do *Capitão América: Soldado Invernal* - que trabalha como uma de suas linhas de ação a infiltração de agentes da Hidra na S.H.I.E.L.D. –, o seriado apresenta alguns de seus agentes também como sendo infiltrados, fazendo a conexão direta com a trama do filme.

Outro destaque forte é no seriado *Agent Carter*, que conta a história da agente Peggy Carter, par romântico do personagem Steve Roger, o Capitão América (no primeiro filme do Capitão), e amiga de Howard Stark, pai de Tony Stark, o Homem de Ferro. O seriado começou como um episódio extra para os fãs que compravam o DVD do *Homem de Ferro 3*, que acabaram se apaixonando e pedindo mais, o que levou a Marvel a produzir o seriado para a televisão. Os episódios ocorrem logo após a trama do primeiro filme do *Capitão América: O primeiro vingador*, sendo uma expansão da narrativa em um tempo paralelo, pois o primeiro filme se passa durante a Segunda Guerra Mundial, ou seja, os eventos do seriado não afetam, nem são afetados pela trama raiz (Joias do Infinito), que ocorre no presente, contudo, aprofundam a história de dois personagens importantes no UCM, Peggy Carter e Howard Stark.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ficou claro através desse estudo de caso que as narrativas atuais, assim como afirma Steven Johnson em “Tudo que é ruim é bom para você: como os games e a TV nos tornam mais inteligentes” estão cada vez mais elaboradas, fazendo uso de diversas tramas, que exigem que o espectador faça uma grande sondagem e telescopia. Os diferentes produtos e histórias são conectados uns aos outros através de narrativas transmidiáticas – que expandem a narrativa do Universo Cinematográfico Marvel em diferentes mídias (cinema e televisão) -, ou de paratextualidade - usando o universo original para contar uma história paralela (como ocorre no caso dos seriados para programação por demanda).

Temos aqui claramente a presença de diversas linhas narrativas em cada filme e seriado, que contam no mínimo a história de um super-herói, sua vida enquanto ser humano comum, a vida de seus amigos mais próximos, pares românticos e inimigos. Abordando, desse modo, diversos personagens, e diversas tramas, que normalmente seguem o padrão vida pessoal, vida heróica, vida amorosa, plano maquiavélico do vilão, além de tramas maiores (que fazem o papel de conectoras, exercendo a função de “grande teia”) como o

caso das Joias do Infinito ou a necessidade da formação de uma equipe super-heróica, como em *Vingadores*, *Guardiões da Galáxia* e *Defensores*.

Acreditamos que parte dessa exigência por tramas mais elaboradas é fruto do que Johnson define como “Curva do Dorminhoco” e que esse novo modelo de contar histórias está intrinsecamente ligado ao que Scolari chama de “Hipertelevisão”, com sua forma que exige múltiplas tramas, múltiplas linhas de raciocínio, e expansões das obras através de narrativas transmidiáticas, para que o público possa desfrutar de ótimos produtos enquanto unidades e de narrativas ainda mais intensas enquanto grande obra, sem jamais haver prejuízo para quem optar pelo fragmento ao invés do todo, mas dando um gosto especial para quem quiser ir além e desfrutar de tudo que determinado universo proporciona, nesse caso o UCM.

É importante ressaltar que mais pesquisas precisam ser feitas sobre os diferentes produtos que estão sendo lançados, a fim de perceber como a “Curva do Dorminhoco”, a “Cultura da Convergência” e a “Hipertelevisão” estão afetando o modo como são contadas as histórias e como os diversos universos e narrativas estão recebendo um aprofundamento cada vez mais amplo e ágil por parte dos autores. Cabe destacar aqui, que diferente de como era no passado, quando apenas um autor escrevia uma obra (ou apenas um diretor dirigia), temos a presença de múltiplos roteiristas e diretores, que formam uma grande equipe de criação responsável por dar vida e fazer esses projetos transmidiáticos, que precisam ser pensados desde a concepção, a fim de que possa ser oferecida a melhor qualidade possível para o público, que tende a ficar cada vez mais exigente à medida que, como afirma Johnson, vai ficando mais inteligente.

REFERÊNCIAS

CARLÓN, Mario e FECHINE, Yvana (Orgs). **O fim da televisão**. Tradução Diego Andres Salceno. Rio de Janeiro: CONFRARIA DO VENTO, 2014.

GRAY, Jonathan. *Show Sold Separately: promos, spoilers, and other media paratexts*. New York and London: NEW YORK UNIVERSITY PRESS, 2010.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. Tradução Susana Alexandria. 2ª Edição. São Paulo: ALEPH, 2009.

JENKINS, Henry. *Transmedia 202: Further Reflections*, postado em 1º de agosto de 2011. Disponível em: <http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html>. Acessado em 23 de junho de 2015.

JOHNSON, Steven. **Tudo que é ruim é bom para você: como os games e a TV nos tornam mais inteligentes**. Tradução Sérgio Góes. Rio de Janeiro: ZAHAR, 2012.

KINDER, Marsha. *Playing with Power in Movies Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley: UNIVERSITY OF CALIFORNIA PRESS, 1991.

PASE, André Fagundes; GOSS, Bruna Marcon. **Onde Nenhum Homem Jamais Esteve: a força da narrativa transmidiática em *Star Trek***. Trabalho apresentado no Seminário Temático “Serialidade e Narrativa Transmídia”, durante a I Jornada Internacional GEMInIS, na Universidade Federal de São Carlos. São Carlos, maio de 2014.

TRYON, Chuck. *Reinventing Cinema: Movies in the age of media convergence*. New Brunswick, New Jersey, and London: RUTGERS UNIVERSITY PRESS, 2009.

Homem de Ferro. Dir. Jon Favreau. Los Angeles: Paramount e Marvel, 2008. 126 min.

O Incrível Hulk. Dir. Louis Leterrier. Los Angeles: Universal e Marvel, 2008. 112 min.

Homem de Ferro 2. Dir. Jon Favreau. Los Angeles: Paramount e Marvel, 2010. 124 min.

Thor. Dir. Kenneth Branagh. Los Angeles: Paramount e Marvel, 2011. 115 min.

Capitão América: O Primeiro Vingador. Dir. Joe Johnston. Los Angeles: Paramount e Marvel, 2011. 124 min.

Os Vingadores. Dir. Joss Whedon. Los Angeles: Paramount e Marvel, 2012. 143 min.

Homem de Ferro 3. Dir. Shane Black. Los Angeles: Paramount e Marvel, 2013. 130 min.

Thor: O Mundo Sombrio. Dir. Alan Taylor. Los Angeles: Marvel, 2013. 112 min.

Capitão América 2: O Soldado Invernal. Dir. Anthony Russo e Joe Russo. Los Angeles: Marvel, 2014. 136 min.

Guardiões da Galáxia. Dir. James Gunn. Los Angeles: Marvel, 2014. 121 min.

Vingadores: Era de Ultron. Dir. Joss Whedon. Los Angeles: Marvel, 2015. 141 min.

Agentes da S.H.I.E.L.D. (Temporadas 1 e 2). ABC e Marvel, 2013-2015. 1980 min.

Agent Carter (Temporada 1). ABC e Marvel, 2015. 336 min.

Demolidor (Temporada 1). ABC e Marvel, 2015. 780 min.