

CULTURA DA CONVERGÊNCIA NOS QUADRINHOS:

O case do arco GUERRA CIVIL da Marvel

Everton Novaes CARVALHO¹

Marcus Dickson Oliveira CORREA²

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo realizar um estudo sobre a produção da narrativa transmidiática do arco Guerra Civil, da Marvel, buscando entender como a Cultura da Convergência está inserida no mercado do entretenimento nos dias atuais, tendo como base os estudos do pensador Henry Jenkins. O foco principal de estudo será a produção fílmica (2016) e a versão dos Quadrinhos (2006). Para tanto, será necessário traçar um histórico das mídias em questão no estudo, História em Quadrinhos e Cinema. Também se fez necessário entender tanto o viés da produção da narrativa que perpassa uma única mídia; quanto à mudança do público, que passa a ter dentro dessa nova perspectiva uma nova função. O presente trabalho busca, assim, entender as novas relações de produção e consumo na atualidade.

Palavras-chaves: convergência; Marvel; guerra civil; transmídia; tradução intersemiótica

1 INTRODUÇÃO

Como um fã dos quadrinhos, filmes e demais produtos da Marvel, chamou-me a atenção a forma como a empresa tem trabalhado seus produtos para os fãs. Percebe-se que não ocorre mais um foco no público *nerd*³ unicamente. Agora todos são potenciais consumidores (de filmes, brinquedos, livros, etc.) e não necessariamente precisam estar em contato com as histórias em quadrinhos.

Dessa forma, não estamos mais falando em um mercado *nerd* fechado, mas na sua expansão, afetando os mais diversos públicos. Este mercado que cada vez mais se desenvolve dentro das novas características que a empresa e os fãs assumem nos dias de hoje. Ambas mostram o poder que a convergência a que Henry Jenkins se refere, e a sua particular característica (narrativa transmidiática) têm nos dias atuais, moldando novos padrões de consumo e produção.

¹ Graduado em Publicidade de Propaganda pela Faculdade Estácio do Pará. E-mail: evertonnovaescarvalho@gmail.com

² Orientador e Professor dos cursos de Publicidade e Propaganda e Jornalismo da Faculdade Estácio do Pará. E-mail: marcus.correa@estacio.br

³ Diversas pessoas que tem gosto por séries, filmes, livros e quadrinhos e tudo que gira em torno da Cultura Pop Mundial.

Mais que novo mercado é esse que surge? Produtores e consumidores ainda estão separados em suas funções?

Por essas colocações, busco explicar através de um estudo de caso, como uma história de grande sucesso nos quadrinhos (Guerra Civil) que possui um público específico (seus leitores), ganhou uma ressignificação para atingir uma variedade de pessoas deste mercado e de maneiras diferentes.

Neste novo cenário, muitas empresas buscam desenvolver seus produtos sob essa nova perspectiva. E a Marvel, grande empresa do ramo de histórias em quadrinhos, e que vem se expandindo para outros canais de distribuição como o cinema, está cada vez mais investindo em narrativas mais complexas que exigem do seu consumidor uma maior interação para absorver seus conteúdos.

O presente trabalho busca entender esse novo panorama do mercado através de um estudo de caso do arco Guerra Civil da Marvel. Por “ARCO” entende-se como uma narrativa que se desenvolve de forma continuada, seja por episódios (séries), edições (HQs) ou sequências filmicas, que não necessariamente precisam se desenvolver de forma linear.

O objetivo por meio deste artigo é o de mostrar como a cultura da convergência afeta o mercado do entretenimento, cada vez mais forte e presente em nossas vidas. Entender como ocorre a ressignificação do arco Guerra Civil dos quadrinhos (publicados entre 2006 e 2007) para o cinema (2016), dentro da noção de convergência das mídias explicitada por Jenkins. Elucidando esses novos papéis que assumem as empresas produtoras e detentoras do conteúdo e os fãs que agora possuem uma característica mais ativa e participativa.

Sobre o objeto de análise será realizado um estudo de caso único, o arco Guerra Civil da Marvel, que será analisado profundamente. Para analisar a relação dos fãs com a narrativa em questão, foram feitas entrevistas via e-mail com diversos fãs da Marvel, com posterior exposição dos dados obtidos para embasar o estudo proposto neste trabalho.

2 A CONVERGÊNCIA

O advento de uma nova revolução tecnológica, com a introdução de novas mídias, alterou a forma de produção e consumo de informação. Estas, que até então eram disponibilizadas apenas por uma mídia majoritária (rádio, televisão) nos últimos anos passaram a ter seu conteúdo distribuído entre diversos produtos midiáticos. Processo que foi



potencializado com o desenvolvimento da internet.

Cultura da Convergência é o nome que o estudioso dos meios de comunicação, Henry Jenkins, cria para definir as transformações tecnológicas, sociais, culturais e mercadológicas que surgem neste novo paradigma nos meios de comunicação. Mas afinal, o que é essa cultura da convergência? Em seu livro homônimo, o autor assim define essa nova fase:

Bem-vindo à cultura da convergência, onde as velhas e as novas mídias colidem, onde mídia corporativa e mídia alternativa se cruzam, onde o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor interagem de maneiras imprevisíveis. (JENKINS, 2009, p. 29).

Neste processo convergente devemos ter a noção de que se trata mais do que uma simples mudança tecnológica, pois abrange tanto a forma de se produzir conteúdo, como de consumi-lo.

Em sua obra, foca suas explicações baseando-se no campo do entretenimento, principalmente a ficção, pois a convergência é facilmente percebida nos produtos voltados para o entretenimento uma vez que é nessa área que as experiências mais ousadas são feitas. Embora a convergência possa ser vista em áreas diversas como o jornalismo e a educação; é no mundo dos produtos populares de diversão que ela se torna mais explícita. Por isso, no decorrer deste trabalho, buscarei apresentar como a Cultura da Convergência é percebida na prática a partir do arco “Guerra Civil”, que tem suas origens nas histórias em quadrinhos da Marvel, e que se expandiu para outras mídias, como o cinema, conforme se esclarecerá mais adiante.

São três os pilares que definem esse novo paradigma convergente: A convergência dos meios de comunicação, a cultura participativa e a inteligência coletiva.

2.1 Convergência midiática

Esse conceito é entendido como a forma que os meios de comunicação estão se adaptando aos novos padrões de atuação, ou seja, relacionando-se às mais diversas plataformas. E este processo ocorre tanto como um processo de evolução da comunicação, mas principalmente para garantir sua sobrevivência em um novo tipo de mercado que surge.

Henry Jenkins elucida assim tal conceito:

Por convergência refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte

em busca das experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando (JENKINS, 2009, p. 29).

Nesta adaptação das mídias, a internet tem assumido papel fundamental, tanto de causadora como de suporte para tais mudanças. A convergência dos meios e a interatividade são atitudes que se encontram cada vez mais presentes na comunicação.

Logo, por depender de uma série de agentes (público, produtores, etc.), tal convergência é um processo muito mais cultural que tecnológico.

2.1.1 Entendendo a semiótica

O primeiro, e talvez, maior expoente desse campo de estudo é Charles Sanders Peirce, que em sua obra “Semiótica” estabelece uma série de conceitos e definições que servem de base para todos os futuros estudos sobre o tema. Semiótica estuda os signos e seu processo de significação, estuda a produção de sentidos. Para entendermos como a tradução intersemiótica se desenvolve, faz-se necessário o entendimento de alguns conceitos e tipologias chaves.

O Signo para Peirce (1999) é qualquer coisa que tem a capacidade de significar algo para alguém. É uma coisa que representa outra coisa, ou seja, está no lugar de outra coisa representando-a. Representa algo a que atribuímos valor, sentido ou significado.

Lúcia Santaella, em seu livro “O que é semiótica” (2003) explica a divisão das partes que interagem na constituição do signo, baseado em Peirce, que estabeleceu classificações triádicas (tricotomias) dos tipos possíveis de signos (p.83). As três tricotomias mais conhecidas consideram a relação:

1º) do signo consigo mesmo;

2º) do signo com seu objeto dinâmico; 3º) do signo com seu interpretante.

Com vistas ao objetivo que propus, o artigo irá se ater à relação do signo com relação ao seu objeto, correspondendo à segunda tricotomia.

O ícone, para Santaella (2003), possui uma característica de similaridade, é um tipo de signo que estabelece uma relação de semelhança com o objeto. Pode ser uma imagem, uma escultura, uma foto ou qualquer coisa que estabeleça uma relação qualitativa de semelhança

com aquilo que se refere.

Ex.: um retrato, uma escultura ou um filme são semelhantes aos objetos que eles substituem; eles são signos icônicos.

Já o *índice* baseia-se numa relação de proximidade com o objeto representado. Um indício de sua existência, gerando indícios de que algo existe. Um signo indicial estabelece uma associação entre uma coisa à outra através de uma experiência adquirida. A categoria indicial se evidencia pelo vestígio.

Ex.: rastros de pneus (indicando que um carro passou pelo local), pegadas (pessoas ou animais passaram recentemente) ou cheiro de fumaça (indicando fogo).

O *símbolo* resulta da convenção. Santaella (2003) afirma que nesse caso não há relação de semelhança ou de associação singular, a relação é puramente convencional. Os signos agem como símbolos e passam a representar algo por meio de uma convenção ou lei. Um pacto que faz algo representar outra coisa. Para entendê-lo é preciso saber o que ele significa.

Ex.: a pomba branca é símbolo de paz, Comidas como o sushi que representa o Japão e os tacos relacionando ao México.

2.1.2 Falando de tradução

A Tradução Intersemiótica, segundo Jakobson (2001, p. 65), “consiste na interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não-verbais”. Ela é uma das três maneiras de se interpretar um signo verbal. As outras são as traduções intralingual (ou paráfrase, que é reescrever um texto a partir dos signos de uma mesma língua) e interlingual (que seria passar um texto de uma língua para outra língua).

A tradução intersemiótica de Plaza encontra em Peirce correlações entre as estruturas, eventos e convenções; iconicidade, indicialidade e simbolicidade, respectivamente, as quais correspondem as “três matrizes fundamentais de tradução” (PLAZA, 2008, p. 89).

Plaza entende que esse processo nada mais é do que o diálogo entre duas obras artísticas distintas e a tradução acontece quando uma linguagem toma para si os códigos da outra, como a adaptação cinematográfica de um romance e a quadrinização de uma peça de teatro ou música, por exemplo.

Devemos entender a tradução (principalmente com vistas ao entretenimento) como

algo que potencializa e enriquece a experiência de cada um e de todos ao mesmo tempo. Não devemos nos ater puramente a ideia de fidelidade na tradução, pois estaríamos tirando o caráter vital da convergência e da narrativa transmidiática que é a incorporação de valor ao conteúdo existente.

Plaza define em três categorias a tradução intersemiótica, estas definidas e baseadas na tríade de signos referente ao objeto de Peirce: ícone, índice e símbolo.

Tradução Icônica: possui semelhança de estrutura; caracteriza-se pelo princípio de similaridade de estrutura. Para o autor “trata-se fundamentalmente de enfrentar o intraduzível do Objeto Imediato do original através de um significado de lei transdutor” (PLAZA, 2008, p. 90).

Tradução Indicial: está ligada ao contato entre a obra original e sua tradução, transformando a qualidade do objeto imediato pelo meio escolhido, trata-se de uma transposição.

Para Plaza (2008) ela se orienta pelo contato entre original e tradução, seja pelo movimento homeomórfico, correspondência harmônica entre os elementos dos dois conjuntos de signos, ou pelo movimento metonímico, em que partes do original apareceriam deslocadas no novo contexto signico, através do “deslizamento de significantes”.

Tradução Simbólica: busca referências convencionais com o original. A relação entre o signo e o objeto que ele representa é arbitrária, legitimada por regras. Refere-se a uma transcodificação.

Sem se estender muito com relação à Tradução Simbólica, Plaza (2008) conclui que esse tipo de tradução opera pela contiguidade instituída, que é feito através de metáforas, símbolos ou outros signos de caráter convencional.

2.2 Cultura participativa

Esta definição surge para por fim a ideia de um público passivo, como leitor ou espectador, e passa a dar destaque para a participação e interatividade destes com os produtores midiáticos. As pessoas buscam informações que querem, passando por diversas plataformas para assim conseguirem.

A convergência não ocorre por meio de aparelhos, por mais sofisticados que venham a ser. A convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas

interações sociais com outros. (Jenkins, 2009, pag.30)

Vale ressaltar que apesar da interação entre produtores e consumidores e entre o próprio público, as pessoas se reúnem em grupos que compartilham gostos em comum. No entretenimento tais grupos se chamam *Fandom*, que se refere a uma subcultura composta por pessoas que são fãs de algo ou alguém, caracterizados pela empatia entre os mesmos.

No entanto, esta participação depende do grau de interesse e condições de cada um. A internet, nesse sentido, surge como principal forma de agir interativamente com os temas que cada pessoa tem interesse.

2.3 Inteligência coletiva

Esse aumento de participação e surgimento de diversos modos de interação, como os *fandons*⁴, gera uma inteligência coletiva. Visto que esse consumo se tornou um processo coletivo e o público interage entre si.

A expressão *inteligência coletiva* cunhada pelo filósofo Pierre Lévy (1994) diz respeito a uma inteligência distribuída por toda parte, valorizada e coordenada em tempo real, resultando em uma mobilização efetiva das competências. O foco de autor é o modo como cada aprendiz colabora com uma inteligência coletiva maior.

Jenkins (2009) também se apropria desse conceito em suas análises ao dizer que nenhum de nós pode saber tudo, porém cada um de nós sabe algo e podemos juntar as peças, se associarmos nossos recursos e unirmos nossos conhecimentos. E isto é muito frequente, atualmente, por meio de comunidades virtuais que agrupam pessoas que compartilham interesses em comum, como grupos que falam sobre super-heróis (incluindo-se aí Guerra Civil).

Assim, quanto mais fundo vai à busca, mais se descobre. Essa grande quantidade de informações espalhadas torna quase impossível que uma só pessoa descubra ou domine todo o conteúdo, fazendo com que as pessoas se envolvam com outros usuários gerando um benefício coletivo, relacionando informações pelas quais as conclusões podem ser geradas por um todo.

⁴ Espaços de interação de fãs sobre temas em comum, principalmente da Cultura Pop (música, filmes e etc.) e que são cada vez maiores no ciberespaço, como grupos e páginas no facebook.

2.4 Narrativa transmidiática

Dentro dessa nova perspectiva nos é apresentado o conceito de transmídia, e mais especificamente o de Narrativa Transmidiática ou, originalmente, transmedia storytelling.

Transmídia se refere ao conteúdo que sai de uma única mídia e fica em constante fluidez por diversas plataformas, proveniente da convergência midiática. No entanto, Narrativa Transmidiática (ou narrativa transmídia) tem um caráter mais complexo, pois nesta não basta apenas a simples transmissão de conteúdo de uma plataforma a outra. Neste segundo caso ocorrem novas significações com relação à mídia original, novas informações surgem e, no campo do entretenimento, novas extensões do núcleo narrativo ou do universo ficcional são criadas. Nas palavras de Jenkins:

A narrativa transmídia refere-se a uma nova estética que surgiu em resposta à convergência das mídias – uma estética que faz novas exigências aos consumidores e depende da participação ativa de comunidades de conhecimento. A narrativa transmídia é a arte da criação de um universo. (JENKINS, 2009, pag.49)

E para a realização deste tipo de experiência, especialmente no que tange ficção e seus fãs, os consumidores devem passear pelas diversas plataformas, coletando informações e debatendo-as com outros fãs nas redes sociais e grupos online, a fim de conseguirem experiência de entretenimento mais rica.

Os consumidores hoje são leais as narrativas e não aos meios. São migratórios, sempre em busca de novas experiências sobre aquilo que os agrada, o que não significa que seja obrigado se aprofundar nas variadas mídias. Esse é o grande ponto, o consumidor tem liberdade para escolher o nível de interação que quer assumir.

Desta forma, cada meio deve fazer o que sabe para transformar a narrativa em algo prazeroso, o consumidor deve ter o direito de escolher quais mídias consumir e sem perda de entendimento, ou seja, cada mídia se liga a outra (mais sempre acrescentando novas experiências) para agregar valor narrativo a história, mas cada uma delas isoladamente devem ser auto-suficiente para o entendimento do universo em questão.

Além disso, uma narrativa transmidiática deve sempre manter/respeitar a consciência da franquia, que o público espera. Em guerra civil temos uma mudança de enredo, mas sem mudar as características dos personagens ou a essência da narrativa (Guerra entre o Capitão América e Homem de Ferro).

3 CONHECENDO HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E CINEMA

Histórias em quadrinhos e cinema possuem um forte apelo no entretenimento, principalmente nos dias de hoje. Ambas têm na arte sequencial seu principal elo. Por Arte Sequencial define-se à modalidade artística que usa o encadeamento de imagens em sequência para contar uma história ou transmitir uma informação graficamente. O termo foi cunhado por Will Eisner, renomado quadrinhista americano dos anos 30 e 40, em seu livro *Quadrinhos e arte sequencial* (1999).

As duas mídias têm na imagem seu maior poder atrativo. Enquanto os quadrinhos trabalham com imagem e texto, a arte cinematográfica tem como base além da linguagem visual, a sonora e verbal.

Essas duas mídias possuem enorme proximidade, visto que apresentam semelhanças em suas estruturas narrativas, como cortes, planos e enquadramentos. A linguagem é um dos pontos de maior familiaridade entre ambas, fator que gera influências mútuas e hibridizações de forma e conteúdo. As duas também se assemelham pelo fato de construírem uma narrativa, estabelecendo uma lógica compreensível de decodificação da informação para o leitor/espectador.

Importante lembrar que nas duas mídias o movimento é apenas simulado, apesar do cinema causar essa impressão de movimento real, ele é um aglomerado de fotos que são passadas em uma grande velocidade imperceptível ao olho humano. Desta forma, a ação que está na tela do cinema compara-se com o que está também nas páginas dos quadrinhos.

Sobre essa relação Eisner (2005) nos diz que as duas trabalham com palavras e imagens, mas o cinema reforça sua linguagem com sons e a ilusão do movimento. Enquanto que os quadrinhos usam desenhos o cinema se válida de fotografias e de uma tecnologia sofisticada para transmitir imagens realísticas.

3.1 Guerra Civil

Guerra civil foi um arco narrativo da editora Marvel Comics, escrita por Mark Millar e desenhada por Steve McNiven, que foi publicada em sete partes entre os anos 2006/2007, mas que se espalhou por quase todas as revistas da editora devido à magnitude do acontecimento.

A história tem como estopim o desastre de Stanford, na qual um grupo de jovens

super-heróis chamados “Novos Guerreiros” tentam ficar famosos com um *reality show* em que prendem vilões. Durante uma batalha em Stanford, EUA, um dos vilões que tentavam derrotar se explode matando a jovem equipe e mais 600 civis. Esta tragédia será o início da manifestação pública e política que culminaria no ato de registro dos super-heróis. Tal ato obriga que toda pessoa com “habilidades extraordinárias” deve se registrar e passar a atuar sob ordens da S.H.I.E.L.D⁵. Esta decisão separa a comunidade dos heróis em dois grupos. De um lado aqueles que acreditam que o registro é o correto a se fazer, liderados por Tony Stark (Homem de Ferro); de outro os que acham que a lei de registro é um grave crime contra a liberdade individual, tendo em Steve Rogers (Capitão América) seu líder. A partir daí vemos uma série de acontecimentos que vai de lutas físicas e principalmente embates ideológicos.

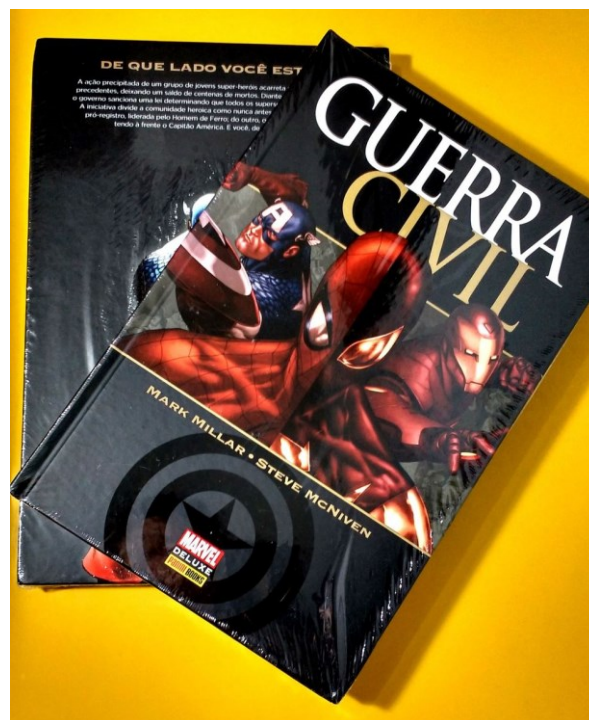


FIGURA 1: Arco Guerra Civil nos quadrinhos.
Fonte: Panini Comics Book.

Já a versão cinematográfica intitulada Capitão América: Guerra civil (*Captain America: Civil War*) produzido pela Marvel Studios e distribuído pela Walt Disney Studios Motion Pictures, foi lançada em 2016. É uma sequência de Capitão América: O Primeiro

⁵ Superintendência Humana de Intervenção, Espionagem, Logística e Dissuasão. É uma organização fictícia muito mais influente que qualquer outra (FBI, CIA) que cuida dos interesses dos EUA e do mundo.

Vingador e Capitão América 2: O Soldado Invernal. O filme é dirigido por Anthony e Joe Russo, com roteiro de Christopher Markus e Stephen McFeely.

A versão cinematográfica também tem como foco a disputa entre os dois icônicos heróis que gira em torno do Tratado de Sokovia, no qual a ONU (Organização das Nações Unidas) busca controlar as atividades dos vingadores, ocasionando uma divisão no grupo. O motivo tem sido a maneira descontrolada dos heróis agirem pelo mundo, ocasionando grandes tragédias, como a explosão na Nigéria, que ocorre no início do filme e que serve de estopim.



FIGURA 2: Cartaz Capitão América Guerra Civil (2016)

Fonte: Marvel Studios

Ao realizar essa adaptação muitos pontos devem ser analisados. A Marvel Studios, por exemplo, não possui direitos sobre alguns personagens que são importantes na história desenvolvida nas HQs (principalmente o Quarteto Fantástico). Outro ponto importante é o público, que na mídia cinematográfica é mais volúvel e diversificado que os dos quadrinhos, ocasionando uma necessidade de mudança em certos aspectos da história. Tudo isso, além das próprias características das mídias que se diferenciam, influenciou na produção de uma

narrativa transmidiática sobre este que é um dos maiores arcos de todos os tempos da empresa.

4 GUERRA CIVIL E A CONVERGÊNCIA

Dentro da perspectiva transmidiática, percebemos o arco Guerra Civil da Marvel (composto pela série em quadrinhos homônima e pelo filme Capitão América: Guerra Civil) muitas características que o classificam como uma narrativa transmidiática. O filme, por si só já se torna uma extensão da série de quadrinhos, mas não pode ser considerado um simples transporte para outra plataforma. Essa adaptação cinematográfica assumiu e gerou, dentro da visão de Jenkins (2009), uma nova expansão dentro do universo existente, pois se percebem novos arcos (com a inclusão de personagens) gerando experiências novas aos consumidores, mas sem tirar a história de um universo maior e já consolidado.

Guerra Civil (e o universo Marvel em geral) é entretenimento para a era da convergência, integrando múltiplos textos para criar uma narrativa tão ampla que não pode ser contida em uma única mídia.

Um exemplo claro da interatividade que se busca com os fãs agora é o canal de notícias fictício que aparece no filme e que já é usado em vários filmes do UCM⁶, o WHIH Newsfront, que tem servido como um grande veículo de informação do universo nas redes sociais, servindo como um centro de marketing viral, realizando campanhas para a Marvel Studios. No Twitter, por exemplo, os seguidores votaram se eram a favor ou contra o Tratado de Sokovia, que é um dos motivos do embate entre os heróis.

⁶ Universo Cinematográfico Marvel



FIGURA 3: canal no youtube do WHIH NEWSFRONT

A essência de Guerra Civil se mantém nas telas (confronto entre Capitão América e Homem de Ferro), porém os motivos e o desenrolar da trama foi sendo modificado por necessidade ou por vontade própria dos produtores. Nos quadrinhos temos um universo Marvel já consolidado e com todos seus heróis disponíveis, já no cinema, apesar de já possuir certa unificação entre os enredos, a questão de direitos de personagens, a exemplos dos X-Men e do Quarteto fantástico (que tem seus direitos cinematográficos pertencentes a outras empresas) força tais adaptações a serem repensadas. O caso do Homem aranha é um exemplo claro, o herói tinha seus direitos cinematográficos pertencentes a Sony (que produziu cinco filmes), porém a Marvel Studios readquiriu a licença e pôde reinseri-lo em seu universo narrativo. No filme é um adolescente que possui seus poderes a poucos meses, possuindo menor importância dentro do evento Guerra Civil, diferentemente das HQs, em que já adulto é um dos principais personagens. No entanto, nas telonas se percebe que em seu uniforme e personalidade possuímos traduções icônicas referentes a outras fases do herói e em outras mídias que indicam novos caminhos para entender o personagem. Seu uniforme, por exemplo, é baseado na versão criada por Stan Lee e Steve Ditko há mais de 50 anos, quando o personagem fez sua primeira aparição em *Amazing Fantasy #15 (1962)*, primeira edição nos quadrinhos responsável pelo surgimento do herói. Neste sentido, o filme nos remete a um signo icônico e simbólico que dá a entender que o personagem está de volta as suas origens (no caso a Marvel), inclusive com o próximo filme solo do herói já intitulado como “Homecoming” (De volta ao lar). Já sua personalidade e idade nos remetem a série animada *Ultimate Spiderman*, onde temos um Peter Parker na escola e com uma personalidade bem descontraída. Isto nos mostra como dentro dessa ideia de convergência, temos muitas pistas e

explicações para determinado entendimento e para isso o consumidor deve ser ativo dentro das mais diversas mídias para entender o enredo da história que consome.



FIGURA 4: CAPA DA REVISTA Amazing Fantasy #15 (1962)

Fonte: Guia dos Quadrinhos

Voltando para o foco principal do filme, este, além do acordo de Sokovia, tem no Soldado Invernal outro “gancho” em seu enredo. E essa mudança de enredo é uma clara intenção dos produtores de inserir, nos cinemas, novas narrativas provenientes dos quadrinhos, remodelando a história original em busca de dois objetivos. Primeiro de levar ao público em geral arcos narrativos que podem ser compreendidos ou posteriormente explicados em edições de HQs e outras mídias. Percebe-se isso na trama ao se dar foco (mesmo que pouco) aos outros soldados invernais existentes, direcionando para a saga dos quadrinhos *Soldado Invernal #1* (2012), de ED Brubaker, que também desenvolve a relação dele com a viúva negra, que trabalham juntos, gerando assim, uma nova visão desse relacionamento, que foi citado no segundo e terceiro filme do Capitão América, que foram mostrados como inimigos, gerando, conseqüentemente, novas experiências dentro de uma narrativa.

Temos também entre o segundo e o Terceiro filme do Capitão, um segundo volume da história de Bucky Barnes que trata de um acontecimento entre O Soldado Invernal e um

agente da S.H.I.E.L.D que tentava proteger um cientista. Nos filmes esse fato é com a Viúva Negra, na HQ é outro agente, chamado RanShen. Neste sentido tanto quem viu o filme e depois os quadrinhos ou o inverso terá uma nova experiência deste ocorrido, com mudanças de personagens, algumas mudanças de enredo, mas permanecendo a essência da narrativa. Em Guerra Civil vemos em um momento no combate entre Natasha (alterego da Viúva Negra) e Bucky ela dizer: “poderia pelo menos me reconhecer”. Isto diretamente relacionado o fim da última edição do segundo volume do quadrinho já citado, no qual Bucky é novamente imposto a uma lavagem cerebral.

Com tudo isso, chega-se mais perto da ideia da narrativa transmidiática. Que para Jenkins (2009) consiste no fato de que cada meio deve fazer o que sabe para transformar a narrativa em algo prazeroso, o consumidor deve ter o direito de escolher quais mídias consumir e sem perda de entendimento, ou seja, cada mídia se liga a outra (mais sempre acrescentando novas experiências) para agregar valor narrativo a história, mas cada uma delas isoladamente deve ser auto-suficiente para o entendimento do universo em questão.

Importante notar que essa troca de personagem pela Viúva Negra representa uma característica da tradução explicitada por Plaza (2008), na qual ao se transferir algo para outra plataforma deve-se levar em consideração as características culturais de cada meio e, conseqüentemente, do contexto social em que este se insere (grifo meu). Desta forma, vivemos um novo momento, sendo este de maior busca por igualdades de gênero. Então, se tornou algo totalmente benéfico transportar para personagens femininas momentos chaves dos quadrinhos. Outro grande exemplo disto é o discurso que Sharon Carter faz no enterro de sua tia no filme. Discurso este, que foi feito pelo próprio Steve Rogers nos quadrinhos.

O Pantera Negra é outro personagem que começou a ganhar espaço nas telas, e que já possui uma história consolidada nos quadrinhos. A seu respeito, é importante notar duas coisas durante o filme. Primeiro a sua guarda costa que aparece em um breve momento desafiando a viúva negra, pesquisando um pouco se descobre que ela é Ayo, membro das Dora Milaje, as guarda-costas pessoais do Pantera Negra, recrutadas de todas as tribos de Wakanda (país do qual é rei). E nos créditos finais do filme vemos Steve Rogers e o rei T’Challa em Wakanda (prenúncio do filme solo do herói). Neste sentido dentro da perspectiva de Jenkins de liberdade de fruição dos fãs, cada um assumi o papel que deseja na construção do personagem. Assim, o público pode optar por esperar o filme solo do Pantera ou buscar novas fontes de informações sobre ele e seu sub-universo, como por exemplo, passando a ler

a nova HQ do herói *Pantera Negra O Mundo de Wakanda # 01* lançada meses após o filme e feita exclusivamente para servir como uma nova experiência para conhecer seu universo e se preparar para o filme. Nesse novo quadrinho o foco é justamente na formação e desenvolvimento das Dora Milaje, tendo em Ayo umas das personagens principais.



FIGURA 5: revista do pantera negra com ayo na capa



FIGURA 6: AYO em sua versão cinematográfica

4.1 A tradução intersemiótica em Guerra Civil

Quando se adapta um conto, um livro, uma história para o cinema, televisão ou outras mídias, estamos falando diretamente em tradução, ou de outra forma, em uma ação que transforma signos textuais por outros signos não-verbais. Importante frisar que ao se traduzir

dos quadrinhos Guerra Civil para o cinema, não se pode perder a noção de que nas HQs a história se expande para as revistas mensais individuais de quase todos os personagens, já na versão cinematográfica teve-se que desenvolver ao enredo em pouco mais de duas horas de duração. Desta forma, o tradutor faz uma adequação de uma linguagem à outra, para que a obra possa ser compreendida e em guerra civil temos uma série de traduções relacionadas aos quadrinhos. Neste sentido, as três formas de tradução de Plaza (2008) são extremamente usadas no filme, sejam para criar ao fã familiaridade com o universo, ou mesmo para direcioná-lo para outras mídias na busca de mais informações. Várias traduções icônicas estão imersas no filme, ou seja, que mantém similaridades materiais, qualitativas e de aparência com a obra original (com alguns elementos estéticos e narrativos deixados de lado). Por exemplo, as personalidades do Capitão e do homem de ferro, que se assemelham aos dos quadrinhos, ou seja, caracterizando-se pelo princípio de similaridade de estrutura, tem-se aí uma tradução icônica.



FIGURA 13: Luta entre Capitão América e Homem de Ferro nos quadrinhos



FIGURA 14: Luta entre Capitão América e Homem de Ferro no cinema

No que se refere à tradução indicial, ou seja, aquela que indica algo, temos a própria relação entre soldado invernal e viúva negra, na qual indícios nos filmes nos remetem há um passado entre os dois. Este que pode ser explanado em quadrinhos. Nesta tradução ocorrendo um contato entre original e tradução, com algumas alterações. O filme também utiliza da tradução simbólica. Assim, Capitão América: Guerra Civil possui signos simbólicos que nos remetem a obra original e ao universo em questão. No caso, o maior exemplo é a presença de Stan Lee no final do filme, que representa a essência dos quadrinhos nos filmes. Tem se também a logo da Marvel, que simboliza toda uma empresa e suas características.

4.2 Contextualizando os fãs dentro da narrativa convergente de Guerra Civil

Dentro desse universo que a Marvel estabelece, relacionando cinema, quadrinhos, séries e outras mídias, muitos são os caminhos que o público pode fazer para alcançar uma maior experiência com tais conteúdos. E no universo de Guerra Civil temos muitos exemplos e possibilidades de tais interações entre fãs que visam sanar dúvidas criando teorias em busca de soluções para dúvidas que as narrativas deixam no ar. Para entender esse processo de busca de informações na narrativa, foram feitas entrevista via e-mail com diferentes tipos de consumidores. Buscando-se com estas mostrar como os fãs interagem e criam um conhecimento coletivo, que é possível graças a essa cultura participativa dos mesmos.

O critério para escolha dos entrevistados era o de pessoas que assistiram ao filme, podendo ou não serem consumidores de outros conteúdos da Marvel.

Em suas respostas, percebe-se que muitos dos são os motivos de levaram ao consumo do filme.

Tudo que a Marvel produz eu busco acompanhar. Só por seguir a sequência de filmes, já chegaria até aqui, mas poder ver uma adaptação de um arco tão importante da editora em um filme me chamou muito a atenção de como seria produzido esse filme. Não me decepcionei, pois trouxe à tona a essência da guerra, ou seja, o conflito de ideais entre Capitão América e Homem de Ferro. (MEDEIROS, 2016).⁷

A série Agents da Shield era influenciada por acontecimentos dos filmes, como o fim da organização que foi mostrado em Capitão América dois. A partir disso, passei a perceber que seria legal acompanhar os filmes e levar mais conhecimento para o contexto da série. Por exemplo, após guerra civil, com o tratado de Sokovia, vemos os Guerreiros Secretos da série, sofrendo com esta nova lei de

⁷ Entrevista cedida aos autores em setembro de 2016

regulamentação, que afeta o andar da série. (FELIPE, 2016)⁸

Alguns já conheciam a estória das HQs e outros não, resultando em interpretações diferentes com relação ao filme e o que acharam deste. Alguns baseando suas análises a partir dos quadrinhos (mais aprofundada) e outros só pelos filmes, por exemplo. Mostrando que todo tipo de consumidor é aceito na narrativa.

Em minha visão o cinema precisa de uma abordagem diferente em relação aos quadrinhos e o filme não trata especificamente da Guerra Civil, é uma visão sobre o Capitão América dentro do evento Guerra Civil. Mas acredito que o filme conseguiu captar um pouco do que foi a saga nos quadrinhos e conseguiu agradar a conhecedores e alcançar outros públicos. Existem os que criticam, que acham que tem que ser idêntico aos quadrinhos, mas não vejo dessa forma. (GALUCIO, 2016)⁹

Gostei bastante, é muito legal ver que heróis que antes estavam unidos, começam a se enfrentar por questões ideológicas e de caráter. (ALEIXO, 2016) O filme conseguiu mudar momentos chaves dos quadrinhos, mas sem mudar a essência de guerra civil. Como o discurso da Sharon no enterro do Peggy. Foi incrível e emocionante vê-la fazendo aquele discurso, que nos quadrinhos é o próprio Capitão que faz. A trama foi boa, gerou novas emoções em quem leu os quadrinhos, principalmente com a entrada do Zemo e do Soldado Invernal. (MEDEIROS, 2016)

Quando indagados quanto a forma como vão trabalhar a sequência da narrativa (novas histórias e personagens) os fãs se mostraram bastantes autônomos em suas escolhas.

Sim, de grupos específicos da Marvel e de outros mais gerais, mas que tocam no assunto. Curto muitas páginas também. (Duaymy Góes, 23 anos)
Gostei muito do Pantera Negra, era um personagem que não conhecia e que tem bastante destaque no filme. O fato de ser negro, Rei de um lugar desconhecido. Assim, pretendo começar a ler quadrinhos dele que me ajudem a entender e conhecer melhor o contexto do personagem já que não quero esperar até seu filme solo. (ALEIXO, 2016)¹⁰

Importante notar que alguns vão aderindo às novas mídias, que ainda não usavam, para buscar novas experiências que foram ganhas após o filme.

Quanto à construção de uma rede de conhecimento, é bastante notável como estes fãs enxergam este processo. Bem como a própria produção de conteúdos entre eles:

Sim, existem sites especializados que criam histórias diferentes, ou mesmo prólogos e sequências dos eventos de guerra civil. (MEDEIROS, 2016).

Sim, vendo em grupos e por incentivo de amigos passei a acompanhar (mesmo que pouco) histórias feitas por outros fãs. Estava lendo uma história em um site especializado em fanfictions, em que o autor criou um

⁸ Entrevista cedida aos autores em setembro de 2016

⁹ Entrevista cedida aos autores em setembro de 2016

¹⁰ Entrevista cedida aos autores em setembro de 2016

personagem novo e a história gira em torno desse personagem, dentro do contexto de guerra civil que vemos no filme. (GÓES, 2016).

Alguns dados e dúvidas nos filmes são bastante debatidos entre os fãs nas redes, unindo diferentes visões e conhecimentos que juntos geram um saber amplo e conjunto. Nesse sentido, chegando-se há uma inteligência coletiva, definida por Lévy e abordada por Jenkins nesse contexto de narrativas, como no caso do campo do entretenimento.

Em um grupo específico do tema no Facebook descobri por meio de outras pessoas porque o Thor e o Hulk não estavam na Guerra Civil. Existem quadrinhos que explicam. Estávamos criando algumas teorias, que foram por deixadas de lado... parece que o próximo filme do Thor será uma espécie de junção das HQ's dele e do Hulk, o grupo está desenvolvendo mais teorias, é bem legal. Talvez leia esses quadrinhos. (LIMA, 2016)¹¹.

Sobre a maneira que a Marvel relaciona suas variadas mídias e sobre o grau de liberdade que permite ao seu público, os entrevistados se mostraram bastante satisfeitos e independentes pela forma que consomem os conteúdos.

Perfeito, pois une variados gostos e formas de desenvolver um tema, de forma que se complementem. O quadrinho é base para o filme, mas o filme tem diferenças da HQ, além de direcionar para outras mídias e, conseqüentemente, interpretações. (MEDEIROS, 2016)¹²

O universo Marvel não culminou em Guerra Civil. O arco da Guerra Civil surgiu antes dessa fase nova de filmes, surgiu nos quadrinhos. O que a Marvel está fazendo, ao meu ver, é dar ao público o que o público quer ver. (GALUCIO, 2016)

Me sinto satisfeita e livre para acompanhar as narrativas de meu interesse, e interagir com elas de forma tranquila e agradável, sem nenhuma pressão (SENA, 2016)¹³

Sensacional, a sequência de filmes que leva a essa batalha, os desdobramentos que vão para as séries, e até complementos e prelúdios que encontramos nos quadrinhos. (LOPES, 2016)¹⁴

A maioria dos entrevistados ao serem perguntados se consideravam-se “nerds”, responderam que não. Isso mostra justamente que não estamos mais falando de um mercado fechado a fãs específicos que conhecem todos os personagens e histórias. Agora, estamos

¹¹ Entrevista cedida aos autores em setembro de 2016

¹² Entrevista cedida aos autores em setembro de 2016

¹³ Entrevista cedida aos autores em setembro de 2016

¹⁴ Entrevista cedida aos autores em setembro de 2016



falando de um mercado que abrange todo tipo de consumidor, com os mais diferentes tipos de interesses e graus de interação. E, conseqüentemente, a Marvel passa a criar diversos caminhos de se consumir uma narrativa, atendendo a todas as demandas e níveis de consumo, como foi desenvolvido no arco Guerra Civil.

Muito importante salientar que as estratégias das produções analisadas vão desde aquelas que buscam atingir um público mais amplo e por isso alteram alguns conceitos da narrativa original, capturando o conceito principal de um universo e o adéqua à nova linguagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo tentar mostrar como a cultura do entretenimento, mais precisamente das produções da Marvel estão imersas dentro dos conceitos de Cultura da Convergência definida por Jenkins (2009). Para tal realização foi escolhido às produções da empresa Marvel e mais especificamente o arco narrativo “Guerra Civil” que é tido como um dos principais já feitos. O objetivo era mostrar como a narrativa se expandia por diversas mídias, agregando diferentes tipos de consumidores, dentro de um plano convergente. Para realizar tal objetivo, foi feito uma análise tanto do viés da produção da narrativa, por parte da empresa Marvel; quanto do público consumidor. Desta forma, busquei mostrar que tal convergência é muito mais que simplesmente um desenvolvimento tecnológico e interação das mídias, mais que também gera um desenvolvimento cognitivo nas pessoas. Sendo que este processo acarreta em mudanças na produção e consumo de tais narrativas.

Nesse sentido, para realizar tal trabalho, foi necessário fazer uma análise do arco narrativo escolhido (Guerra Civil) e situá-lo dentro deste contexto convergente, analisando as mídias em que foi transmitida (Quadrinhos e Cinema), além, das demais que possuiu ligação (séries de TV e animadas, por exemplo). E a partir disso foi possível demonstrar como a narrativa ao mesmo tempo em que se desmembrava por várias plataformas, tais mídias mantinham sua autonomia dentro da história de Guerra Civil.

Ao término desse trabalho acredito ter conseguido mostrar que a Convergência é um processo que vem se desenvolvendo com o tempo e que é difícil defini-la como algo concreto e homogêneo. Desta forma, cada produção, narrativa e qualquer produção (jornalística ou visando o entretenimento) tem maneiras deferentes de trabalhar a convergência. Sendo que a

Marvel hoje seja a que melhor trabalha e intensifica este conceito. Importante, também, foi mostrar que temas como “super-heróis”, quadrinhos e filmes não são restritos a crianças ou que abordam temas banais. Desta maneira, acredito que o trabalho foi importante para abrir novas perspectivas com relação a esse mercado. Gerando, assim, novos desafios para este segmento (nerd) que é tão presente e importante nos dias de hoje, motivando futuros estudos e análises sobre os mais variados temas que a comunicação nos permite realizar.

REFERÊNCIAS

_____. A História do Cinema Mundial - 4. Impressionismo francês e surrealismo. Disponível em: http://www.passeiweb.com/estudos/cinema/leonardo_cinema_5

Acesso em: 28 de outubro de 2016.

CAPTAIN AMERICA: Civil War. Direção: Anthony Russo e Joe Russo. Produção: Kevin Feige. Produtora: Marvel Studios. Distribuidora: Walt Disney Studios Motion Pictures. EUA. 2016. 147 minutos

EISNER, Will. **Narrativas Gráficas**. São Paulo. Devir, 2005.

_____. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. 3ª edição. São Paulo. Martins Fontes, 1999. GOIDA E KLEINERT. A Enciclopédia dos Quadrinhos. L&PM. Porto Alegre. 2011. 2º versão

GUERRA CIVIL. Escritor: Mark Millar. Desenhista: Steve McNiven. Colorista: MorryHollowell. Editora: Marvel Comics (EUA) e PaniniComics (Brasil). Formato de publicação: Série limitada (Crossover). Quantidade de edições: 7. 2006/2007

HOWE, Sean. Marvel Comics: **A História Secreta**. São Paulo:LeYa, 2013. JAKOBSON,

Roman. **Linguística e Comunicação**. 22ª. Ed. São Paulo: Cultrix, 2001. JENKINS, Henry.

Cultura da Convergência. São Paulo: Aleph, 2009

LESSA, Rodrigo. **Ficção seriada televisiva e narrativa transmídia: Uma análise do mundo ficcional multiplataforma de TrueBlood**. 2013. 141 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Culturas Contemporâneas, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2013.

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

MASCARELLO, Fernando. **História do cinema mundial (org.)**. Campinas, SP: Papyrus, 2006. - (Coleção Campo Imagético)

McCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. M. Books. São Paulo, 2005.

MORAIS, Regis de. **Cinema: a realidade de uma quimera**. Campinas, SP: Alinea, 2010.

PLAZA, Julio. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2008. Reimpressão.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 1999 (Coleção Estudos). 3ª Edição

SANTAELLA, M. LUCIA. **O Que é Semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 2003 (Coleção Primeiros Passos).

_____. **Transmedia 202: FurtherReflections**. 2011. Disponível em:
<http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html> Acesso em: 25 de outubro de 2016.