

**Sâmela de Carvalho
Lima**

PUC-Campinas/Unasp,
Campinas, SP, Brasil.

Tarcisio Torres Silva

PUC-Campinas,
Campinas, SP, Brasil.

PHIL COULSON E PEGGY CARTER: DOIS AGENTES INFILTRADOS NO UNIVERSO CINEMÁTICO TRANSMÍDIA DA MARVEL

PHIL COULSON AND PEGGY CARTER: TWO INFILTRATED AGENTS IN MARVEL'S TRANSMEDIA CINEMATIC UNIVERSE

RESUMO

Este artigo explora os conceitos sobre narrativas transmídia propostos por Jenkins e Scolari, analisando as personagens Phil Coulson e Peggy Carter. Os dois, agentes secretos do Universo Marvel, funcionam também como agentes transmidiáticos. A identificação da importância dessas personagens foi feita por meio da análise de conteúdo, metodologia que permitiu que fosse observada a estratégia presente no Universo Cinemático da Marvel na criação de uma rede transmídia de produções. Essa construção é feita por meio de elementos que interconectam personagens originárias dos quadrinhos e que são representadas nos longas-metragens, curtas-metragens e séries de televisão. Ao observamos a recorrência da aparição dos agentes, notamos sua importância como elementos de ligação entre as diversas narrativas da franquia.

Palavras-chave: Transmídia; Phil Coulson; Peggy Carter.

ABSTRACT

This article explores the concepts of transmedia storytelling proposed by Jenkins and Scolari, analyzing the characters Phil Coulson and Peggy Carter. The two, secret agents of the Marvel Universe, also function as transmedia agents. The identification of the importance of these characters has been made through content analysis, a methodology that allowed the strategy present in Marvel's Cinematic Universe to be observed in the creation of a transmedia network of productions. This construction is made through elements that interconnect characters from comic books and who are represented in feature films, short films and television series. When we observe the agents' recurrence of appearance, we note their importance as linking elements between the different narratives of the franchise.

Keywords: Transmedia; Phil Coulson; Peggy Carter.

Recebido: 19/06/2020 / **Aprovado:** 31/07/2021

Como citar: LIMA, Sâmela de Carvalho; SILVA, Tarcisio Torres. Phil Coulson e Peggy Carter: dois agentes infiltrados no universo cinemático transmídia da Marvel. Revista GEMInIS, v. 12, n. 2, pp. 298-326, mai./ago. 2021.

Direito autoral: Este artigo está licenciado sob os termos da Licença Creative Commons-Atribuição 3.0 Internacional.

INTRODUÇÃO

A consideração de uma nova modalidade narrativa, caracterizada como transmídia, é consequência direta do fenômeno da convergência, considerando as diversas facetas da convergência descritas por Jenkins (2003, 2007, 2009). A transmidialidade passa a ser uma oferta presente em alguns seguimentos da comunicação, entretenimento e arte.

A convergência tecnológica traz a possibilidade de novas plataformas de distribuição, de continuidade e conexão entre elas. É possível começar a assistir um filme na TV de sua casa, parar, e continuar do mesmo ponto em seu celular. É possível clicar em um link disponibilizado em um vídeo para expandir o conteúdo por intermédio de um website. As possibilidades oferecidas pela convergência tecnológica permitem que a transmidialidade se torne fluída.

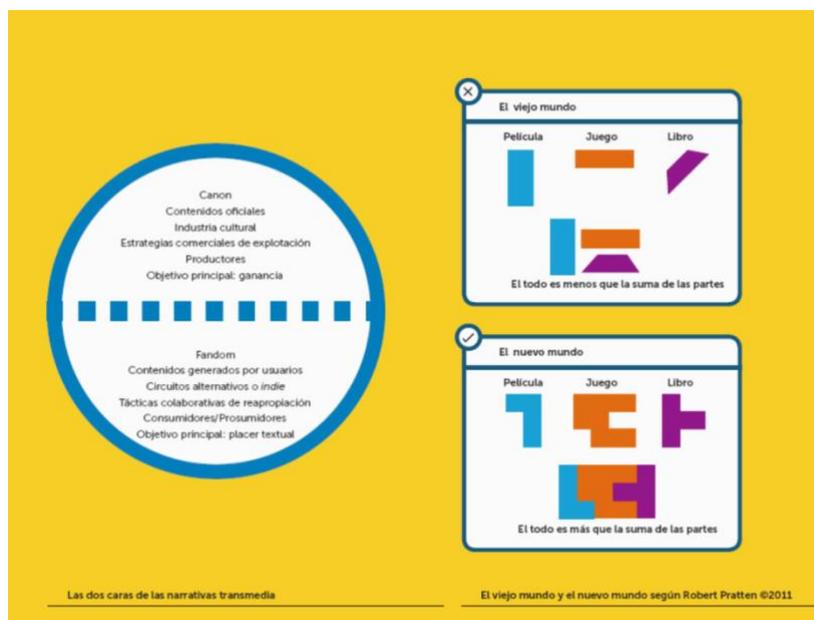
Um rápido olhar para a estrutura e modelos de negócio na indústria da comunicação permite perceber a convergência industrial na forma como os grandes conglomerados dispersam seus segmentos de atuação mediante unificações e aquisições. Esse processo transforma a relação entre franquias e patentes, permitindo o desenvolvimento de relações transmidiáticas ente produtos audiovisuais distintos.

A convergência global dissemina as produções a um público cada vez maior, oportunizando o desenvolvimento de novos conteúdos que atendam demandas segmentadas por elementos socioculturais. As narrativas transmídia são uma das formas de suprimir a demanda por segmentação.

Já a convergência orgânica representa a transformação do consumo midiático, a constante expansão enquanto a busca por conteúdos novos e complementares é a essência da transmidialidade.

Jenkins adota um novo termo: *transmedia storytelling*, traduzido e aplicado no português como narrativas transmídia. Para Jenkins (2009), uma narrativa transmídia é um desdobramento da convergência, onde diferentes meios são utilizados para construir um “universo”. Cada meio explora o aspecto narrativo que é melhor aplicado ao seu contexto, formando um “universo” multiplataforma, em que cada parte é autônoma, e ao mesmo tempo complementar às demais. E assim, segundo Santaella (2014), o receptor recebe as diferentes facetas da informação conforme consome cada mídia.

Figura 1: Infográfico Narrativas Transmídia.



Fonte: Scolari (2013, p. 59).

No infográfico acima, Scolari (2013, p. 59) compara o modelo que chama de “velho mundo” com o “novo mundo”, representado pelas narrativas transmídia. O gráfico destaca o valor da expansão estratégica da narrativa que se complementa, permitindo que o valor do todo seja maior que a simples soma das partes.

Apesar de parecer uma fórmula simples de partes que se somam, o conceito de narrativas transmídia é complexo e possui diferentes aplicações e significados, mas como pressuposto, podemos dizer que um texto transmídia simplesmente não dispersa informação, ele necessariamente agrega. Jenkins (2007) propõe que esse modelo se encaixe perfeitamente na era da inteligência coletiva como uma estrutura que permite a elaboração e distribuição de conhecimento em uma sociedade conectada.

Freeman e Gambarato (2019) argumentam que existe um grande potencial para confusão na definição do que é transmídia, já que o termo passa a ser utilizado com frequência cada vez maior, seja no âmbito acadêmico, seja no mercadológico. Portanto, os autores propõem que “[...] apenas pela incorporação das multiplicidades e pluralidades da transmidialidade como um fenômeno multidisciplinar é que podemos apreciar sua notoriedade”.¹

Jenkins (2007) define transmídia como um processo de dispersão estratégica da narrativa em canais de entrega de acordo com a contribuição individual que cada meio pode oferecer para a experiência e desenvolvimento da história. Uma narrativa transmídia pode ser experimentada por uma

¹ “[...] only by embracing the multiplicities and pluralities of transmediality as a cross-disciplinary phenomenon can one fully grasp its prominence”.

variedade de públicos, utilizando uma variedade de plataformas, em variadas sequências. As transformações dos paradigmas da comunicação através da tecnologia passam a mimetizar um sentido já natural ao cérebro humano, um fluxo contínuo que trafega em vários sentidos e por intermédio de diferentes vias.

Elementos conectores entre os diversos títulos de um universo transmídia são determinantes para que a transmidialidade realmente aconteça. Apesar da aplicação do transmídia ser considerada a capacidade que um título possui de existir sozinho, de forma independente dos demais, a sua capacidade de se conectar com outros títulos também é determinante.

Na história da produção de entretenimento, objetivamente quando recortado o entretenimento ficcional, a personagem e sua construção sempre tiveram destaque como elemento de retenção do público. Personagens de livros transportam seus leitores de um título a outro, atuando como mediadores entre leitor e narrativa. No universo audiovisual, produções seriadas – sejam em plataformas tradicionais como a TV, sejam em sistemas de distribuição mais recentes como *Netflix* –, têm obtido cada vez mais audiência utilizando personagens permanentes que criam pontes para a construção da narrativa.

Entre os elementos que podem ser considerados conectores transmídia, a personagem é notadamente relevante para a construção de um universo. Porém, para Rosenfeld (1968, p.10), “é a personagem que com mais nitidez torna patente a ficção, e através dela a camada imaginária se adensa e se cristaliza”.

Buscamos delimitar a análise de como esse universo se interconecta empregando de forma estratégica um dos elementos narrativos mais tradicionais e marcantes em qualquer produção ficcional: a personagem.

1. METODOLOGIA

Tendo como objetivo identificar quais personagens seriam mais relevantes e como contribuem para a análise da transmidialidade presente no Universo Cinemático da *Marvel*, optou-se por utilizar a análise de conteúdo como método de investigação. Bardin (2016, p. 37) afirma que “análise de conteúdo é um conjunto de técnicas de análise das comunicações”. Junior (2005), por sua vez, reúne um “roteiro” de organização, exploração e interpretação do material que oferece, segundo o autor, o diferencial da análise de conteúdo enquanto método de pesquisa em comunicação à sistematicidade e à confiabilidade.

A partir do objetivo de definir quais personagens ofereceriam maior relevância ao estudo transmidiático proposto, procuramos identificar quais seriam os papéis com mais aderência ao

universo ficcional em questão. De forma empírica, a hipótese inicial seria uma análise da presença dos heróis que integram primariamente o grupo de Vingadores originais, presentes nos principais filmes da franquia até o momento: “*Vingadores 1*”, “*2*” e “*3*”. O grupo de Vingadores é composto dos seguintes personagens, considerados os protagonistas do UCM: Homem de Ferro, Capitão América, Hulk, Thor e Viúva Negra. Porém, com o objetivo de validar essa hipótese, buscamos listar os personagens presentes em todos os títulos que compõem o UCM e seus índices de participação em diferentes títulos.

O primeiro passo consistiu em identificar quais produções seriam consideradas para o estudo. O site oficial “*Explore the Marvel Universe | Marvel*”² apresenta em páginas separadas os filmes e séries. Para essa análise, foram considerados apenas os títulos exibidos entre 2008 e 2018, e incluídos os cinco curtas-metragens que são oferecidos como extras nos *Blue Ray’s* dos longas-metragens e distribuídos digitalmente, totalizando 36 títulos.

Tabela 1: Títulos componentes do UCM e número de personagens creditados.

| Título | Ano | Plataforma | Personagens |
|---|------|------------|-------------|
| Homem de Ferro | 2008 | Cinema | 96 |
| Hulk | 2008 | Cinema | 102 |
| Homem de Ferro 2 | 2010 | Cinema | 138 |
| Thor | 2011 | Cinema | 92 |
| Capitão América | 2011 | Cinema | 159 |
| O Consultor | 2011 | Curta | 5 |
| Uma Coisa Engraçada Aconteceu no Caminho para o Martelo de Vingadores | 2011 | Curta | 4 |
| Item 47 | 2012 | Curta | 5 |
| Homem de Ferro 3 | 2013 | Cinema | 264 |
| Thor 2 | 2013 | Cinema | 97 |
| Agentes da SHIELD | 2013 | TV | 699 |
| Agente Carter | 2013 | Curta | 17 |
| Capitão América 2 | 2014 | Cinema | 248 |
| Guardiões da Galáxia | 2014 | Cinema | 130 |
| Todos Saúdem o Rei | 2014 | Curta | 16 |
| Vingadores 2 | 2015 | Cinema | 152 |
| Homem Formiga | 2015 | Cinema | 176 |
| Demolidor | 2015 | Web | 350 |
| Jessica Jones | 2015 | Web | 337 |
| Agente Carter | 2015 | TV | 183 |
| Capitão América 3 | 2016 | Cinema | 196 |
| Doutor Estranho | 2016 | Cinema | 76 |
| Luke Cage | 2016 | Web | 373 |

² <https://www.marvel.com/explore>

| | | | |
|------------------------|------|--------|-----|
| Homem Aranha | 2017 | Cinema | 145 |
| Guardiões da Galáxia 2 | 2017 | Cinema | 84 |
| Thor 3 | 2017 | Cinema | 121 |
| Defensores | 2017 | Web | 64 |
| Punho de Ferro | 2017 | Web | 167 |
| Justiceiro | 2017 | Web | 107 |
| Fugitivos | 2017 | Web | 96 |
| Inumanos | 2017 | TV | 75 |
| Vingadores 3 | 2018 | Cinema | 111 |
| Pantera Negra | 2018 | Cinema | 144 |
| Homem Formiga 2 | 2018 | Cinema | 184 |
| Manto e Adaga | 2018 | Web | 116 |

Fonte: Elaboração dos autores (“*Marvel Cinematic Universe - Rotten Tomatoes*”)³.

Identificados os títulos para análise, foi criada uma base de dados com os atores e personagens de cada um dos títulos indicados como parte do UCM. Para realizar esse levantamento, utilizamos o “*IMDb - Internet Movie Database*”⁴, considerado um dos principais repositórios de informações sobre produções audiovisuais em todo o mundo, especialmente na indústria de entretenimento. A plataforma é utilizada como um portfólio para técnicos, atores, produtores e diretores e adotada por profissionais do segmento e seus agentes para cadastrar suas participações em projetos.

Utilizando as informações contidas nesse repositório, após utilização de fórmula de eliminação de itens duplicados, das 5.468 personagens iniciais, foram listadas 4.795 personagens únicas, incluídas em referência a cada uma delas e em quais títulos eram creditadas com participações. Assim, através da aplicação de fórmula de soma, foi possível identificar quais personagens são recorrentes nos títulos integrantes da franquia que formam o *corpus* desta análise.

A base de dados contém as seguintes pastas que serviram como base para o método de pesquisa aplicado:

1. Títulos_UCM: Contém os títulos do UCM utilizados no recorte aplicado, seu ano e plataforma de divulgação.
2. Personagens: Lista completa de todas as personagens creditadas em cada um dos títulos que compõem o corpus da pesquisa.
3. Personagens_Sem Duplicados: Lista tratada dos atores, em que foram eliminados os

³ <https://www.rottentomatoes.com/franchise/marvel_cinematic_universe/>.

⁴ <https://www.imdb.com/>

nomes que apareciam mais de uma vez, representando, assim, uma lista unificada dos atores.

4. Personagens_2ouMais: Lista contendo apenas atores que aparecem em dois ou mais títulos.
5. Personagens_3ouMais: Lista contendo apenas atores que aparecem em três ou mais títulos.
6. Personagens_3ouMais_Plataformas: Lista contendo apenas atores que aparecem em três ou mais títulos e classificados com o número de plataformas em que estão presentes.
7. Personagens_7ouMais_3Plataformas: Lista destacando apenas atores que aparecem em sete ou mais títulos e em pelo menos três plataformas diferentes.
8. Comparativo_Títulos: Apresenta cada título, número de atores, e atores que aparecem em três ou mais títulos diferentes.

Assim, chegamos aos seguintes números:

- 438 personagens estão presentes em dois ou mais títulos;
- 120 personagens estão presentes em três ou mais títulos;

Além da presença em diferentes títulos, muitos dos quais possuem o mesmo canal de entrega, Parody (2011, p. 110) afirma que “talvez a mais comum e importante forma de multiplicidade na representação de franquias de personagens é o fato de que por definição, a personagem na franquia transmídia é articulada em múltiplos meios.”⁵ Por isso, definimos que as personagens a serem analisadas deveriam estar presentes em ao menos três canais de entrega diferentes.

Considerando as definições e recortes apresentados acima, das personagens recorrentes, destacam-se os que estão presentes em três canais de distribuição diferentes: *Phil Coulson*, representado por Clark Gregg e *Peggy Carter*, representada por Hayley Atwell, que funcionam como ponto de entrada do UCM para os curtas-metragens e séries de TV. Por esse motivo, foram eleitos, para fins deste estudo, como os principais elementos transmidiáticos no âmbito narrativo dos papéis ficcionais do UCM, demonstrando que as narrativas transmídia são dependentes de diferentes elementos para sua constituição, incluindo personagens coadjuvantes.

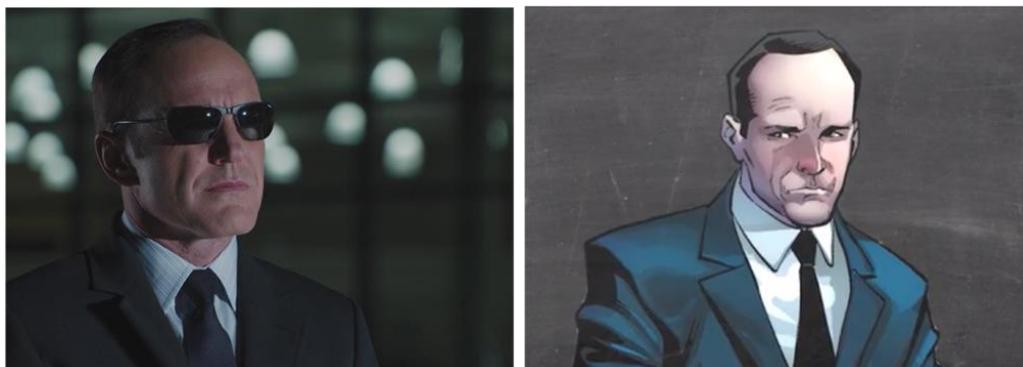
2. OS AGENTES TRANSMÍDIA

⁵ “Perhaps the most common and important form of multiplicity in the representation of franchise characters, of course, is the fact that by definition, the transmedia franchise character is articulated in multiple media.”

Scolari (2009) também busca conceituar o termo afirmando que transmídia não é uma simples adaptação de um meio para outro, propondo que a dispersão textual é um dos recursos mais relevantes para a cultura popular contemporânea. A partir dessa necessidade de expandir a compreensão sobre narrativas transmídia, Scolari (2013) reúne algumas definições e estratégias próprias de Henry Jenkins para expandir o universo narrativo e construir uma narrativa transmídia. Essas considerações serão exploradas a seguir, com o objetivo de delinear o contexto conceitual de um modelo de categorização para uma análise tendo o Universo Cinemático da *Marvel* como objeto, analisando especificamente as duas personagens identificadas como transmídia: Phil Coulson e Peggy Carter.

2.1. PHIL COULSON – CLARK GREGG

Figuras 2 e 3: Phil Coulson nos cinemas x quadrinhos.



Fonte: Marvel.com⁶

Na figura 2, podemos ver à esquerda Phil Coulson como protagonista da série *Agentes da SHIELD* (2013), e à direita, na figura 3, sua representação nos quadrinhos, surgindo pela primeira vez em *Nick Fury, Agent of SHIELD* (1968).

Phil Coulson é interpretado pelo ator Clark Gregg no UCM. O personagem é uma das principais representações dos agentes da SHIELD (Strategic Homeland Intervention, Enforcement and Logistics Division), a agência responsável pela iniciativa *Vingadores*, sendo que Coulson é considerado um vice-diretor da agência, e é um dos agentes diretamente envolvidos no recrutamento dos principais heróis. Ele se torna amigo de diversos personagens principais e figura inspiradora de algumas narrativas.

⁶ <https://www.marvel.com/characters/phil-coulson>

O personagem é originário dos quadrinhos como parte da SHIELD, uma das principais instituições representadas tanto no universo dos quadrinhos, como no cinemático, que serve de pano fundo para diversas ações narradas em ambos os universos, a SHIELD. Scott (2017, p. 1045) afirma que “Coulson é notavelmente o único personagem a aparecer em todos os canais de distribuição canônicos da franquia”⁷ e que a personagem “é a cola ficcional que inicialmente une o UCM, se movendo de texto a texto”⁸.

Nos quadrinhos, uma das características que é transferida para o personagem no universo cinemático é a fascinação por super-heróis. Esse encantamento se transforma em um desejo de defender os valores que esses heróis representam. Scott (Op. Cit., 2017) defende que o perfil representado por Coulson é o do fã da franquia *Marvel*, alguém que não tem superpoderes, mas que está imerso nesse universo.

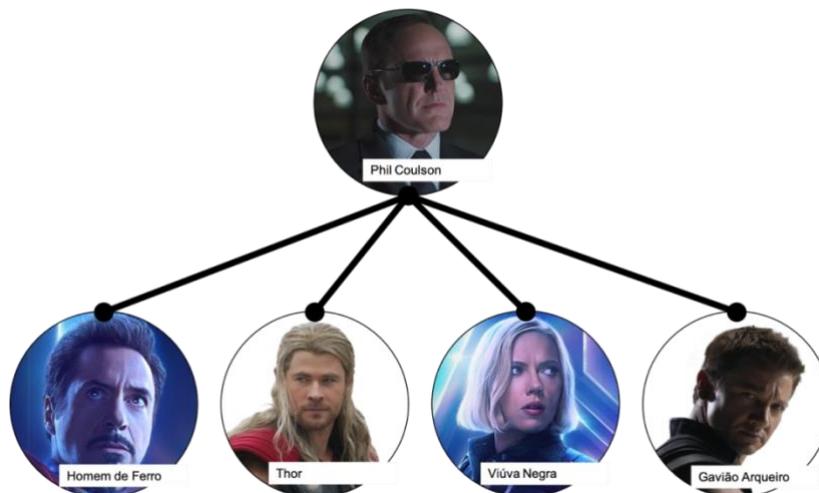
Além dos filmes, o agente Coulson surge como protagonista de alguns curtas que foram lançados como extras, que acrescentam detalhes entre as narrativas dos filmes. A partir de 2011, o UCM introduz curtas-metragens que funcionam como preenchimento dos espaços deixados entre um longa-metragem e outro, em que o agente surge como um dos personagens principais nas produções lançadas em 2011. Esses curtas-metragens servem como ferramenta de expansão mediante sua distribuição digital permitindo “práticas virais nas redes sociais, aumentando dessa maneira o capital simbólico e econômico do relato” (SCOLARI, 2013, p. 39).

Em 2013, o UCM introduz um novo canal de distribuição à sua narrativa, a série de TV *Agentes da SHIELD*, funcionando como continuidade do universo da *Marvel*. O personagem que faz o aporte inicial e conecta as diferentes plataformas é o agente Phil Coulson. A série e sua narrativa são decorrentes dos eventos introduzidos por meio dos longas-metragens. Coulson ressurgiu, forma um novo grupo de agentes e passa a atuar em casos ao redor do mundo, e posteriormente passa a trabalhar como diretor da SHIELD. Atualmente em sua sexta temporada, a série continua em exibição.

⁷ Coulson is notably the only character to appear across all of the transmedia franchise’s canonical delivery channels.

⁸ is the fictive glue that initially bound the MCU together, moving from text to text.

Figura 4: Conexões de Phil Coulson com heróis Vingadores.



Fonte: Elaborado pelos autores.

Em suas aparições iniciais nos longas-metragens de 2008 a 2011, o agente tem papel secundário dos primeiros títulos da franquia, surgindo no primeiro filme do UCM, “Homem de Ferro” (2008), no qual o agente interage com a personagem principal, Tony Stark, tentando extrair informações. Em “Homem de Ferro 2” (2010), o agente Coulson tem como tarefa vigiar Tony Stark (Homem de Ferro) até que é realocado para outra missão. Essa tarefa fica clara nas cenas pós-créditos de “Homem de Ferro 2” e em “Thor” (2011), em que ele deve investigar o aparecimento do martelo de Thor, servindo como intermediado entre este e a SHIELD. Em “Vingadores” (2012), ele é ferido por Loki, e dado como morto, o que acaba servindo como fator motivacional para o grupo de heróis. Além disso, sua conexão é direta com a Viúva Negra e Gavião Arqueiros, ambos também são agentes da SHIELD que trabalham em parceria com Coulson.

As relações estabelecidas entre o personagem de Phil Coulson e os heróis protagonistas, componentes dos Vingadores, demonstram a importância de Coulson como conector ente personagens que inicialmente não são relacionados. Os protagonistas são normalmente introduzidos na narrativa do UCM recorrendo aos longas-metragens nominais, que funcionam como “histórias de origem”. O agente Coulson é um recrutador que passa a unir essas personagens em torno de uma iniciativa central e desdobra essas narrativas através de outras plataformas.

Ele aparece em sete produções: “Homem de Ferro” – Longa-Metragem (2008), “Homem de Ferro 2” – Longa-Metragem (2010), “Thor” – Longa-Metragem (2011), “Vingadores” – Longa-Metragem (2012), “O Consultor” – Curta-Metragem (2011), “Uma Coisa Engraçada Aconteceu no

Caminho para o Martelo de Thor” – Curta-Metragem (2011) e “Agentes da SHIELD” – Série de TV (2013).

2.2. PEGGY CARTER – HAYLEY ATWELL

Figuras 5 e 6: Peggy Carter nos cinemas x quadrinhos.



Fonte: Marvel.com⁹

Na figura 5, vemos a personagem Peggy Carter, à esquerda no longa-metragem Capitão América (2011), e à direita, na figura 6, em sua representação nos quadrinhos, originalmente em “*Captain America and the Falcon #162*” (1968).

A personagem também é parte do universo original dos quadrinhos. Surge no universo cinematográfico a partir do primeiro longa-metragem com foco no Capitão América (2011). Ela é uma agente britânica que trabalha para a SSR durante a Segunda Guerra Mundial. Uma de suas atribuições foi treinar diversos candidatos para o projeto de um super soldado que transformou Steve Rogers em Capitão América.

Eles desenvolvem um relacionamento afetivo e também uma parceira em diversas missões devido ao fato de ela ser uma agente militar formada com treinamento extensivo. Nos filmes subsequentes, a personagem aparece em *flashbacks*, alucinações de Steve Rogers, e em idade avançada, compatível com a época de “Capitão América 2” (2014). No filme Homem Formiga (2015), ela surge em uma reportagem dos anos 60.

O momento histórico em que essa personagem se localiza abre a possibilidade de agregar uma nova relação temporal ao universo, em razão de Peggy ser uma agente que atua na Segunda Guerra Mundial. A partir da introdução dessa personagem, o UCM passa a trabalhar com uma narrativa paralela no curta “Agente Carter”, lançado em 2013, e expande a trama com a série de TV homônima em 2015.

⁹ <https://www.marvel.com/characters/peggy-carter>

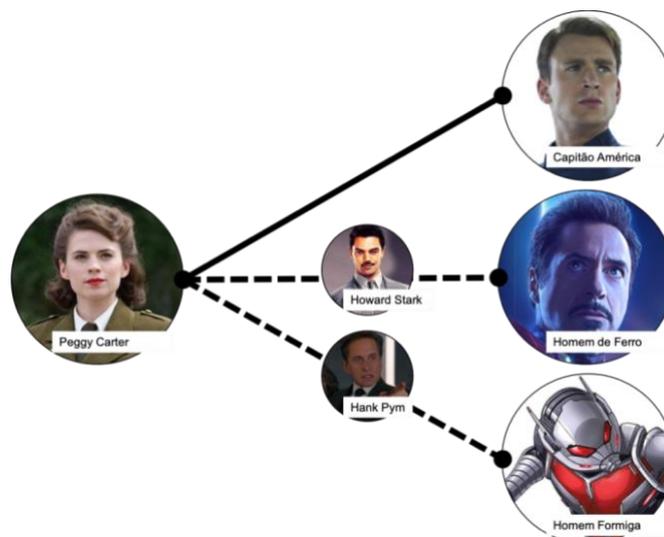
Além dos filmes, ela ganha um curta, “Agente Carter”, conteúdo extra no *Blu-ray* de “Homem de Ferro 3” (2013), e também participa de alguns episódios da série “Agentes da SHIELD” (2013), até que, em 2013, ganha sua própria série, também intitulada “Agente Carter”. A narrativa acontece no período pós-guerra, imediato ao fim de Capitão América (2011). A série tem enfoque no desenvolvimento profissional da agente, buscando uma narrativa que fortalece o espaço feminino. A personagem funciona como uma representante do movimento feminista e seus avanços em uma área de atuação e época com forte viés machista.

Uma conexão de grande relevância é a relação de Carter com Howard Stark, pai de Tony Stark, o Homem de Ferro. Essa relação funciona como uma janela para o passado de um dos principais vingadores, lançando bases que justificam iniciativas e comportamentos contemporâneos de Tony, enriquecendo, assim, não apenas a narrativa específica da série de TV, mas contribuindo para a construção do personagem do Homem de Ferro.

O relacionamento com Stark também proporciona a conexão com Jarvis, que na série de TV é um humano, mordomo de Stark. Nos filmes, Tony Stark desenvolve um sistema de inteligência artificial, nomeado Jarvis em homenagem ao mordomo.

Peggy Carter também forma mais uma conexão indireta, que também permite um vislumbre do passado. A personagem também trabalha com Hank Pym, desenvolvedor da tecnologia do traje do Homem Formiga.

Figura 7: Conexões entre de Peggy Carter com heróis Vingadores.



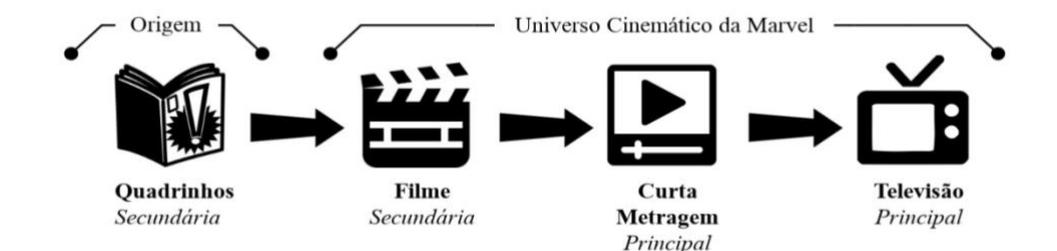
Fonte: Elaborado pelos autores.

Assim como Coulson, descrito assim, Peggy Carter também estabelece relações interessantes com alguns dos super-heróis protagonistas. Mas ao contrário de Coulson, que é um agente recrutador, Carter funciona como uma historiadora, desvendando o passado das personagens, explorando conexões secundárias com seus precursores e familiares. Esses elementos conferem multiplicidade, complementando a narrativa principal e fortalecem a construção de mundo, agregando historicidade à narrativa principal enquanto mantém a consistência do universo criado.

Ela aparece também em sete produções: “Capitão América” – Longa-metragem (2011), “Capitão América 2” – “Longa-metragem” (2014), “Vingadores 2” – Longa-metragem (2015), “Homem Formiga” – Longa-metragem (2015), “Agente Carter” – Curta-metragem (2013), “Agentes da SHIELD” – Série de TV (2013) e “Agente Carter” – Série de TV (2015).

A partir dos elementos transmídia descritos abaixo, a pesquisa buscou identificar e descrever as contribuições das personagens Phil Coulson e Peggy Carter para cada um dos elementos, construindo uma visão geral sobre como o UCM se desenvolve.

Figura 8: Fluxo das personagens analisadas no UCM



Fonte: Elaborado pelos autores.

Primariamente, podemos verificar que a trajetória das personagens identificadas é similar, originárias dos quadrinhos, com papéis secundários nos longas-metragens da franquia, tomando o protagonismo nos curtas-metragens e, por fim, conquistando mais espaço com suas próprias séries de televisão.

Esse fluxo entre as plataformas permite buscarmos e analisarmos os elementos transmidiáticos presentes com o auxílio das personagens. A análise de cada elemento, com base nos conceitos de Jenkins (2009) e Scolari (2013), será apresentada a seguir.

3. ELEMENTOS TRANSMIDIÁTICOS

3.1. EXPANSÃO

Uma das características presentes no contexto da convergência midiática é uma cultura de expansão de conteúdos através dos diversos canais de convivência digital. Nas narrativas transmídia, conforme a descrição de Scolari (2013), esse fator é preponderante para que a narrativa assuma a forma transmidiática. Para o autor supracitado, é necessária a expansão por meio de práticas virais em redes sociais, potencializando o capital e a influência da obra.

Jenkins (2003, n.p.) afirma essa necessidade quando descreve o perfil do consumidor na cultura da convergência, que, segundo ele, são “[...] jovens consumidores se tornaram caçadores e coletores de informação, tendo prazer em rastrear os antecedentes, *plot points* e conexões entre diferentes textos da mesma franquia”.¹⁰

A expansão de práticas do universo digital se torna um elemento relevante na captação e fidelização dos consumidores da narrativa em construção.

O personagem Phil Coulson é o primeiro elemento de expansão do UCM. O curta-metragem “O Consultor” (2011) foi o primeiro canal de distribuição alternativo introduzido no universo. Além das curtas, a expansão também acontece recorrendo a uma série de TV, a “Agentes da SHIELD” (2013). A agente Carter é introduzida a seguir e segue o mesmo caminho transmidiático, figurando em curta-metragem e protagonizando uma série de televisão.

As séries de televisão “Agentes da SHIELD” e “Agente Carter” são grandes expansões do universo narrativo da *Marvel*. Por intermédio delas, as histórias desenvolvidas nos longas-metragens puderam se desdobrar em detalhes e ampliações que não puderam ser contempladas nos filmes. Enquanto os filmes totalizam 42,2 horas de duração, a soma das duas séries citadas acima oferece cerca de 94 horas de narrativa.

3.2. PROFUNDIDADE

Além da expansão, também se faz necessário considerar a capacidade de aprofundar o envolvimento da audiência com a narrativa transmídia. Jenkins (2003) afirma que a “[...] redundância entre mídias acaba com o interesse dos fãs e causa o fracasso das franquias. Oferecer novos níveis de percepção e experiências renova a franquia e sustenta a lealdade do consumidor”.¹¹

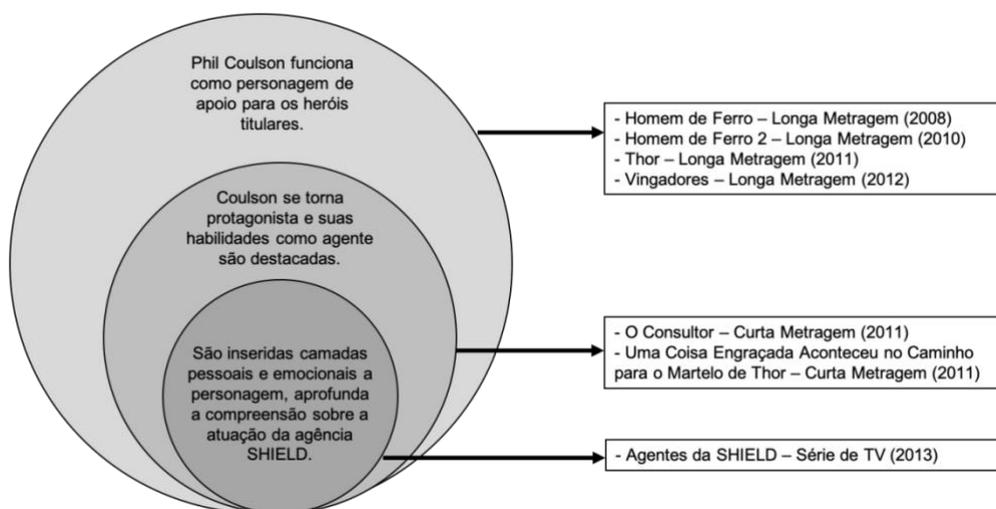
¹⁰ “[...] younger consumers have become information hunters and gatherers, taking pleasure in tracking down character backgrounds and plot points and making connections between different texts within the same franchise”.

¹¹ “[...] redundancy between media burns up fan interest and causes franchises to fail. Offering new levels of insight and experience refreshes the franchise and sustains consumer loyalty”.

Jenkins (2009, n.p.) ressalva que a “[...] mídia com profundidade tipicamente recebem o engajamento de menos pessoas, mas ocupam mais do tempo e energia delas, em um aprofundamento vertical na complexidade dos textos”.¹² Mas justamente os novos níveis de percepção oferecidos criam o engajamento dos consumidores, criando um grupo de seguidores fiéis e militantes, que ainda sendo menor do que o grupo de consumo de massa, funciona como impulsionador da franquia.

Para Jenkins (2009) e Scolari (2013), a profundidade consiste em oferecer novos níveis de percepção, tornando a narrativa mais complexa e com possibilidade de diferentes camadas de compreensão a depender do nível de engajamento do consumidor do texto. As personagens analisadas contribuem para enriquecer a narrativa principal.

Figura 9: Camadas da personagem – Phil Coulson

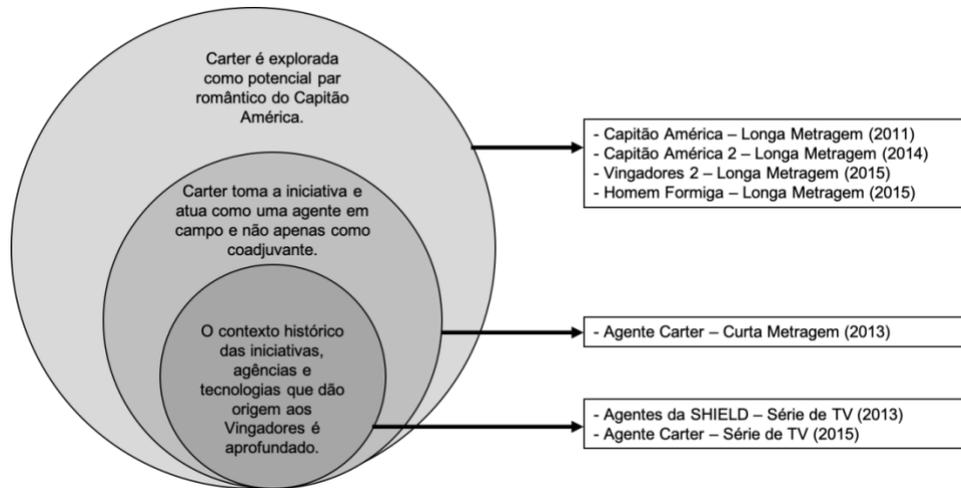


Fonte: Elaborado pelos autores.

Também mediante os dois curtas-metragens, dos quais faz parte, e da série de TV, a personagem oferece profundidade narrativa ao UCM. Os dois curtas-metragens apresentam novas perspectivas sobre eventos já introduzidos anteriormente. Já a série de TV permite o aprofundamento da percepção da SHIELD, a agência fundadora da iniciativa Vingadores e um elemento narrativo presente em todos os títulos do UCM.

¹² “[...] drillable media typically engage far fewer people, but occupy more of their time and energies in a vertical descent into a text's complexities”.

Figura 10: Camadas da personagem – Peggy Carter



Fonte: Elaborado pelos autores.

Já Carter aprofunda detalhes apresentados principalmente em *Capitão América*, enriquecendo a narrativa canônica e possibilitando ao consumidor que segue esse caminho com uma compreensão maior de todo o universo. Inicialmente, a personagem é utilizada na narrativa apenas como par romântico do protagonista. Mas sua participação no curta, como agente, tem suas habilidades intelectuais e físicas apresentadas ao público com mais profundidade. Isso abre caminho para sua atuação na série de TV, que, por sua vez, oferece um vislumbre histórico sobre as iniciativas, agências governamentais e tecnologias que são exploradas e desenvolvidas em todo o UCM como base para os Vingadores.

3.3. CONTINUIDADE

Entre os elementos mais presentes nas franquias de entretenimento, sejam elas transmidiáticas ou não, a continuidade é componente determinante, de forma ainda mais relevante no contexto das narrativas transmídia. Para Bertetti (2019, n.p.), a continuidade transmídia “[...] envolve uma narração única e coerente se desenvolvendo através de diferentes textos midiáticos, cada um oferecendo conteúdo distinto, significativo e não redundante”.¹³

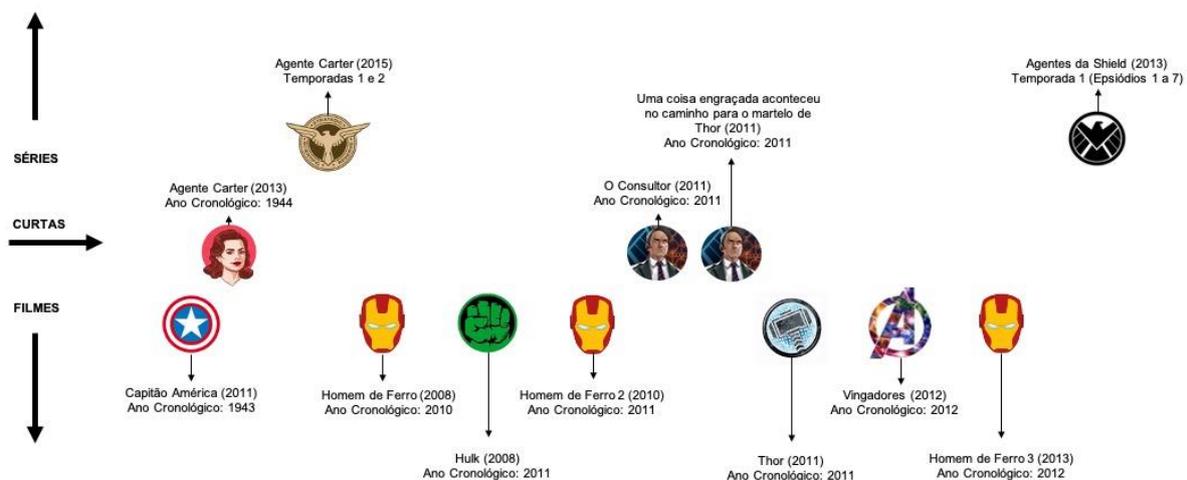
¹³ “[...] transmedia storytelling involves a unique and coherent narration developing across different media text, each one offering a distinct, significant, and non-redundant content”.

Sustentar uma narrativa coerente fazendo uso de diferentes textos, plataformas e meios é uma atividade complexa. Jenkins (2003, n.p.) assevera que “[...] as franquias transmídia mais bem sucedidas surgiram quando um único criador ou unidade criativa mantém o controle da franquia”.¹⁴

No caso de Coulson, o enredo descrito no primeiro curta “O Consultor” (2011) é fruto de acontecimentos oriundos dos longas “Hulk” (2008) e “Thor” (2011), os quais oferecem base para acontecimentos em Capitão América (2011). A série “Agentes da SHIELD” (2013) é baseada e faz referência aos acontecimentos e personagens dos longas-metragens de toda a franquia.

Carter possui conexão direta com Capitão América e indiretamente com Homem de Ferro, já que na série de televisão trabalha de forma próxima com o pai de Tony Stark. A série Agente Carter funciona como um *prequel* (produção que está temporalmente no passado de um texto principal) dos longas-metragens após o primeiro longa “Capitão América” (2011).

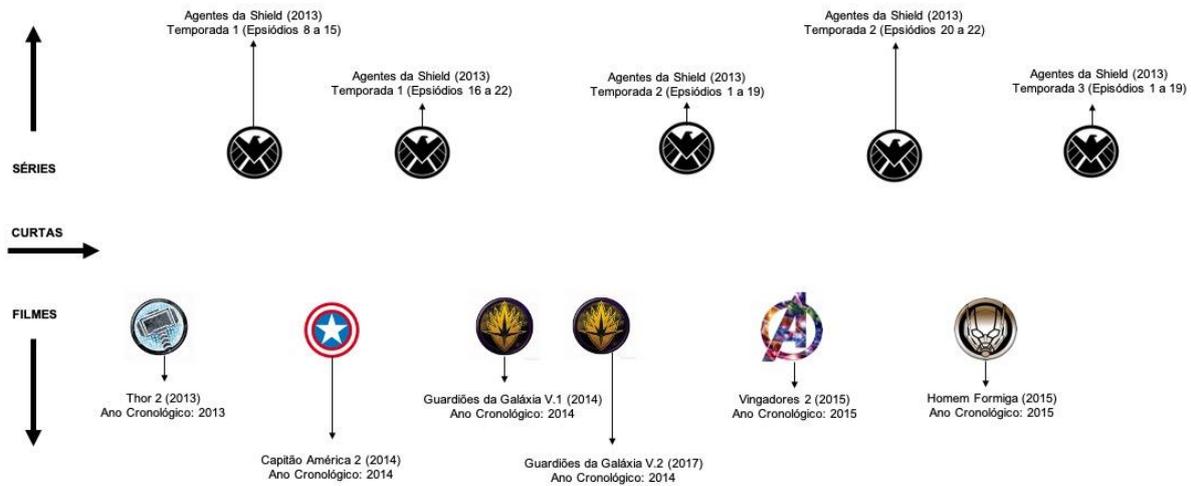
Figura 11: Linha do tempo das personagens – Parte 1



Fonte: Elaborado pelos autores.

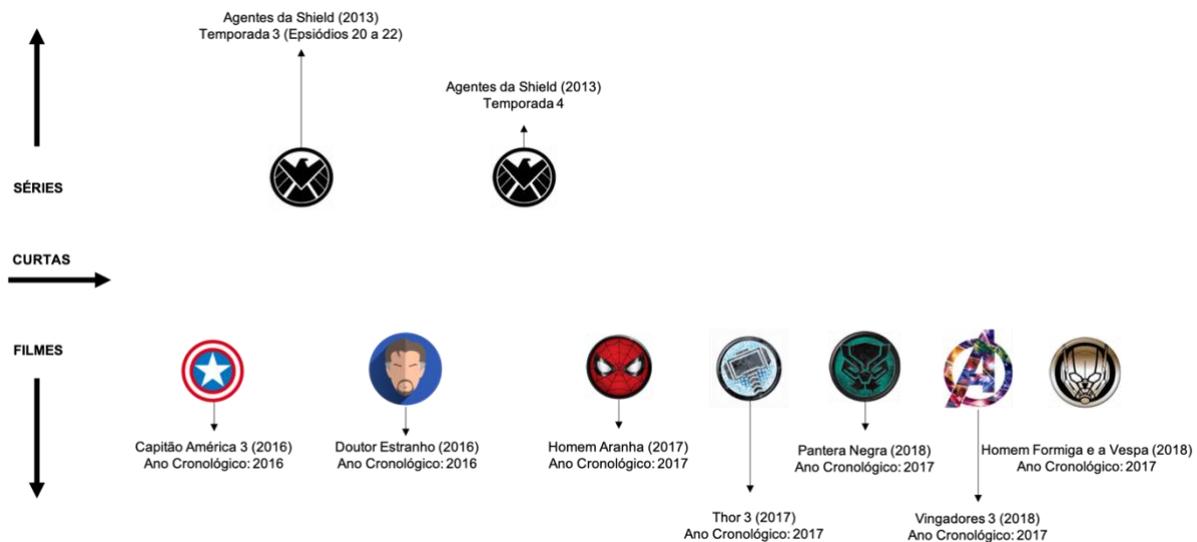
¹⁴ “[...] the most successful transmedia franchises have emerged when a single creator or creative unit maintains control over the franchise”.

Figura 12: Linha do tempo das personagens – Parte 2



Fonte: Elaborado pelos autores.

Figura 13: Linha do tempo das personagens – Parte 3



Fonte: Elaborado pelos autores

Considerando a linha do tempo ilustrada acima, podemos perceber que o fluxo narrativo é intercalado entre as diferentes plataformas, apesar da essência da narrativa transmídia consistir na capacidade de um texto ser entendido mesmo que de forma independente dos demais. A continuidade aplicada no UCM permite aquilo que o consumidor deseja, mantenha uma relação constante, mesmo durante os longos intervalos entre os lançamentos dos longas-metragens.

3.4. MULTIPLICIDADE

Jenkins (2009, n.p.) afirma que a “[...] multiplicidade permite que os fãs se envolvam com narrativas alternativas, vendo personagens e eventos sob novas perspectivas”¹⁵. Ao contrário da continuidade, citada acima, a multiplicidade é menos encontrada nas franquias de entretenimento, mas se estabelece como uma possível ferramenta narrativa, especialmente em universos ficcionais transmídia, complementando a continuidade e oferece novos caminhos de consumo, criando experiências alternativas à narrativa principal, mas mantendo as características principais do universo.

Por meio da série de TV Agentes da SHIELD, essas narrativas se tornam possíveis. *Flashback's* (saltos na linha do tempo oficial que remetem a acontecimentos passados) e *flash-forward's* (saltos na linha do tempo oficial que mostram o que acontecerá no futuro) são explorados para multiplicar a narrativa canônica do UCM.

Além desses dispositivos narrativos, também é possível criar narrativas alternativas, eventos que resultam em um rumo diferente para a história sendo desenvolvida.

Um exemplo conhecido entre os fãs da franquia é a morte de Phil Coulson em “Vingadores” (2012). O agente é morto por Loki, vilão do título e irmão de Thor. Sua morte é significativa para a narrativa dos Vingadores, mas, em 2013, com o lançamento da série Agentes da SHIELD, o agente Coulson ressurgiu como líder da agência, e, por vários episódios, a sua “ressurreição” não é explicada até que a série apresenta o projeto TAHITI, que através de recursos tecnológicos é capaz de trazê-lo de volta à vida. Mas, para alguns fãs da franquia que se restringem apenas à narrativa dos longas-metragens, o agente permanece morto. Essa possibilidade de que linhas do tempo diferentes decorram paralelamente enriquece e potencializa a experiência personalizada do consumidor.

3.5. IMERSÃO

A imersão representa a possibilidade de experiências individuais e mais próximas do “real”. Os avanços tecnológicos aproximam cada vez mais a estética ficcional do realismo. Jenkins (2003, n.p.) credita a capacidade de imersão ao “[...] movimento em direção a efeitos visuais nos filmes e o salto em qualidade dos gráficos de vídeo games significa que o mercado tem se tornado cada vez mais realístico”¹⁶.

¹⁵ “[...] multiplicity allows fans to take pleasure in alternative retellings, seeing the characters and events from fresh perspectives”.

¹⁶ “[...] the move toward digital effects in film and the improved quality of video game graphics means that it is becoming much more realistic”.

E continua reforçando que “[...] na forma ideal das narrativas transmídia, cada meio faz o que tem de melhor para que a história possa ser introduzida em um filme, expandida na televisão, em livros e quadrinhos e possa ser explorado através da experiência com games”.¹⁷

Nesse sentido, a mescla de realismo digital e a múltipla experiência entre meios contribui para que o consumidor seja imerso na experiência narrativa.

A experiência individual caracterizada pela imersão está presente nas inúmeras combinações de consumo da franquia que as personagens proporcionam. Um fã pode consumir apenas os longas-metragens e compreender perfeitamente a narrativa principal, mas a imersão oferece novas possibilidades, que podem ser personalizadas de acordo com as preferências do consumidor. Os curtas, as séries de TV e *streaming* permitem uma forma de consumo individualizada.

Essa possibilidade pode ser percebida ao analisarmos as figuras 11, 12 e 13, expostas no item “continuidade acima”; qualquer dos longas-metragens e séries pode ser consumido isoladamente, ou em combinações personalizadas, de acordo com os interesses de cada consumidor.

O que as personagens Phil Coulson e Peggy Carter proporcionam é a criação de um vínculo entre diversos títulos, o que incentiva o consumidor a se envolver cada vez mais com os produtos da franquia.

3.6. EXTRACTIBILIDADE

A capacidade de um texto em ser transportado da ficção à realidade é descrita por Scolari (2013) como extractibilidade. A extractibilidade de uma narrativa transmídia está relacionada com a sua capacidade de ter seus elementos, personagens e *plots* extraídos de seu contexto original ficcional e transportados ao mundo real. Tosca e Klastруп (2019, n.p.) descrevem esse movimento como “[...] uma experiência complexa, onde nós interpretamos, nos envolvemos emocionalmente, e acessamos nossas memórias e repertório de conhecimento sobre um universo transmidiático”.¹⁸

Phil Coulson oferece esse elemento por suas características humanizadas. Scott (2017) afirma que seu perfil é próximo à comunidade de fãs do UCM em razão de exercer um papel de representatividade dentro da ficção.

¹⁷ “[...] in the ideal form of transmedia storytelling, each medium does what it does best-so that a story might be introduced in a film, expanded through television, novels, and comics, and its world might be explored and experienced through game play”.

¹⁸ “[...] is a complex affair, where we interpret, get emotionally involved, and access our memories or repertoire of knowledge about the transmedial universe”.

Figura 14: Coulson como Fanboy



Fonte: Reddit – u/FaeryKnight¹⁹.

A figura 14 acima é a produção de um fã, que representa Phil Coulson como fã do Capitão América. Essa representatividade também está presente dentro da narrativa, em “Vingadores” (2011). O agente tem contato direto com Steve Rogers (Capitão América) e enquanto participam juntos de uma missão, Coulson declara: “Eu tenho que dizer – é uma honra te conhecer oficialmente. Eu meio que já te conhecia, eu te assistia enquanto você dormia. Ou melhor, eu estava presente enquanto você estava inconsciente no gelo. Bem, é uma grande honra ter você conosco.”

Manifestações de apreciação aos heróis são marca registrada do agente, o que o tornou um tipo de representante da base de fãs da franquia.

Figura15: Peggy Carter “Lute como uma garota”



Fonte: Pinterest (Karol Porfirio)²⁰.

¹⁹ https://www.reddit.com/r/ImaginaryMarvel/comments/c58yqr/fanboy_coulson_by_julie_dillon/

²⁰ https://br.pinterest.com/pin/4433299610865425/?autologin=true&nic_v1=1a0fNP2bVz42Axbn0wRozJjS%2BPtB2Ox1mv5hQsrXyF%2F5WctNeYKiOi0HGPVCvPzGo

Ao representar as dificuldades e preconceitos enfrentados pelas mulheres em seu contexto histórico, Peggy Carter traz esse elemento ao UCM. Descrevendo Natasha Romanoff (Viúva Negra) e Peggy Carter, DeMarchi (2014) afirma que ambas se destacam por serem “mulheres decididas, em carreira militar, que tomam mais papéis proativos e ativamente desafiam comandos e autoridades.”²¹

Os ideais feministas representados pela personagem permitem uma reconstrução do texto pelas consumidoras, que podem se identificar com as lutas enfrentadas.

3.7.CONSTRUÇÃO DE MUNDOS

Boa parte da cultura pop, notadamente as franquias atuais, tem como base universos ficcionais que incluem uma grande variedade de detalhes, personagens, narrativas e mercadorias. Wolf (2019, n.p.) descreve que “[...] a construção um mundo transmidiático vai além de uma história individual, meio ou autor, e provê a base, em muitos casos até mesmo uma marca, que a audiência pode retornar múltiplas vezes e também antecipar futuros lançamentos”.²²

Assim, a construção de um universo ficcional detalhado proporciona conectores para os múltiplos textos que compõem uma narrativa transmídia e oferecem a possibilidade de vitalidade e inumeráveis desdobramentos.

A construção de mundo consiste em criar detalhes, elementos e personagens que compõem um universo ficcional. Ao consumir determinado produto da franquia, deve ficar claro que o aficionado faz parte do mesmo universo ficcional. Um evento marcante na narrativa do UCM é a Batalha de Nova York, que se passa no primeiro “Vingadores”. Essa batalha passa a ser um marco referencial em outros títulos que fazem parte do UCM. Outros longas-metragens, séries de TV e de *streaming* fazem referência ao evento, apesar de não o exibirem de forma direta em suas narrativas. Um evento como esse deixa claro para o consumidor que todos esses títulos têm relação espaço-tempo.

Phil Coulson é um dos elementos chave para a participação da agência SHIELD em todo o UCM. SHIELD poderia ser considerada uma linha conectora por si só. Coulson, porém, é uma representação física dessa agência que serve como base para o desenvolvimento da iniciativa “Vingadores”, que funciona como ferramenta de construção de mundo.

²¹ “driven military women who take on more pro-active roles than the other women and each actively defies a command”

²² “[...] the building of a transmedial world goes beyond an individual story, medium, or author, and provides the basis, and in many cases even a brand, that audiences can return to multiple times as well as anticipate future releases set in the same worlds”.

Peggy Carter ajuda a construir o mundo representado no UCM ao empregar detalhes históricos relacionados à Segunda Guerra Mundial como ferramenta narrativa, que oferece detalhes passados sobre eventos que acontecem na *timeline* atual.

3.8. SERIALIDADE

Uma prática recorrente em produtos televisivos, a serialidade é caracterizada pela distribuição de conteúdo em peças e fragmentos organizados em sequência para ampliação da trama narrativa. Para Jenkins a serialidade:

Cria pedaços significativos e convincentes e então dispersa a história completa através de várias parcelas. O *cliff-hanger* representa o momento arquetípico de ruptura onde um texto termina e se fecha, onde ele vaza e se integra ao próximo texto, criando um enigma que direciona o leitor a continuar a consumir a história, ainda que a satisfação tenha sido adiada até o próximo pedaço.²³ (JENKINS, 2009, n.p.).

A serialidade é uma ferramenta constantemente utilizada que fragmenta a narrativa em porções menores entre o todo. Jenkins (2009) e Scolari (2013) consideram esse dispositivo um elemento essencial para construção transmídia.

Tabela 2: Séries derivadas das personagens transmídia

| Série | Temporadas | Total de Episódios |
|-------------------|------------|--------------------|
| Agentes da SHIELD | 6* | 123 |
| Agente Carter | 2 | 18 |

Fonte: Elaborado pelos autores.

Agentes da SHIELD se concentram nas missões e iniciativas da agência (Strategic Homeland Intervention, Enforcement, and Logistics Division). Após os eventos de “Capitão América 2” (2014), em que a organização é destruída, Phil Coulson é encarregado de reconstruí-la, se torna o novo diretor (em substituição a Nick Fury) e enfrenta diversos inimigos. Sua sequência de episódios acompanha, de forma paralela, os eventos que acontecem nos longas-metragens.

²³ Creates meaningful and compelling story chunks and then disperses the full story across multiple installments. The cliff-hanger represents an archetypal moment of rupture where one text ends and closure where one text bleeds into the next, creating a strong enigma which drives the reader to continue to consume the story even though our satisfaction has been deferred while we await the next installment.

Já Agente Carter se passa em 1949. Com Peggy Carter, equilibra as demandas de sua vida pessoal e seu trabalho, que inclui atividades militares e uma parceria não-oficial com Howard Stark (pai de Tony Stark, o Homem de Ferro).

O papel transmidiático das séries se enquadra no elemento de serialidade apontado por Scolari (2013) já que os fragmentos de suas participações em diferentes títulos formam uma narrativa expandida do universo em construção recorrendo a novos textos – os episódios introduzidos nas séries de televisão.

3.9. SUBJETIVIDADE

A subjetividade presente nas narrativas transmídia potencializa a reconstrução dos textos por meio da experiência do leitor. Para Tosca e Klastруп (2019, n.p.) os “[...] usuários (leitores/espectadores/jogadores) precisam realizar um trabalho interpretativo e emocional para que possam experimentar a narrativa na qual estão interagindo”.²⁴

Kennedy (2019, n.p.) afirma que essa prática “[...] permite uma subjetividade diferente e um modo alternativo de engajamento”.²⁵ Quando o consumidor consegue enxergar novas possibilidades de interpretação ou projeções narrativas a respeito do produto, essa forma de engajamento permite que o consumidor se envolva de forma mais participativa com o universo narrativo.

A subjetividade é promovida por ambas personagens nas novas perspectivas que surgem através dos mesmos acontecimentos ou períodos narrativos. Quando as personagens se expandem em novas plataformas, permitem que a narrativa possa ser explorada sob novos pontos de vista.

Uma busca no *Reddit*, uma das plataformas que dá mais vazão a essa prática, selecionou 287 posts quando usamos “coulson theory marvel” como termo de busca. No caso de Carter, a mesma busca, com os termos “carter theory marvel” são 534 posts com teorias sobre a personagem.

Uma teoria interessante exposta pelo usuário “OutrageousAnimal” no *Reddit*²⁶: Phil Coulson seria filho de Peggy Carter. A teoria apresenta sete argumentos, baseados em acontecimentos dos filmes e de ambas as séries. Vários fãs curtem e apoiam a teoria proposta, e buscam se apegar a todos os detalhes possíveis para que a teoria seja plausível, enquanto outros acreditam que a proposta é utópica e não condiz com o universo narrativo. Apesar dos diversos argumentos, a teoria nunca foi provada ou descartada dentro do UCM.

²⁴ “[...] users (readers/viewers/players) need to perform interpretive and emotional work in order to aesthetically experience the narrative they interact with”.

²⁵ “[...] allowing for a different subjectivity and an alternate mode of engagement”.

²⁶ *Reddit*. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/ImaginaryMarvel/comments/c58yqr/fanboy_coulson_by_julie_dillon/> . Acesso em: 5 abr. 2020.

A subjetividade pode se apresentar de forma prática no desenvolvimento de teorias, os fãs passam a produzir seus próprios enredos a partir de suas interpretações da narrativa.

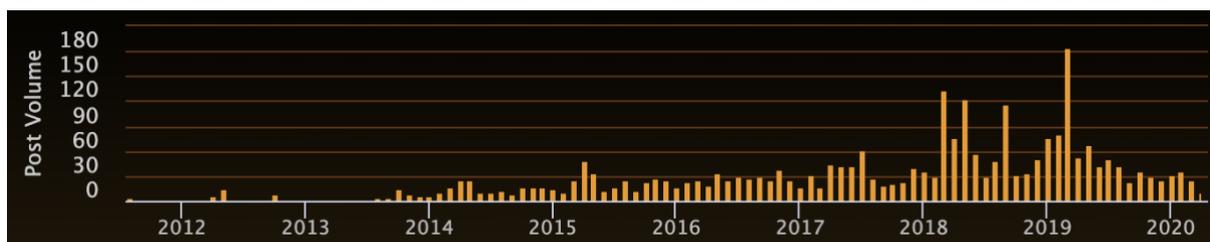
3.10. REALIZAÇÃO

Para Freeman e Gambarato (2019, n.p.), “[...] as práticas da transmidialidade são um cuidadoso equilíbrio entre criatividade e estratégia, ecoando a ideia já citada de que é essencialmente uma mistura de conteúdo e promoção, ficção e não ficção, comércio e democratização, experiência e participação”.²⁷

O último elemento descrito por Scolari (2013) é a realização, que pode ser considerado o resultado desse equilíbrio, quando o envolvimento dos fãs em participar e compartilhar os conteúdos se torna peça relevante na composição transmídia, ações que estão além do controle de quem detém o direito da macro-história.

A realização deve ser compreendida como o resultado dos elementos descritos acima. O conjunto das percepções e possibilidades que esses elementos permitem a realização. Os consumidores são motivados para tomar parte ativa no desenvolvimento do universo narrativo sob a condição de se envolverem buscando influenciar decisões sobre a franquia, gerando conteúdo personalizado e criando narrativas alternativas. A realização se resume à efetividade da cultura participativa.

Figura 16: Volume de posts no Reddit com a busca “coulson marvel” – Total: 10.068

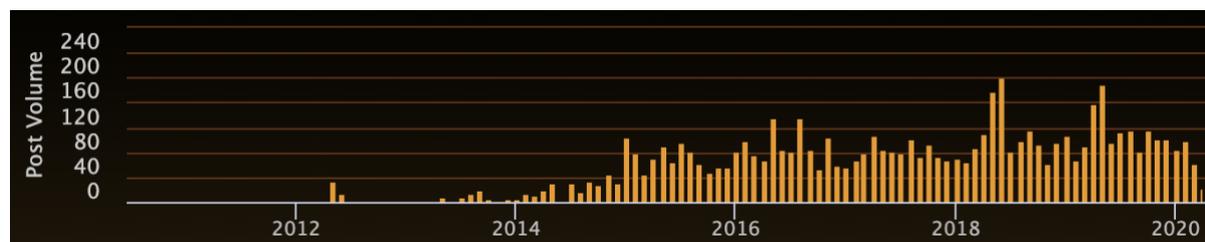


Fonte: REDDITSEARCH.IO (Internet)²⁸.

²⁷ “[...] the practices of transmediality as a careful balance between creativity and strategy, echoing aforementioned ideas that it is essentially a blend of content and promotion, fiction and non-fiction, commerce and democratization, experience and participation”.

²⁸ <http://redditsearch.io>

Figura 17: Volume de posts no Reddit com a busca “carter marvel” – Total: 6.168



Fonte: REDDITSEARCH.IO (Internet).

O volume de posts relacionados às personagens citadas representa o envolvimento dos fãs. Essas publicações consistem em teorias sobre a narrativa, propostas de desfechos alternativos aos apresentados, releituras artísticas de elementos audiovisuais e gráficos relacionados à franquia, entre outras formas de participação que podemos classificar como a atuação de *producers*, conforme descrito por Bruns (2007). Os fãs exercem papéis de produtores e fazem de forma colaborativa.

4. CONCLUSÕES

A presente investigação buscou expor os caminhos e princípios utilizados pela *Marvel* no que se refere ao ambiente transmidiático e na tentativa cada vez mais acertada de entender as técnicas transmídia. Entre os diversos elementos que a bibliografia existente apresenta como possíveis fatores de construção de uma narrativa transmídia, a personagem foi identificada como um dos principais objetos para a construção de um universo transmídia.

A criação desse universo oferece uma experiência com a narrativa que se mantém continuamente através de diversos canais. Além disso, as interconexões permitem que o fã participe ativamente das descobertas narrativas, em que cada canal, apesar de oferecer uma experiência de entretenimento nele mesmo, também contribui para uma macroexperiência que só será apreciada por aqueles envolvidos de forma transmidiática.

Destacamos como as personagens possuem papel central da construção transmidiática, servindo como pontos de entrada e saída no desdobramento dos títulos da franquia, especialmente em momentos de mudança de plataforma, dirigindo o espectador ao longo dos diversos caminhos e tramas narrativas criadas no UCM.

Em ambos os contextos das personagens analisadas, o fluxo de construção destas é o mesmo, o padrão de origem (quadrinhos), primeira participação (filme), introdução de uma nova plataforma (curta metragem com distribuição digital em que a personagem antes secundária passa a ser principal) e, posteriormente, a produção de uma série de televisão em que se tornam protagonistas.

A partir da análise dos elementos transmídia apresentados por Scolari (2013), foi possível identificar que as personagens analisadas (Phil Coulson e Peggy Carter) contribuem de forma significativa para que a transmídia aconteça no UCM. A contribuição acontece sob três perspectivas.

Primeiramente, acontece por intervenção de uma contribuição tecnológica. As personagens são transpostas para outros canais de distribuição e transitam entre diferentes plataformas. Funcionando como um guia multiplataforma da franquia, o consumidor pode trafegar entre os dispositivos de consumo (salas de cinema, televisores, computadores, *tablets* e *smartphones*) ao acompanhar a trajetória de uma ou das duas personagens analisadas.

A segunda contribuição é estritamente narrativa. As personagens enriquecem a narrativa principal do UCM. Quando são introduzidas como coadjuvantes no UCM, já funcionam como ferramenta narrativa para construção e detalhamento dos protagonistas – Phil Coulson como assistente dos heróis Vingadores e Peggy Carter como interesse romântico do Capitão América. Mas, ao serem exploradas de forma mais profunda nos curtas-metragens e séries de TV, o universo ficcional é exponencialmente ampliado ao oferecer novos desdobramentos e introduzir novas personagens associadas àqueles.

Por fim, as personagens oferecem uma contribuição dialógica entre ficção e consumidor. Ao funcionarem como elementos de conexão entre diferentes títulos da franquia, as personagens também operam como vínculo pessoal entre mensagem e sujeito. O fã pode “se ver através da mídia”, segundo proposto por Bolter e Grusin (1999).

5. REFERÊNCIAS

AGENTE CARTER. Direção: Louis D’Esposito. Produção: Sarah E. Winter. Autores: Christopher Markus e Stephen McFeely. Estados Unidos: ABC Studios e Marvel Television, 2015.

AGENTES da SHIELD. Direção: Joss Whedon. Produção: Garry A. Brown e Chris Chermie. Estados Unidos: ABC Studios, Mutant Enemy Television e Marvel Television, 2013.

BARDIN, L. **Análise de Conteúdo.** São Paulo: Edições 70, 2016.

BERTETTI, P. **Transmedia Archaeology: Narrative Expansions across Media Before the Age of Convergence.** In: FREEMAN, M.; GAMBARATO, R. R. (Ed.). *The Routledge Companion to Transmedia Studies.* New York: Routledge, 2019.

BOLTER, J. D.; GRUSIN, R. **Remediation: understanding new media.** 1. ed. Cambridge: MIT Press, 1999.

BRUNS, A. **Producers: Towards a Broader Framework for User-Led Content Creation.** *Proceedings Creativity & Cognition*, v. 6, 2007.

DEMARCHI, Mary Louise. **Avenging women: an analysis of postfeminist female representation in the cinematic Marvel's Avengers series**. Dissertação - DePaul University - College of Liberal Arts & Social Sciences, Chicago, 2014.

FREEMAN, M.; GAMBARATO, R. R. Transmedia Studies—Where Now? In: FREEMAN, M.; RENIRA, G. R. (Ed.). **The Routledge Companion to Transmedia Studies**. New York: Routledge, 2019.

GAMBARATO, R. R. Transmedia Journalism: The Potencialities of Transmedia Dynamics in the News Coverage of Planned Events. In: FREEMAN, M.; GAMBARATO, R. R. (Ed.). **The Routledge Companion to Transmedia Studies**. New York: Routledge, 2019.

JENKINS, H. **A Cultura da Convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

JENKINS, H. **The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling**. Disponível em: <http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html>. Acesso em: 23 mar. 2018.

JENKINS, H. Transmedia Storytelling 101. **Henrijenkins.org**. 2007. Disponível em: <http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html>. Acesso em: 23 mar. 2018.

JENKINS, H. Transmedia Storytelling: Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling. **MIT Technology Review**, 2003.

JUNIOR, W. C. de F. **Análise de Conteúdo**. In: DUARTE, J.; BARROS, A. (Ed.). Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2005.

KENNEDY, H. W. Transmedia Games: Aesthetics and Politics of Profitable Play. In: FREEMAN, M.; GAMBARATO, R. R. (Ed.). **The Routledge Companion to Transmedia Studies**. New York: Routledge, 2019.

PARODY, C. E. **A Theory of the Transmedia Franchise**. 2011. University of Liverpool, Liverpool, 2011.

ROSENFELD, A. **Literatura e Personagem**. In: A Personagem de Ficção. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1968.

SANTAELLA, L. Gêneros discursivos híbridos na era da hipermídia. **Bakhtiniana**, São Paulo, v. 9, n. 2, p. 206–216, 2014.

SCOLARI, C. A. Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production. **International Journal of Communication**, Los Angeles, v. 3, p. 586–606, 2009.

SCOLARI, C. Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan. **Austral Comunicación**, Pilar – Argentina, v. 2, n. 2, p. 247–249, 2013.

SCOTT, S. Modeling the Marvel Everyfan: Agent Coulson and/as Transmedia Fan Culture. **Palabra Clave - Revista de Comunicación**, Chía – Colombia, v. 20, n. 4, p. 1042–1072, 2017.

TOSCA, S.; KLASTRUP, L. An Experience Approach to Transmedia Fiction. In: FREEMAN, M.; GAMBARATO, R. R. (Ed.). **The Routledge Companion to Transmedia Studies**. New York: Routledge, 2019.

VINGADORES. Direção: Joss Whedon. Produção: Kevin Feige. Estados Unidos: Marvel Studios, 2012.

WOLF, M. J. P. **Transmedial World-Building: history, conception, and construction**. In: FREEMAN, M.; GAMBARATO, R. R. (Ed.). **The Routledge Companion to Transmedia Studies**. New York: Routledge, 2019.

Informações sobre o Artigo

Resultado de projeto de pesquisa, de dissertação, tese: Convergência e Transmídia: Uma análise do Universo Cinemático da Marvel

Fontes de financiamento: bolsa CAPES

Apresentação anterior: não se aplica

Agradecimentos/Contribuições adicionais: não se aplica

Sâmela de Carvalho Lima

Professora pesquisadora do Centro Universitário Adventista de São Paulo, SP, Brasil. Docente dos cursos de Comunicação Social e Jornalismo. Mestre em Linguagens, Mídia e Arte pela PUC-Campinas, com auxílio bolsa CAPES. Bacharel em Publicidade e Propaganda pela Unasp.

E-mail: samela.lima@unasp.edu.br

ORCID: orcid.org/0000-0003-0331-2723

Tarcisio Torres Silva

Professor pesquisador do Centro de Linguagem e Comunicação da PUC-Campinas. Docente do mestrado em Linguagens, Mídia e Arte. Doutor em Artes Visuais pela Universidade Estadual de Campinas, com período de estágio no departamento de Estudos Culturais, Goldsmiths College, Universidade de Londres. Mestre em Artes (Unicamp), bacharel em Ciências Sociais (USP) e em Publicidade e Propaganda (ESPM).

E-mail: tarcisio.silva@puc-campinas.edu.br

ORCID: orcid.org/0000-0001-9347-7585