

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
CURSO DE PUBLICIDADE E PROPAGANDA

NICOLE JUNGES

DE WANDA MAXIMOFF À FEITICEIRA ESCARLATE:
A JORNADA DA PERSONAGEM NO UNIVERSO CINEMATOGRAFICO DA MARVEL

Porto Alegre
Setembro, 2022

CIP - Catalogação na Publicação

Junges, Nicole
De Wanda Maximoff à Feiticeira Escarlata: a jornada
da personagem no Universo Cinematográfico da Marvel /
Nicole Junges. -- 2022.
75 f.
Orientadora: Miriam de Souza Rossini.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade
de Biblioteconomia e Comunicação, Curso de Publicidade
e Propaganda, Porto Alegre, BR-RS, 2022.

1. Wanda Maximoff. 2. Personagem. 3. Jornada do
herói. 4. Narrativas. 5. Marvel. I. Rossini, Miriam de
Souza, orient. II. Título.

NICOLE JUNGES

DE WANDA MAXIMOFF À FEITICEIRA ESCARLATE:
A JORNADA DA PERSONAGEM NO UNIVERSO CINEMATOGRAFICO DA MARVEL

Trabalho de Conclusão de Curso, a ser apresentado à Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Publicidade e Propaganda.

Orientadora: Prof^a. Dr^a Miriam de Souza Rossini

Porto Alegre

Setembro, 2022

NICOLE JUNGES

DE WANDA MAXIMOFF À FEITICEIRA ESCARLATE:

A JORNADA DA PERSONAGEM NO UNIVERSO CINEMATOGRAFICO DA MARVEL

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado ao Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Publicidade e Propaganda.

Aprovado em: 29/09/2022

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Bruno Bueno Pinto Leites - UFRGS

Dr. Guilherme Fumeo Almeida - UFRGS

Orientadora Prof^a. Dr^a. Miriam de Souza Rossini – UFRGS

AGRADECIMENTOS

Agradeço, em primeiro lugar, aos meus pais. Minha mãe, Rosane, e meu pai, Carlos. Obrigada por tudo que construímos. Vocês são infinitamente importantes para mim. Não chegaria até aqui nem seria quem sou sem vocês. Obrigada por me ensinarem tanto. Sou grata também pela minha família, pelo meu irmão, João, pelos meus avós, tios e por quem já não se encontra mais entre nós. Agradeço também à companhia dos nossos bichinhos e das nossas plantinhas, pois eles também são de imensa importância.

Agradeço à Verônica, por estar ao meu lado, sempre.

Agradeço a todos que estiveram comigo nessa jornada e aos que não estiveram também, pois contribuíram para quem me tornei.

Agradeço à Universidade Federal do Rio Grande do Sul, pelo ensino público e de qualidade. A oportunidade de estar em uma Instituição tão importante, que gera educação, pesquisa e conhecimento para a sociedade, torna-me muito grata.

Agradeço à professora Miriam, por aceitar ser orientadora e compartilhar de inúmeras contribuições, para esse trabalho e para a minha jornada. Agradeço suas orientações, parceria e conhecimento.

RESUMO

O presente trabalho tem como tema a construção da personagem Wanda Maximoff na narrativa do universo cinematográfico da Marvel. Para compreendê-la, ampara-se tecnicamente em três pilares teóricos: a análise sobre o herói, a construção feminina na cinematografia e a narrativa transmidiática. Entende-se, na construção teórica, sobre a importância do personagem, da narrativa transmidiática convergente e das relações entre público e herói. Situa-se a figura feminina nesse contexto, também, com a heroína e a anti-heroína. A partir desses conceitos, analisa-se a jornada da personagem Wanda até sua concepção como Feiticeira Escarlata. Considera-se os conceitos do Neomito, de Creed (2007), em relação a cinematografia, bem como os de Jenkins (2009) e Jung (2000). É dessa forma que se verifica a construção e jornada da personagem transmídia Feiticeira Escarlata.

Palavras-chave: Wanda; personagem; narrativa; jornada da heroína; Marvel.

ABSTRACT

The present work focuses on the construct of the character Wanda Maximoff in the narrative of the Marvel Cinematic Universe (MCU). To understand it, it's technically supported by three theoretical pillars: the analysis of the hero, the feminine construction in cinematography and the transmedia narrative. In the theoretical chapters we still talk about the importance of the leading figure, understanding the transmedia convergent narrative as so the relationship between audience and hero. Still, the female figure is situated in this context, too, with the heroine and the anti-heroine. From all of these concepts, the journey of the character Wanda until her conception as Scarlet Witch is analyzed. This analysis considers the relationship of the concepts of Neomyth, by Creed (2007), with the cinematography, as well as the concepts of Jenkins (2009) and Jung (2000). That's how the construction and journey of the transmedia character Scarlet Witch is verified in this work.

Palavras-chave: Wanda; character; narrative; heroine's journey; Marvel.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Conjunto de cenas de Wanda e Pietro.....	43
Figura 2: Wanda e Visão falando sobre o luto e a perda de Pietro.....	45
Figura 3: Wanda sacrifica Visão.....	47
Figura 4: WandaVision (2021) retratando os anos 1950, 1960, 1970 e 1980.....	50
Figura 5: Wanda como Feiticeira Escarlata.....	51
Figura 6: Wanda questiona Doutor Estranho sobre as regras do herói.....	52
Figura 7: Conjunto das representações da personagem nos quadrinhos.....	57
Figura 8: Wanda no episódio 8, com sua fantasia de <i>halloween</i>	58
Figura 9: Wanda manipula a mente de Tony Stark.....	60
Figura 10: Wanda incorpora sua coroa.....	61
Figura 11: Linha do tempo de Wanda no universo da Marvel.....	61
Figura 12: Wanda no episódio 9, após despertar como Feiticeira Escarlata.....	62
Figura 13: Diferenças entre WandaVision (2021) e Doutor Estranho (2022).....	63
Figura 14: Conjunto de cenas de felicidade com Visão e sua família.....	64
Figura 15: A exposição da personagem em fundos desfocados é comum.....	65

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	8
2	UNIVERSO MARVEL: ENTRE CINEMA E TELEVISÃO.....	13
2.1	Narrativas: da construção de mundos à seriação transmidiática.....	13
2.2	Marvel: dos quadrinhos ao cinema.....	23
2.3	Marvel e Disney +: a expansão para a televisão e o <i>streaming</i>	25
3	WANDA NO UNIVERSO MARVEL.....	28
3.1	Construindo personagens.....	28
3.2	A personagem feminina.....	32
3.3	Construindo Wanda.....	36
4	A JORNADA DE WANDA.....	40
4.1	A organização da análise.....	40
4.2	Analisando a jornada da heroína.....	41
4.3	As articulações transmidiáticas sobre <i>WandaVision</i> (2021).....	53
4.4	O feminino e os arquétipos.....	58
5	CONCLUSÕES FINAIS.....	67
	REFERÊNCIAS.....	70

1 INTRODUÇÃO

As programações seriadas televisivas, como séries e telenovelas, são partes importantes no âmbito do convívio social, como forma de entretenimento, de gerar conversações, de experienciar problemáticas vividas na tela.

Entre os brasileiros, um dos gêneros consumidos que mais se destaca é o da *sitcom*, que é a abreviação de *situation comedy* ou comédia de situação. Garcia e Santos (2021) explicam que elas possuem, originalmente, uma maneira mais simples de compor a narrativa, focando nos cenários e personagens, como *Frasier* (1993-2004) ou *Friends* (1994-2004), ambos exibidos pela NBC e que foram grandes sucessos de audiência. Usualmente, o time de personagens é fixo durante a narrativa, assim como seu cenário, sendo a trama focada na família, nos amigos e no trabalho dos personagens principais. Costumam, também, ter um jogo de câmeras fixas e têm uma proposta de ser de fácil gravação. Podem, ainda, ter uma plateia ao vivo para efeitos sonoros (GARCIA; SANTOS, 2021). A fórmula da *sitcom*, no entanto é antiga, dos anos 1950, tendo como um exemplo importante *I Love Lucy* (1951-1957), que foi um dos pontos de partida para *WandaVision* (2021), série dentro do universo Marvel e que dialoga com estéticas e estruturas narrativas do passado da televisão.

Durante muitos anos, o gênero cômico se utilizou de personagens estereotipados para causar seus impactos humorísticos. Não só esse gênero televisivo, bem como toda a indústria do entretenimento, buscava centralizar-se em estereótipos fixos, colocando a essência de um ou mais personagens em um grupo de ideias pré-concebidas (KAPLAN, 1995). É o que explica Giselle Gubernikoff, em seu artigo *A imagem: representação da mulher no cinema* (2009), sobre o cinema:

A produção de uma linguagem está ligada ao trabalho e ao modo de produção nela envolvidos. No caso do cinema, a produção de significado se dá através de uma pluralidade de discursos. Devido ao monopólio que ainda exerce no mercado de exibição, o cinema americano e, mais especificamente o cinema americano clássico, aquele ligado às ideologias dos grandes estúdios, produz significados que circulam e, sendo incorporados socialmente através dos anos, encontram-se presentes na formação social do indivíduo exposto a esse tipo de comunicação. (GUBERNIKOFF, 2009, p. 69).

Nesse contexto, as narrativas sobre a mulher eram parcamente construídas, enquanto suas representações eram repetitivas, como apontou Giselle Gubernikoff (2009). Com o avanço das discussões sobre a representatividade e o espaço feminino, bem como uma articulação maior das noções de raça, classe e gênero, foram-se tentando criar narrativas

diferentes e menos estereotipadas para os sujeitos. Essas discussões também estão presentes nos meios de comunicação e nos produtos culturais.

Karen Moraes, em *O storytelling e a construção do relacionamento dos espectadores com o universo cinematográfico Marvel* (2019), observa como a Marvel, que produz filmes e séries com base no seu universo de heróis, também participa desses avanços. Catherine Adam, em *Higher. Further. Faster. Uma análise da representação feminina e das relações em Capitã Marvel* (2019), nota que há uma evolução nas discussões sobre o feminino dentro da franquia, havendo maior protagonismo de super-heroínas, construções mais complexas e maior representatividade na trama.

Nesta pesquisa que apresento, gostaria, então, de destacar a personagem Wanda Maximoff, conhecida como a Feiticeira Escarlata, interpretada pela atriz Elizabeth Olsen. Ela é uma super-heroína, uma bruxa com grandes poderes, que lutou tanto com os Vingadores, quanto contra eles. Seus poderes incluem telecinese, manipulação de energia, manipulação de probabilidades, manipulação da realidade e interferências neuroelétricas. Ela também possui a chamada Magia do Caos e é a parceira romântica de Visão¹, que no cinema é interpretado pelo ator londrino Paul Bettany. Na linha do tempo do Universo Cinematográfico da Marvel, a história de Wanda se inicia em janeiro de 2014, em *Capitão América: Soldado Invernal* (2014), e tem sua finalização, até o presente momento, no final de 2024, em *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura* (2022). Dentro desse período, ela obtém um crescente e positivo protagonismo na sua narrativa.

Escolhi a personagem Wanda como foco do estudo por conta do impacto positivo que a série *WandaVision* (2021) teve em mim. A série conta, de maneira íntima e criativa, como a personagem lidou em relação ao seu luto, algo que é sensível e complexo a todos os seres, tocando a autora deste trabalho pelas suas abordagens. Na infância, os super-heróis e as histórias em quadrinhos sempre se fizeram presente, tinha coleções do Lanterna Verde, particularmente o meu preferido. Ao longo da juventude e do desenvolvimento do Universo Marvel nos cinemas, fui acompanhando com gosto os filmes. Entretanto, sendo uma grande fã de livros longos e histórias quase infinitas, as narrativas seriadas tinham seu espaço querido por ter histórias mais longas – com mais desenvolvimento do que os filmes –; as séries demoravam a terminar, gerando espaço profundo para uma imersão.

¹ Visão é um androide composto de *vibranium* wakandiano, da Joia da Mente e de tecnologia asgardiana, que desafia a física, possui poderes de manipulação da densidade, pode voar, tem superforça e um cérebro computador. Usualmente era o corpo que Ultron estava criando para si, porém não finalizado, e, então, Banner e Tony Stark instalaram o sistema JARVIS para criar uma espécie de vida. Visão possuía um grande senso de proteção à vida e cuidado com a humanidade, tanto que conseguiu segurar *Mjolnir*, o martelo de Thor.

No levantamento do Estado da Arte, verifiquei que existe pouca ou nenhuma produção acadêmica sobre a personagem Wanda no meio cinematográfico. O seriado, embora não seja tão recente – estreou há mais de um ano e meio – ainda não conta com tantas produções acadêmicas. A personagem conta com menos produções ainda. No Banco de Teses e Dissertações da Capes, não foi encontrado nenhum trabalho com as palavras-chave “*WandaVision*” e “Wanda”. Buscou-se em repositórios digitais e plataformas da UFRGS, PUCRS, PUCSP, Feevale, USP e não foi encontrado nenhum material sobre a heroína. Buscou-se, também, em anais de produções cinematográficas, como a Socine, Intercom e Compós, e se encontrou apenas um resultado sobre a personagem, que foi o artigo *A Jornada do Herói de Joseph Campbell, o conceito da jornada cíclica do mito aplicado no filme Vingadores: A Era de Ultron*, de Santos e Mendonça, de 2016, que analisa a entrada da personagem Wanda no Universo Marvel.

Por fim, buscou-se palavras-chave no Google, encontrando alguns materiais relevantes sobre o seriado *WandaVision* (2021). O primeiro achado foi um artigo de 2021, *A série WandaVision, a evolução das produções audiovisuais e a sociedade: influências mútuas* de Santos e Garcia, para o Cine-Fórum Aqui Jaz o Último Ato, da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul. Esse trabalho realizou uma análise de cada um dos episódios do seriado em relação às suas influências televisivas. O segundo foi o artigo *WandaVision: hibridismo e expansão narrativa do Universo Cinemático Marvel* (2021), de Matheus Ribeiro, presente na Revista *Insólita*. Entretanto, sobre a personagem, não se encontrou nenhuma análise mais recente, levando em conta a sua desenvoltura nesse universo.

Verifica-se aí a novidade acadêmica do presente trabalho: a realização de uma análise sobre a construção e a jornada da heroína Wanda Maximoff no âmbito comunicacional. No início, pensava-se em trabalhar apenas com a série, porém ao dar início à pesquisa viu-se que a jornada da personagem era composta também pelos filmes em que ela aparece. Por isso, definiu-se olhar esse arco abrangendo a produção de filmes e da série em que ela se encontra.

A partir desse contexto, o **problema de pesquisa** do presente trabalho é: como se construiu a personagem Wanda Maximoff através da jornada para a Feiticeira Escarlata no Universo Cinematográfico da Marvel?

O **objetivo geral** para este Trabalho de Conclusão de Curso é compreender como essa construção se deu, através de análises sobre a personagem e sua narrativa. Os **objetivos específicos** que delinearão o estudo são: 1. Contextualizar a construção da personagem dentro da franquia Marvel; 2. A partir da contextualização, verificar como a sua jornada é

apresentada; 3. Analisar cenas para, a partir do referencial teórico de Creed (2007), Jenkins (2009) e Jung (2000), compreender a jornada e as maneiras como ela construiu a personagem.

Para chegar aos objetivos propostos, será analisado o escopo cinematográfico no qual se insere a personagem. Compõem a análise seis filmes e um seriado, sendo os filmes *Capitão América 2: O Soldado Invernal* (2014), *Vingadores: Era de Ultron* (2015), *Capitão América: Guerra Civil* (2016), *Vingadores: Guerra Infinita* (2018), *Vingadores: Ultimato* (2019), *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura* (2022) e o seriado *WandaVision* (2021).

De forma a desenvolver a resposta do problema de pesquisa, serão utilizados autores que tratam sobre universos de narrativas, transmidiação, análises de personagem e estudos sobre a representatividade feminina. Dessa maneira, a metodologia, que se qualifica a partir de uma extensa pesquisa bibliográfica, discorre através dos conceitos: das narrativas, através de Calabrese (1987), Jost (2012), Moraes (2019), Reis e Lopes (1988) e Silva (2014); da transmidiação, com Jenkins (2009) e Lima (2020); da personagem, baseando-se, principalmente, em Campbell (1991; 1995), Creed (2007), Reis e Lopes (1988), Vogler (2006) e Xavier e Rossini (2020); e, por fim, discussões sobre a mulher no cinema, com Adam (2019), Gubernikoff (2009), Kaplan (1995) e Waschburger (2019; 2020). Realiza-se a análise deste trabalho a partir dos conceitos da análise cinematográfica, com Jullier e Marie (2009), do Neomito de Creed (2007) e dos arquétipos, com Jung (2000). O TCC está organizado em mais três capítulos, além desta introdução.

No capítulo um, intitulado “Universo Marvel: entre cinema e televisão” discutem-se aspectos como repetição, narrativas seriadas, séries televisivas, a partir de autores como Arlindo Machado (2000) e Omar Calabrese (1987). Os conceitos de transmidiação e cultura participativa a partir de Henry Jenkins, e seu livro *Cultura da Convergência* (2009). Para as narrativas transmídia, também colabora a autora Sâmela Lima, com *Convergência e transmídia: uma análise do Universo Cinemático da Marvel* (2020). *Avengers Assemble: as estratégias de promoção da Marvel Studios e da Walt Disney Studios para o lançamento de “Vingadores: Ultimato”* (2019), de Iago Rodrigues, é base teórica para a discussão de *blockbusters*. Jost, com *Do que as séries americanas são sintoma?* (2012), e Marcel Silva, com *Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade* (2014), compõem a discussão sobre séries e narrativas seriadas. Nesse capítulo ainda será vista uma análise da jornada da Marvel, enquanto empresa dentro dos meios de comunicação, de forma a observar seu processo transmidiático.

No capítulo dois, intitulado “Wanda no universo Marvel”, discorre-se acerca do ator principal. Para este capítulo, usaremos os conceitos de personagem, herói e da heroína, a

partir dos textos: *A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores* (2006), de Vogler; *O herói de mil faces* (1995) e *O poder do mito* (1991), ambos de Joseph Campbell; e *Apropriações da jornada do herói em Game of Thrones: uma análise do personagem Jaime Lannister* (2020), de Xavier e Rossini. Textos sobre a personagem Wanda estão presentes em Garcia e Santos (2021) e Ribeiro (2021). Sobre os estudos sobre feminismo e a mulher, usaremos as autoras: Adam (2019), Gubernikoff (2009), Kaplan (1995), Waschburger (2019; 2020).

No capítulo três, intitulado “A jornada de Wanda”, será feita a análise dela a partir de algumas cenas importantes, a fim de exemplificar como se construiu a personagem Wanda Maximoff. Percebe-se também, como, através da jornada para a Feiticeira Escarlata, ela ganhou protagonismo. Como apoio teórico, primeiramente será feita a análise da jornada da personagem a partir de Vogler (2006) e Creed (2007). Pontuam-se pontos transmidiáticos da jornada dela a partir de Jenkins (2009) e Lima (2020). Em seguida, traz-se Waschburger (2019; 2020), Jung (2000) e Creed (2007) para analisar os arquétipos e a construção visual da heroína.

Finalizando, as considerações finais, referências e os anexos completam o trabalho.

2 UNIVERSO MARVEL: ENTRE CINEMA E TELEVISÃO

No presente capítulo, será vista a construção das narrativas do universo Marvel. Serão exploradas as teorias sobre narrativas do cinema e sua evolução para entender os processos de convergência de mídia e como as mudanças no consumo provocaram as narrativas a se expandirem. Dentro dessa expansão, serão abordados, por vieses transmidiáticos, os formatos de franquia *blockbuster* e suas articulações sobre a cultura das séries. A partir desses conceitos, iremos compreender a trajetória das narrativas do universo Marvel e como elas se estenderam entre os meios, passando dos quadrinhos, aos filmes e *streamings*.

2.1 NARRATIVAS: DA CONSTRUÇÃO DE MUNDOS À SERIAÇÃO TRANSMIDIÁTICA

De acordo com Reis e Lopes, em *Dicionário da teoria narrativa* (1988, p. 66), o conceito de narrativa pode ser compreendido de duas maneiras: como um *enunciado* – explicando que ela pode ser relativa ao ato de descrição –, e como um *modo*. As três características fundamentais da narrativa são o espaço, a personagem e a ação (REIS; LOPES, 1988). Os autores explicam que a narrativa vem desde a Antiguidade e é utilizada para contemplar o discurso e o sintagma narrativo. Ela se encontra em diversas situações do dia-a-dia, nos “contextos comunicacionais (narrativa de imprensa, historiografia, relatórios, anedotas etc.)” e nas “modalidades mistas verboicônicas (história em quadrinhos, cinema, narrativa literária etc.)” (REIS; LOPES, 1988, p. 66). As narrativas literárias, essenciais para a compreensão deste trabalho, conceituam-se como um “conjunto de textos normalmente de índole ficcional, estruturados pela ativação de códigos e signos predominantes, [...] procurando cumprir as variadas funções socioculturais atribuídas em diferentes épocas às práticas artísticas.” (REIS; LOPES, 1988, p. 66).

Os autores ainda abordam que “a narrativa não cessa de se afirmar como modo de representação literária preferencialmente orientado para a condição histórica do Homem, para o seu devir e para a realidade em que ele se processa” (REIS; LOPES, 1988, p. 68). As narrativas em tela tiveram seu início em 1895, com os irmãos Louis e Auguste Lumière projetando o seu famoso trem em uma sala em Paris. A partir daí, essa linguagem se difunde, multiplicando estéticas e leituras em diferentes culturas.

O cinema clássico americano serviu como um modelo de linguagem para cinematografias do mundo todo, de acordo com Gubernikoff (2009), exportando suas formas de produção, realização e representação ocidental. A linguagem cinematográfica se compõe como “a montagem, a iluminação, a composição de imagens, o enquadramento fotográfico, o movimento da câmera” (GUBERNIKOFF, 2009, p. 69) e é uma estrutura que constrói significados. Essa construção é realizada por códigos de linguagem visuais e sonoros; e é descrita por Gubernikoff (2009) como um “manual do discurso narrativo.” (GUBERNIKOFF, 2009, p. 69). Kaplan (1995) chamou esse manual do discurso de código e o conceituou como:

Um conjunto de regras ou convenções as quais os semióticos dão o nome de código. O cinema usa um sistema complexo de códigos pertencentes a seus heterogêneos níveis de expressão: códigos de representação e edição, atuação e narrativa, som, música e diálogo. Alguns desses códigos são específicos do cinema (p. ex., edição), enquanto outros pertencem também a outras formas de arte e comunicação. (KAPLAN, 1995, p. 39).

Nesse contexto, o cinema é, segundo Laurentis², uma “máquina da imagem” (1978, p. 37, apud GUBERNIKOFF, 2009, p. 69) a qual cria e reproduz significados, dispersando ideologias, em uma relação simbiótica com o espectador que, através do aparato da representação contido no cinema, incorpora e se engaja com os valores ali apresentados (GUBERNIKOFF, 2009). Dessa maneira, Gubernikoff (2009) entende que seria ideal que se percebesse a importância dessa máquina na construção das ideologias e representações sociais que compõem nossa vivência.

A autora destaca que o cinema busca controlar esses códigos – que são lidos no manual clássico – para compor um objeto tátil em relação ao plano da realidade, dado que “seu objetivo principal é o de criar uma verossimilhança com a realidade, passar-se pelo mundo real.” (GUBERNIKOFF, 2009, p. 69). Dessa forma, o cinema cria relações emocionais com o público dado que se assemelha à realidade dele. De acordo com Morin³, o filme desperta emoções e percepções e elucida o cinema como “uma articulação do sistema sociocultural que o organiza [...] e o imaginário.” (1958, apud. GUTFREIND, 2005, p. 34-35).

O cinema, portanto, configura-se como um meio de comunicação, construtor de significados, amparado pela cultura e pelo indivíduo. Henry Jenkins, em *Cultura da Convergência* (2009), propõe reflexões acerca dos produtos culturais que compõem universos narrativos. Estes, constituídos por mais de um meio de comunicação, são de rico e de alto

² LAURETIS, Teresa de. **Alice Doesn't: feminism, semiotics, cinema: an introduction**. London: The Mainillan Press, 1978.

³ MORIN, Edgar. **Le cinéma ou l'homme imaginaire**. Paris: Minuit, 1958.

engajamento (JENKINS, 2009). Logo, a ideia do cinema como algo de narrativa única, com uma história que contém início, meio e fim em noventa minutos, é desvencilhada da ideia de consumo abordada pelo autor. O pensamento de Jenkins (2009) encontra eco em Calabrese (1987, p. 42) que afirma: “a atitude de idealização da unicidade da obra de arte foi sem dúvida subvertida pelas práticas contemporâneas”. Os pontos abordados não denotam um fim do meio cinematográfico ou da narrativa e, sim, uma evolução (JOST, 2012). Por isso, Jenkins (2009) afirma:

Cada vez mais, os críticos falam sobre o colapso da narrativa. Temos de desconfiar dessas declarações, já que é difícil imaginar que o público tenha, realmente, perdido o interesse em histórias. Histórias são fundamentais em todas as culturas humanas, o principal meio pelo qual estruturamos, compartilhamos e compreendemos nossas experiências comuns. Em vez disso, estamos descobrindo novas estruturas narrativas, que criam complexidade ao expandirem a extensão das possibilidades narrativas, em vez de seguirem um único caminho, com começo, meio e fim. (JENKINS, 2009, n. p.).

Assim, o autor demonstra as transformações dos processos culturais, envolvendo as noções de convergência dos meios de comunicação, da participação do público e da inteligência coletiva. A partir do pensamento de que “o consumo tornou-se um processo coletivo” (JENKINS, 2009, n.p.), ele elucida sobre o movimento de continuidade da narrativa, dos universos de entretenimento e sobre a cultura participativa. Ele elenca uma análise cultural do consumo, sendo interessante para esta pesquisa apenas alguns conceitos, como o de convergência, dos universos de narrativas, transmidiação e participação na cultura.

Inicialmente, o conceito de convergência será usado para explicar as mudanças nos setores comunicacionais, sendo o cinema um dos meios de principal abordagem do autor. Jenkins (2009) conceitua convergência como um processo contínuo, incorporado pelo “fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação.” (JENKINS, 2009, n.p.). As estratégias culturais de inserção desse conceito são diversas e, como explica o autor:

A indústria midiática está adotando a cultura da convergência por várias razões: estratégias baseadas na convergência exploram as vantagens dos conglomerados; a convergência cria múltiplas formas de vender conteúdos aos consumidores; a convergência consolida a fidelidade do consumidor, numa época em que a fragmentação do mercado e o aumento da troca de arquivos ameaçam os modos antigos de fazer negócios. Em alguns casos, a convergência está sendo estimulada pelas corporações como um modo de moldar o comportamento do consumidor. Em outros casos, a convergência está sendo estimulada pelos consumidores, que exigem que as empresas de mídia sejam mais sensíveis a seus gostos e interesses. Contudo, quaisquer que sejam as motivações, a convergência está mudando o modo como os

setores da mídia operam e o modo como a média das pessoas pensa sobre sua relação com os meios de comunicação. (JENKINS, 2009, n.p.).

Essas convergências de meios, estimuladas pelos mais diversos fatores, influenciam na participação dos atores sociais sobre o cotidiano. Então, sobre a participação, ele a compreende como uma nova noção de cultura, a qual instiga uma quebra na percepção da passividade do público em relação aos meios midiáticos (JENKINS, 2009). Dessa maneira, eles atuam como “participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras.” (JENKINS, 2009, n.p.). Logo, ele condensa o termo, e o percebe como uma “cultura em que fãs e outros consumidores são convidados a participar ativamente da criação e da circulação de novos conteúdos.” (JENKINS, 2009, n.p.).

O autor discorre sobre a participação popular na internet, sobre como as transformações nas mídias modificaram o caráter dos conteúdos e na distribuição da informação, que ambas permitiram que essa contribuição social ocorresse em maior escala. Analisando o *reality show Survivor* (2000) ele justifica o processo de convergência, percebendo que “os diversos pontos de contato tornaram-se oportunidades de promover tanto a série quanto seus patrocinadores” (JENKINS, 2009, n.p.), mas também nota que a inserção das marcas nos meios abriu espaço para os fãs e os consumidores⁴ explorarem esses pontos de contato para se comunicar com a narrativa (JENKINS, 2009). No final da análise sobre *American Idol* (2002), o autor fala sobre ali ser um marco do interesse do mercado na narrativa de convergências. Nessa análise Jenkins (2009) aborda os produtos audiovisuais da televisão americana que atuam como produtos publicitários e de estratégia:

Os fãs têm visto no ar mais programas que refletem seus gostos e interesses; os programas estão sendo planejados para maximizar elementos que exercem atração sobre os fãs; e esses programas tendem a permanecer por mais tempo no ar, pois, em casos extremos, têm mais chance de serem renovados. [...] Os profissionais de marketing procuram moldar a reputação das marcas não através de uma transação individual, mas através da soma total de interações com o cliente – um processo contínuo que cada vez mais ocorre numa série de diferentes “pontos de contato” midiáticos. Não querem apenas que o consumidor faça uma única compra, mas que estabeleça uma relação de longo prazo com a marca. (JENKINS, 2009, n.p.).

Em vista desse contexto, o autor questiona sobre o processo de comunidade de marca, a qual cada vez mais é explorada e mesclada com conceitos culturais que ele aborda em outras

⁴ Para fins de objetividade e escrita do trabalho, iremos nos referir ao público por termos diferentes em algumas análises. Usaremos o termo consumidor para os vieses de consumo e espectador para os vieses de análise filmica. No entanto, pondera-se que o público é mais do que essas definições, que essas não são suas únicas matrizes. O público está entrelaçado com esses produtos e interage com estes se caracterizando muito mais como um **ator social**, não sendo apenas um consumidor, nem apenas um espectador.

análises, como a narrativa transmídia. Ele analisa a franquia de filmes *Matrix* e encontra nas narrativas “a arte da construção de universos” (JENKINS, 2009, n.p.), a qual se expande “à medida que os artistas criam ambientes atraentes que não podem ser completamente explorados ou esgotados em uma única obra, ou mesmo em uma única mídia.” (JENKINS, 2009, n.p.). Com a análise da franquia das irmãs Wachowski, o autor explora o conceito da narrativa transmídia, conceituando-a como as “histórias que se desenrolam através de múltiplas plataformas de mídia” com “cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo” (JENKINS, 2009, n.p.). Ele elucida sobre o assunto:

Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos. [...] A compreensão obtida por meio de diversas mídias sustenta uma profundidade de experiência que motiva mais consumo. A redundância acaba com o interesse do fã e provoca o fracasso da franquia. Oferecer novos níveis de revelação e experiência renova a franquia e sustenta a fidelidade do consumidor. A lógica econômica de uma indústria de entretenimento integrada horizontalmente – isto é, uma indústria onde uma única empresa pode ter raízes em vários diferentes setores de mídia – dita o fluxo de conteúdos pelas mídias. Mídias diferentes atraem nichos de mercado diferentes. (JENKINS, 2009, n. p.).

O autor entende que “o universo é maior do que o filme, maior, até, do que a franquia.” (JENKINS, 2009, n.p.). De acordo com Jenkins (2009, n. p.), a construção de universos pode ser considerada como o “processo de planejamento de um universo ficcional que irá sustentar o desenvolvimento de uma franquia” e que esse universo demanda “ser detalhado o bastante para permitir o surgimento de muitas histórias diferentes, porém suficientemente coerentes para que cada história dê a impressão de se ajustar às outras.” (JENKINS, 2009, n.p.).

O autor também analisa a elaboração dos fãs acerca da construção da narrativa como modo de expansão desse universo. Aborda que “podemos também interpretar as estruturas das comunidades de fãs como a indicação de um novo modo de pensar sobre a cidadania e a colaboração.” (JENKINS, 2009, n.p.). Além disso, dá ênfase aos processos criativos e fala que se está no auge de uma “revolução criativa” (JENKINS, 2009, n.p.) proporcionada pela web.

Dessa maneira, Jenkins (2009) percebe que esse movimento criativo, de convergência de mídias e cultura de participação, expande o universo de narrativas por várias direções; tantas, inclusive, que não são nem imaginadas. De acordo com o autor, “os espectadores aproveitam ainda mais a experiência quando comparam observações e compartilham recursos do que quando tentam seguir sozinhos.” (JENKINS, 2009, n. p.). Também aborda que os fãs são um segmento muito ativo dentro das mídias. Na análise sobre *Matrix*, para demonstrar o

interesse social em compreender o universo daquela franquia, o autor conta que “os fãs saíram correndo dos cinemas, pasmos e confusos, e se plugaram nas listas de discussão na Internet, onde cada detalhe era dissecado e cada interpretação possível, debatida.” (JENKINS, 2009, n. p.). Ele fala que a movimentação dos fãs em relação ao conteúdo não é necessariamente nova; o que é novo nessa perspectiva é “a visibilidade da cultura dos fãs” (JENKINS, 2009, n. p.) que foi aumentada por conta da maior distribuição de informação na web.

Entende-se que buscar a fidelidade do espectador é, portanto, essencial dentro das narrativas transmídia. Dessa forma, elas se utilizam de técnicas para sua ficcionalidade ser interessante ao consumidor. Por exemplo, o universo cinematográfico da Marvel que inclui a população “não-super” como participante na narrativa. Dado que os heróis contam não apenas a sua história, mas também a da sociedade, eles fazem um gancho com a realidade (ADAM, 2019). Assim, acaba-se por inserir o espectador como um participante da narrativa ficcional de uma maneira metalinguística. Um exemplo desse fenômeno é o personagem Phil Coulson, o qual representa o “fã da franquia Marvel, alguém que não tem superpoderes, mas que está imerso nesse universo” (LIMA, 2020, p. 73).

Essa construção de universos a partir do público possui um movimento interessante. Jenkins (2009) conta que os recursos narrativos são dados parcialmente ao espectador, a fim de que ele trabalhe com sua expectativa por um resultado e que crie uma conexão com a franquia. Jenkins (2009) explica o processo: a partir da fragmentação da informação - que são consequência do fluxo midiático - ocorre a criação da mitologia individual; o que permite que se crie novas percepções e novos processos sobre o universo (JENKINS, 2009). Matheus Ribeiro (2021), que também analisa a fragmentação de estruturas narrativas no seu artigo *WandaVision: hibridismo e expansão narrativa do Universo Cinemático Marvel* (2021), acha fundamental essa dinâmica para a história do herói, dado que “as camadas de elementos dramáticos que dão forma a personagens, contextos e tramas possam ser mais bem aprofundadas.” (RIBEIRO, 2021, p. 11).

Com as percepções de Jenkins (2009) sobre convergência, meios de comunicação, narrativas e participação cultural, será abordada uma evolução tátil e transmídia dos universos cinematográficos: os *blockbusters*. Segundo Iago Rodrigues, em *Avengers Assemble: as estratégias de promoção da Marvel Studios e da Walt Disney Studios para o lançamento de “Vingadores: Ultimato”* (2019), após revoluções na configuração da indústria cinematográfica de Hollywood em meados dos anos 1970, as produções já tomaram uma estética muito semelhante à usada nos estúdios atualmente: a do filme tipo *blockbuster*. Esse estilo se configura pelos produtos culturais que tiveram muita popularidade, dos quais se

criam novos produtos e/ou franquias de conteúdo. Jenkins (2009) conceitua a franquia como uma “operação coordenada para imprimir uma marca e um mercado a um conteúdo ficcional, no contexto dos conglomerados de mídia.” (JENKINS, 2009, n. p.). Dessa maneira, caracterizam-se os filmes *blockbusters* como “uma forma estética de expressão, assim como, também, é uma nova forma de coqueluche da indústria midiática.” (RODRIGUES, 2019, p. 44). Esse modelo abriu caminho para produções que se utilizam generosamente do marketing e da propaganda para sua promoção (RODRIGUES, 2019).

De acordo com a cronologia de Rodrigues (2019), após os anos 1970, uniu-se o lançamento comercial do filme aos seus produtos – trilha sonora, livros, roupas –, bem como com a ascensão dos atores e das atrizes. Isso oportunizou a popularização dos produtos cinematográficos e das franquias na cultura, esse estilo de produção foi chamado⁵ de “*blockbuster high concept*.” (MASCARELLO, 2012, apud. RODRIGUES, 2019, p. 44). O autor explica que os *blockbusters* mais famosos derivam de filmes, livros ou histórias em quadrinhos, tal como a franquia *Star Wars*, de George Lucas, e as produções de Steven Spielberg, como *Indiana Jones* e *Jurassic Park*. Não só, ele complementa que, com as produções cinemáticas da Marvel - aliadas às editorias em quadrinhos e seus produtos comerciais (como videogames, roupas, brinquedos, etc.) -, as produções do estúdio podem ser consideradas como a “maior franquia de filmes da história, se analisar-se a partir dos números de arrecadação das bilheterias.” (RODRIGUES, 2019, p. 16).

O autor ainda verifica que, desde os anos 1970, a indústria do cinema está intensamente ligada, principalmente, às decisões do marketing e das produtoras. Tal também é corroborado por Jenkins (2009), que diz que “há fortes motivações econômicas por trás da narrativa transmídia” (JENKINS, 2009, n. p.), relacionando a criação de conteúdo das franquias com as mídias, que buscam “integrar entretenimento e marketing” e “criar fortes ligações emocionais e usá-las para aumentar as vendas.” (JENKINS, 2009, n. p.). Ainda, o autor critica esse caráter, dizendo que algumas falhas e más reputações de grandes narrativas acontecem porque os “produtos de franquias são orientados demais pela lógica econômica e não o suficiente pela visão artística” (JENKINS, 2009, n. p.), assim gerando obras redundantes e com pouca relevância ao público.

Outro produto transmidiático que contém narrativas em telas que são importantes para a construção do presente trabalho são as séries e narrativas seriadas, principalmente televisivas. De acordo com Machado (2000), “foi o cinema que forneceu o modelo básico de

⁵ MASCARELLO, Fernando. Cinema Hollywoodiano Contemporâneo. In: MASCARELLO, Fernando (org.). **História do cinema mundial**. Campinas: Papyrus, 2012. p. 475-517.

serialização audiovisual de que se vale hoje a televisão.” (MACHADO, 2000, p. 86). Esse modelo de serialização se baseia na repetição, a qual não é necessariamente redundante, segundo o autor, afinal, esta seria um “princípio organizativo de vários sistemas poéticos.” (MACHADO, 2000, p. 89). Por conta desse viés poético, Calabrese (1987) fala sobre a atuação estética da repetição. A produção em série, portanto, é um ponto importante de conceito, e, de acordo com Rossini e Renner (2018), é uma estratégia para captar a atenção do público com conteúdos capilarizados:

A serialização não é exclusiva da televisão. Como explica Calabrese (1987), a serialização é uma estratégia da repetição, utilizada pelas mais diferentes artes (como música, literatura, pintura). Desde o século XIX, quando narrativas ficcionais começaram a ser publicadas de modo parcelado nos jornais impressos (os folhetins), a serialização constituiu-se na grande forma narrativa da cultura de massa, pois fidelizava o leitor. Rádio, cinema e televisão passaram a fazer uso desse modelo de contação de história, com o mesmo propósito. E a partir da repetição instituíram diferentes formatos narrativos. (ROSSINI; RENNEN, 2018, p. 39).

Na última década, a serialização televisiva passou por um momento de transformação e isso se deu devido a inúmeras mudanças, que vão desde a cultura, aos modos de consumo e às transformações técnicas (JENKINS, 2009; JOST, 2012; SILVA, 2014; XAVIER, ROSSINI, 2020). Sobre a difusão desse meio e as transformações das séries:

Quase um século depois, esse formato de narrativa seriada televisiva ganhou um novo ambiente de difusão, tornando-se popular junto à ampliação da rede de internet à população. No Brasil, a rede começou a ficar acessível em meados dos anos 2000, na chamada segunda fase da web. Foi também quando houve mais acesso a essas séries norte-americanas, que costumavam fazer parte apenas da programação de canais por assinatura, e a partir de então passaram a ser conhecidas por qualquer pessoa que se conectasse à rede e que poderia assisti-las sem os cortes publicitários. (RODRIGUES, 2017, p. 16).

A popularização dos conteúdos televisivos foi importante para o crescente aumento no fenômeno descrito por François Jost, em *Do que as séries americanas são sintoma?* (2012), chamado de “seriefilia”. Marcel Vieira Barreto Silva, em *Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade* (2014), fala que o movimento que engloba essa ampliação da acessibilidade é o resultado da intersecção entre três componentes: a forma narrativa, o contexto tecnológico e os modos de consumo.

Para conceber o primeiro vetor, Silva (2014) aponta que a arte das narrativas seriadas não se dá apenas pela direção e condução da linguagem cinematográfica - o *mise en scène* - mas, sim, pelo texto, que é “capaz de atrair a atenção do público em um meio de exibição” (SILVA, 2014, p. 245), já que os meios de mídia estão constantemente competindo pela atenção dele. Segundo o autor, as “repetições estruturais” (SILVA, 2014, p. 245) são

apresentadas pelos ciclos dos temas e situações, pelo *casting* das personagens, pelos diálogos e pela narrativa (SILVA, 2014).

Em relação ao segundo vetor, o autor fala na criação de uma “uma nova telefilia, diacrônica e transnacional” (SILVA, 2014, p. 246), tendo em vista o desenvolvimento do consumo televisivo e o seu suporte digital, a qual ele chama de “cibertelefilia.” (SILVA, 2014, p. 247). Esta é alicerçada pela conectividade do universo digital, que possibilita o encontro tanto séries do passado quanto do futuro, e não necessariamente por uma oferta síncrona. Por conta desse contexto, o público possui uma demanda pelas séries permanecerem “vivas, em circulação, mesmo diante da efemeridade que sempre caracterizou a estrutura em fluxo do modelo televisivo tradicional.” (SILVA, 2014, p. 248). Esse é o fenômeno ao qual Jost (2012) vêm a chamar de “seriefilia”.

Para se compreender o terceiro vetor, o autor observa os modos de consumo das séries, os quais são complexos e multifacetados, dado que se conceituam por uma comunicação nova entre público e emissora (SILVA, 2014). Silva (2014) explica que a criação de comunidades de interesse ao redor da série pode ser compreendida pela facilidade de comunicação proporcionada pelos meios digitais e pelo amplo acesso ao conteúdo. Essas comunidades se apresentam como plurais, agregando diversas idades, localidades e culturas. O autor nota uma nova cultura, concomitante àquela vista nos conceitos de Jenkins (2009), na qual o fã possui um “conhecimento amplo sobre os modos de encenação, os diálogos, a caracterização dos personagens, o desenvolvimento das tramas e a montagem das cenas” (SILVA, 2014, p. 248) e, a partir desse amplo conhecimento, materializa objetos e conteúdos sobre a série, tal qual ocorre no processo da cultura participativa (JENKINS, 2009). Essa interação do espectador com a narrativa se torna bastante ampla, gerando desde enciclopédias sobre o universo, como obras literárias e audiovisuais, novas narrativas e sites de notícia sobre o conteúdo (SILVA, 2014). É, portanto, essencial o papel do público para “o processo de produção, circulação e consumo de ficção televisiva que chamamos aqui de cultura das séries.” (SILVA, 2014, p. 250).

Após as contextualizações sobre universos de narrativas, em que se deu foco aos filmes *blockbusters* e às seriaçãoções, verifica-se que a lógica da Marvel é muito baseada na ideia da narrativa transmídia, de acordo com Santos e Mendonça (2016) no seu artigo *A Jornada do Herói de Joseph Campbell, o conceito da jornada cíclica do mito aplicado no filme Vingadores: A Era de Ultron*. Dentro desse contexto, as produções da Marvel ocupam um lugar importante, na atualidade, já que o universo compartilhado da empresa é uma ideia que vem desde os quadrinhos. Ele possui a continuidade como ponto-chave das narrativas – cruza

elementos geográficos, cidades, personagens e roteiros –; por conta desse fator, todo o arco dos Vingadores, com filmes unitários, obteve seu enorme sucesso:

Kirby e Lee sempre tiveram um apurado senso de continuidade em suas aventuras, algo que não existia na empresa concorrente, a DC Comics. Isso significava que algo que acontecia em uma história continuaria em outra, e em outra, até mesmo na revista de outros personagens. Todos partilhavam o mesmo universo. Se o Homem de Ferro estivesse machucado ou passeando por um planeta distante em sua revistinha, ele não poderia nunca aparecer na HQ do Capitão América ou dos Vingadores, por exemplo. A continuidade ajuda a explicar o sucesso da Marvel em tantos formatos diferentes, afirma Howe. Um produto promove o outro, e isso estimula uma mentalidade do tipo “colecione tudo.” (BRANCATELLI, 2014).

Como afirmou Jenkins (2009), a transmídiação não é uma técnica nova, e a Marvel vem se utilizando desse recurso para construir seu universo ficcional de narrativas ao longo das décadas. A partir do conceito do autor, Sâmela Lima em sua dissertação *Convergência e transmídia: uma análise do Universo Cinemático da Marvel* (2020) aborda que é através dos diversos pontos de contato - que incluem meios comunicacionais cinematográficos, como os filmes, séries de televisão e de *streaming*, e também outros produtos, como jogos, linhas de vestuário, *merchandising*, etc. -, que se permite “que o fã participe ativamente das descobertas narrativas.” (LIMA, 2020, p. 96). Moraes (2019) percebe que a Marvel utiliza a disseminação da narrativa transmídia como sua identidade:

Ao transformar sua identidade em narrativa, a organização potencializa a chance de estabelecer relações com os seus públicos, tendo em vista que a imagem são as significações que os públicos fazem da identidade. Por sua vez, a identidade, ao se tornar algo vivenciável, reflete uma maior chance de aproximação entre a realidade da organização e seus públicos. (MORAES, 2019, p. 30).

A narrativa transmídia da Marvel também incita a cultura participativa. De acordo com Santos e Mendonça (2016), ela não obriga o espectador a ter noção da história anterior ou dos quadrinhos que contam aquela história para entender o enredo: é uma narrativa convidativa e não excludente. Por ser convidativa, toma-se o exemplo da divulgação com antecedência do seu calendário de lançamentos, para que se vislumbrem os próximos arcos. Não só, as cenas pós-créditos também introduzem as novas narrativas do universo, instigando a curiosidade do público (SANTOS; MENDONÇA, 2016).

Entretanto, há benefícios em acompanhar a narrativa transmídia. Apesar de cada canal oferecer uma narrativa única de entretenimento, Lima (2020) defende que há “uma macro experiência que só será apreciada por aqueles envolvidos de forma transmidiática.” (LIMA, 2020, p. 96). E apreciar a empresa como um todo é também uma experiência diferenciada e específica, como se observa na própria história da Marvel.

2.2 MARVEL: DOS QUADRINHOS AO CINEMA

O nome Marvel, como marca, despontou em 1961, quando Jack Kirby, Stan Lee e outros escritores obtiveram sucesso com o lançamento do grupo de super-heróis Quarteto Fantástico⁶. A marca, então, passou por um grande crescimento, e, hoje, a *Marvel Comics* é considerada a maior editora de histórias em quadrinhos do mundo. É ínfimo falar da abrangência que o conglomerado Marvel possui atualmente⁷, bem como de todas as suas frentes, mas é total consenso de que ela é uma das maiores produtoras de entretenimento nos últimos dez anos.

Por problemas gerados pela crise financeira dos anos 1980 e 1990, a extinta *Marvel Films*, subsidiária da Marvel, negociou os direitos de adaptação cinematográfica de vários de seus personagens a fim de pagar dívidas. Como foram mantidos os direitos para a produção dos quadrinhos, o universo dos personagens acontecia de maneira separada nas mídias, não havendo relação entre quadrinhos e cinematografia. Foram negociados os direitos do personagem Homem-Aranha – para a *Sony Pictures Entertainment* –, de Wanda Maximoff, de Deadpool, dos grupos *X-Men* e Quarteto Fantástico – para a *20th Century Fox*, entre vários outros.

Nesse contexto, diversos filmes dos super-heróis dos quadrinhos Marvel foram produzidos e distribuídos entre os anos 2000 e 2005 por outras produtoras e estúdios, e obtiveram grandes sucessos. São exemplos os filmes *X-Men* (2000), dirigido por Bryan Singer e lançado pela *20th Century Fox*, e *Homem-Aranha* (2002), dirigido por Sam Raimi e lançado pela *Sony Pictures Entertainment*. Percebendo isso, a Marvel entra também na produção de filmes, constituindo um braço cinematográfico na empresa. Na mesma época⁸ surge a figura do atual presidente da *Marvel Studios*, Kevin Feige, como um produtor associado do estúdio. Ele teve participação essencial na concepção das narrativas do universo Marvel e levou todo o enredo a novos patamares, sendo considerada a pessoa que salvou a empresa da falência.

Moraes (2015) aponta os filmes antes citados, *X-Men* (2000) e *Homem-Aranha* (2002), como marcos que, além dos enormes sucessos de bilheteria, trouxeram uma visão mais realista às histórias dos super-heróis, principalmente percebendo que eles:

⁶ Disponível em: <<https://www.marvel.com/comics>>. Acesso em: 06 jun. 2022.

⁷ Atualmente, 29 subsidiárias são de posse da Marvel, para cuidar de todas as suas propriedades intelectuais e estima-se que esse conglomerado multimídia seja avaliado em mais de 7 bilhões de dólares. Disponível em: <<https://exame.com/tecnologia/a-incrivel-historia-de-como-a-marvel-saiu-da-falencia-para- virar-a-maior-em-presa-geek-do-mundo/>>. Acesso em: 06 jun. 2022.

⁸ Disponível em: <<https://www.bloomberg.com/news/articles/2014-04-03/kevin-feige-marvels-superhero-at-running-movie-franchises#p3>>. Acesso em: 08 set. 2022.

Lidam com conflitos pessoais semelhantes aos vividos pelos espectadores. Dullius (2015, p. 12) destaca que “essas novas produções foram tão bem-sucedidas que se consagraram como *blockbusters* e renderam aos estúdios um lucro financeiro bastante representativo, além das sequências filmicas e um público fiel”. A partir disso, houve um investimento maior das grandes empresas Hollywoodianas em adaptações dos quadrinhos. (MORAES, 2019, p. 36).

A partir de 2004⁹, a Marvel então negocia com as detentoras dos direitos de alguns de seus antigos personagens, buscando trabalhar esses super-heróis em filmes unitários para posteriormente uni-los em um arco narrativo ficcional, um *crossover*. Kevin Feige já era co-presidente da *Marvel Studios*, em 2008, quando foi lançado o primeiro filme do MCU (Universo Cinematográfico da Marvel), *Homem de Ferro*, dando início a primeira fase desse universo.

Em meio a organização desse universo narrativo voltado para o cinema, a *The Walt Disney Company* adquire a totalidade da *Marvel Entertainment*¹⁰, em 2009¹¹. A entrada da mantenedora acaba por mudar algumas negociações comerciais que vinham sendo feitas para o sucesso dos super-heróis da Marvel, derivadas principalmente das negociações do início dos anos 2000 para a retomada dos licenciamentos. Após 2013, os filmes da Marvel são totalmente distribuídos pela *Walt Disney Studios*. Até 2017, a *Disney*¹² se encarregou de comprar os direitos ou negociar grande parte do escopo de super-heróis vendidos pela Marvel nos anos 1990. Desde então, a Marvel se consolidou e teve mais abertura para ampliar seu universo de personagens. Lançaram-se diversos filmes de muito sucesso, entre eles toda a saga Vingadores e histórias de personagens unitários, como o arco dos personagens Thor, Homem de Ferro e Capitão América, entre vários outros. Em 2019, chegou aos cinemas *Vingadores: Ultimato*, o filme que dava a finalização do arco da envolvente Saga Infinito¹³, e

⁹ Disponível em: <<https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-features/marvel-studios-origin-secrets-revealed-889795/>>. Acesso em: 08 set. 2022.

¹⁰ A *Marvel Entertainment* é uma subsidiária da *The Walt Disney Company*, dona da *Marvel Comics*, *Marvel Music* e da *Marvel Television*. Até 2015, a *Marvel Studios* entrava nesse grupo de entretenimento; atualmente é também uma subsidiária da *The Walt Disney Company*.

¹¹ Disponível em: <https://g1.globo.com/Noticias/Economia_Negocios/0,,MUL1286713-9356.00-DISNEY+ANUNCIA+A+C+OMPRA+DA+MARVEL+POR+US+BILHOES.html>. Acesso em: 09 set. 2022.

¹² Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/filmes/disney-compra-da-paramount-direitos-sobre-os-vingadores-e-homem-de-ferro-3>>. Acesso em: 09 set. 2022.

¹³ De acordo com o fandom Universo Cinematográfico da Marvel, “a Saga do Infinito foi assim denominada para descrever a saga de filmes que constituiu os primeiros vinte e três filmes do Universo Cinematográfico Marvel, englobando a Fase Um, Fase Dois e Fase Três. A saga se iniciou em 2008, com *Homem de Ferro*, e encerrou-se em 2019, com *Homem-Aranha: Longe de Casa*. O tema principal da saga é centrado nas Joias do Infinito e a guerra contra Thanos”. Disponível em: <https://universocinematograficomarvel.fandom.com/pt-br/wiki/Saga_do_Infinito>. Acesso em: 29 ago. 2022.

que foi descrito como um dos maiores filmes de todos os tempos¹⁴. Até o momento do presente trabalho, o Universo Cinemático da Marvel já produziu 29 filmes e possui mais 12 diferentes lançamentos em andamento. A personagem Wanda foi introduzida em meio a essa saga.

2.3 MARVEL E DISNEY +: A EXPANSÃO PARA A TELEVISÃO E O *STREAMING*

Dentro do Universo Marvel, foram produzidas séries sobre o arco da Saga Infinito, como *Agents of S.H.I.E.L.D.* (2014) e *Agent Carter* (2015), bem como as distribuídas pela Netflix – chamadas de *Marvel Knights*, de 2015 a 2019. Entretanto, essas séries não tiveram impacto cronológico nem de continuidade dentro da saga. Por conta desse fator, não iremos abordá-las, dado que não atuaram como um produto convergente para a narrativa do universo Marvel. Dessa maneira, iremos verificar alguns dados sobre a plataforma *Disney +* que acrescentarão ao presente trabalho.

Sobre o posicionamento da empresa que é dona da Marvel: em 2020, a Disney anunciou¹⁵ uma reorganização dos seus pilares de entretenimento e adicionou o *streaming* como um de seus grandes focos. Em agosto de 2022, a *The Walt Disney Co.* indicou¹⁶ que o seu conglomerado de *streamings* havia desbancado a quantidade de inscritos da gigante *Netflix*, ultrapassando os 221 milhões de inscritos; o *Disney +*, que foi lançado no Brasil apenas em 17 de novembro de 2020, o *Star +*, a *ESPN +* e o *Hulu* são as principais empresas de *streaming* da marca mãe.

Em 2019, é criada a plataforma de streaming da Disney, e a maior parte dos filmes da Marvel foi adicionada ao *streaming* no momento do seu lançamento - em novembro de 2019, salvo as exceções que ainda possuíam ou possuem questões contratuais de distribuição. Inicialmente, ainda havia questões legais de distribuição com a Netflix, o que causou demora na adição dos filmes *Thor: Ragnarok* (2017), *Pantera Negra* (2018), *Vingadores: Guerra Infinita* (2018) e *Homem-Formiga e a Vespa* (2018). Os filmes *O Incrível Hulk* (2008), *Homem-Aranha: De Volta ao Lar* (2017) e *Homem-Aranha: Longe de Casa* (2019) ainda não

¹⁴ Disponível em: <<https://parade.com/878152/samuelmurrian/avengers-endgame-breaks-box-office-record/>>. Acesso em: 10 set. 2022.

¹⁵ Disponível em: <<https://www.theverge.com/2020/10/13/21514728/disney-streaming-reorganization-plus-espn-hulu-studios-movies-network-tv-shows-pandemic>>. Acesso em: 08 set. 2022.

¹⁶ Disponível em: <<https://www.nexttv.com/news/disney-grows-streaming-subscribers-to-221-million>>. Acesso em: 08 set. 2022.

estão disponíveis na plataforma, pois os direitos de distribuição propriedade da *Universal Pictures* e da *Sony Pictures Entertainment*¹⁷. Em março de 2022¹⁸, as séries da Marvel que anteriormente eram distribuídas pela Netflix e outras companhias foram adicionadas ao *streaming* da Disney.

Quando foi criado, o *Disney +* possuía seu dia de lançamentos nas sextas - dado que a maior parte de suas séries é disponibilizada semanalmente, e, não, inteiramente - e o mudou¹⁹ para às quartas-feiras, às 00h01min, com o lançamento da série da Marvel, *Loki* (2021). Em março de 2021²⁰, o *streaming* lançou o filme *Viúva Negra* (2021), simultaneamente nos cinemas e através do segmento pago *premier access*.

Nesse contexto, pode-se perceber seu o funcionamento e algumas das suas características. Observando, principalmente, o posicionamento da *The Walt Disney Co.* para focar em *streamings*, é que percebemos as entradas de narrativas transmidiáticas nas plataformas digitais. Segundo Rodrigues (2019), a *Marvel Studios*, que apenas produziu filmes para compor diretamente seu enredo e para alimentar sua franquia de *blockbusters* até 2019, mudou sua estratégia de distribuição e produção. Assim, a saga era descrita pelos seus arcos filmicos:

Após o fim da “*Saga Infinito*”, a Disney comunicou que irá lançar, na sua plataforma de *streaming*, séries que estarão mais envolvidas com o universo do cinema. Personagens que não tiveram um filme solo terão séries próprias, como o exemplo do Gavião Arqueiro, Feiticeira Escarlate e Loki. Os acontecimentos das séries da *Disney +*, *streaming* da *Disney*, terá influência nos filmes a partir de agora. Ou seja, o uso de formatos diversos para contar histórias do universo somente expande. A teia transmídia da *Marvel Studios* não só se fortalece, como se amplia. (RODRIGUES, 2019, p. 105).

Após diversas produções dentro da *Marvel Studios*, *WandaVision* (2021) foi a primeira série feita pela franquia dentro do *streaming Disney +*. A série, diferentemente de outras, ocupou um espaço cronológico no universo, inclusive dando início à quarta fase dele. *WandaVision* (2021) trouxe uma inovação para o segmento: uma minissérie que atua como

¹⁷ Disponível em: <<https://www.theverge.com/2019/11/11/20959998/disney-plus-launch-marvel-titles-iron-man-captain-america-winter-soldier>>. Acesso em: 08 set. 2022.

¹⁸ Disponível em: <<https://deadline.com/2022/03/disney-plus-tvma-rating-marvel-the-defenders-franchise-jessica-jones-daredevil-luke-cage-agents-of-shield-netflix-1234962137/>>. Acesso em: 08 set. 2022

¹⁹ Disponível em: <<https://tvline.com/2021/06/16/disney-plus-release-day-wednesdays-schedule-change-loki/>>. Acesso em: 08 set. 2022.

²⁰ Disponível em: <<https://variety.com/2021/film/news/disney-postpones-black-widow-shang-chi-1234935874/>>. Acesso em: 08 set. 2022.

uma fragmentação da narrativa transmidiática de um personagem importante. Sobre a importância do seriado para a narrativa do universo da Marvel, Ribeiro (2021) compreende:

Ao mesmo tempo em que contextualiza eventos após Vingadores: Ultimato (2019), a série fragmenta ainda mais o Universo Cinemático Marvel, abrindo possibilidades até então não exploradas, como o conceito de multiverso e todo paralelismo de mundos ficcionais que este conceito evoca — variáveis já presentes nos quadrinhos, mas até então não desenvolvidas nas adaptações audiovisuais. (RIBEIRO, 2021, p. 10).

Verificando o histórico da empresa, esse modelo – séries com relevância para o Universo Cinematográfico da Marvel – já ocorreu novamente com lançamentos posteriores à *WandaVision* (2021); como *Falcão e o Soldado Invernal* (2021), *Loki* (2021), *Gavião-Arqueiro* (2021), *What If...?* (2021), *Cavaleiro da Lua* (2022), *She-Hulk* (2022), *I am Groot* (2022) e *Ms. Marvel* (2022). E, tal continuará a acontecer, visto que a *Disney +* já possui lançamentos em andamento para os próximos anos²¹.

Como vimos anteriormente, para a construção de um universo é importante que o público seja instigado pela trama, mas também pelo desenvolvimento de personagens complexos, que possam se movimentar entre os vários mundos propostos nas diferentes mídias e meios. E é isso que observaremos com a personagem Wanda.

²¹

Disponível

em:

<<https://disneyplusbrasil.com.br/calendario-de-filmes-e-series-marvel-em-2021-2022-e-2023-atualizado/>>.

Acesso em: 08 set. 2022.

3 WANDA NO UNIVERSO MARVEL

Assim, aborda-se mais diretamente sobre Wanda e sua construção ao protagonismo. Neste capítulo se destacam as teorias sobre a personagem. Em primeiro lugar, irá se conceituar a personagem a partir de Reis e Lopes (1988), Vogler (2006), Xavier e Rossini (2020) e Jost (2012). Destacam-se também os conceitos sobre desvelamento da personagem e *storytelling*, abordado por Moraes (2019).

3.1 CONSTRUINDO PERSONAGENS

Conforme o dicionário narrativo de Reis e Lopes (1988, p. 215), “na narrativa literária [...], no cinema, na história em quadrinhos, no folhetim radiofônico ou na telenovela, a personagem revela-se, não raro, o eixo em torno do qual gira a ação.” Dessa maneira, os autores apontam o conceito de personagem:

"Manifestada sob a espécie de um conjunto descontínuo de marcas, a personagem é uma unidade difusa de significação, construída progressivamente pela narrativa [...]. Uma personagem é, pois, o suporte das redundâncias e das transformações semânticas da narrativa, é constituída pela soma das informações facultadas sobre o que ela é e sobre o que ela faz" (Hamon, 1983: 20). Aponta-se assim para uma concepção da personagem como signo, ao mesmo tempo que se sublinha implicitamente o teor dinâmico que de um ponto de vista modal preside à narrativa. (REIS; LOPES, 1988, p. 216).

Os autores explicam que é em função da personagem que se organiza a narrativa. Segundo eles, a narrativa existe e se constrói por conta desta “figura central, protagonista qualificado que por essa condição se destaca das restantes figuras que povoam a história.” (REIS; LOPES, 1988, p. 210). Como já abordado acima, o pilar da personagem é um dos três principais do conceito da narrativa. Outro pilar da narrativa é a ação. Sobre ela, Vogler (2006), fala que os personagens se utilizam de máscaras flexíveis, a fim de avançar com a ação da narrativa. Essas máscaras são o que o psicólogo suíço Jung chama de arquétipo. Vogler (2006) elucida que “os arquétipos fazem parte da linguagem universal da narrativa” (VOGLER, 2006, p. 48) e que são constantes através dos tempos e das culturas.

Sobre as funções da personagem e características dela, iremos ver os conceitos que são abordados por Lima (2020), Xavier e Rossini (2020) e Jost (2012). Podem-se compreender, pela visão de Lima (2020, p. 97), algumas funções que a personagem exerce, entre elas a da “contribuição dialógica entre ficção e consumidor”; que elas funcionam como “elementos de

conexão entre diferentes títulos da franquia”; e “também operam como vínculo pessoal entre mensagem e sujeito”.

Dentro da narrativa, a construção, evolução e percepção da personagem pelo espectador são de grande importância, de acordo com Xavier e Rossini (2020). As autoras falam que a personagem é a composição do universo ficcional, tendo como responsabilidade ser atrativo e convidativo ao público para construir o engajamento do produto (XAVIER; ROSSINI, 2020). Em uma análise similar, Jost (2012) explica que - por quisermos acompanhar a jornada dele - o universo ficcional atua como fonte de ligação entre o espectador e o produto cultural.

A partir desses conceitos, compreende-se a importância da personagem na narrativa. Iremos aprofundar a noção de personagem, primeiro, através das noções de herói; após, destacando a importância dela na narrativa transmídia, e, por fim, articulando esses conceitos às concepções da personagem feminina nessa estrutura.

De acordo com Vogler, “o arquétipo do herói representa a busca de identidade e totalidade do ego” (VOGLER, 2006, p. 52), compreendendo também que ele é “alguém que está disposto a sacrificar suas próprias necessidades em benefício dos outros.” (VOGLER, 2006, p. 52). Acrescentando com essa visualidade do herói, Zanetti (2009) aborda que a figura do herói mudou ao longo do tempo, passando de uma figura casta e carismática para “à figura do personagem central, heróico e corajoso, mas que é ao mesmo tempo belo e conquistador, protagonizando muitas vezes o principal núcleo amoroso da trama.” (ZANETTI, 2009, p. 188).

Vogler (2006) aponta as funções dramáticas do herói: a) a de identificação com a plateia, conectando o espectador com o universo e a personagem; b) a do aprendizado e crescimento, que usualmente identifica que a personagem principal do enredo é o herói; c) a da ação, que denota ao herói a intenção de dar ritmo à história; d) a de sacrifício e a de lidar com a morte. O herói também simboliza a “alma em transformação, e da jornada que cada pessoa percorre na vida” (VOGLER, 2006, p. 61).

É importante, como conceito, também entendermos a figura do anti-herói para articular sobre a construção da personagem Wanda. Reis e Lopes (1988, p. 192) abordam que esse personagem possui uma posição “idêntica à que é própria do herói” e explicam que, como ele, “cumprir um papel de protagonista e polariza em torno das suas ações as restantes personagens, os espaços em que se move e o tempo em que vive”. Tal como Wanda, que possui sua construção sendo atravessada por angústias e frustrações, o anti-herói “concentra

em si os estigmas de épocas e sociedades que tendem a desagregar o indivíduo.” (REIS;LOPES, 1988, p. 192).

Com essas contextualizações, podemos desenvolver sobre o universo ficcional. Segundo Jost (2012), a personagem é a conexão com o universo ficcional, a porta de entrada do espectador para esse enredo seria a verossimilhança. De acordo com o autor, existem duas técnicas que atuam para a verossimilhança com o universo real: a de dispersão e persistência (JOST, 2012). A dispersão atua como uma técnica sutil, que tem breve semelhança com a realidade através de acontecimentos. A persistência traria uma semelhança presente e contemporânea, internalizada.

Jost (2012) verifica que essa realidade ficcional, por possuir itens que são universais à personagem e à contemporaneidade do público, “coloca o herói em uma situação que o espectador identifica como sua.” (JOST, 2012, p. 30). Ele ainda entende que há uma sobreposição na ideia de haver apenas um tipo de personagem, então, sugere cinco classificações ficcionais para compreender essa diferenciação. Dessa forma, o autor aborda, primeiramente, o modo mítico. Este fala sobre seres que são superiores aos humanos e seu ambiente. Em segundo, o modo romanesco, que apresenta personagens superiores aos humanos comuns. Em terceiro, o modo mimético alto, que inclui o herói no ambiente humano, partilhando de dificuldades do ambiente, porém ainda superior ao humano. Em quarto, o mimético baixo, que traz personagens heróicos dentro do contexto e singularidade humana. Em quinto, o modo irônico, que mostra os heróis de maneira inferior, como visto nas *sitcoms* (JOST, 2012).

Destaca-se, então, o modo ficcional mítico, que traz a ideia do herói como superior ao ser humano. Isso provoca em nós um apelo emocional, segundo o autor. Esse apelo emocional provém da identificação com o modo de narração: a imersão do público na realidade do herói o faz ter curiosidade em descobrir mais sobre o universo ainda desconhecido. Jost (2012) também chama isso de satisfazer a “*libido cognoscendi*” (JOST, 2012, p. 45) da audiência, ou seja, o desejo de saber desta.

Esse apelo pode ser lido de duas maneiras. Uma, quando o herói gera uma noção realista de proximidade com o espectador – permitindo uma noção de reconhecimento e familiaridade. Isso acontece principalmente nos momentos de conflito nos quais eles possuem “traços não somente diferentes, mas contraditórios, como nós” (JOST, 2012, p. 38). O autor fala sobre séries como um meio de representar a vontade de aprender sobre os momentos críticos que o ser humano passa; sobre entender as aspirações das pessoas e dos homens. Por exemplo, as narrativas que são contadas por uma personagem feminina demonstram

acontecimentos que são vistos por um lado bem-humorado, afetivo, que expressam emoções e sentimentos (JOST, 2012). Essa narrativa “nos faz conhecer seus sonhos, suas impressões, suas decisões” (JOST, 2012, p. 50), localizando a heroína em “um mundo de sentimentos, que estabelece um confronto permanente entre o visível e o invisível” (JOST, 2012, p. 50), facilmente gerando reconhecimento com o público. Um exemplo atual pode ser a jornada da heroína Katniss Everdeen, interpretada pela atriz Jennifer Lawrence, vista nos *blockbusters* Jogos Vorazes²² (2012-2015).

A outra leitura compreende que se relaciona pela repetição do mito (JOST, 2012). Sobre mitologia, Campbell em *O poder do mito* (1991) diz que:

Há duas espécies totalmente diferentes de mitologia. Há a mitologia que relaciona você com sua própria natureza e com o mundo natural, de que você é parte. E há a mitologia estritamente sociológica, que liga você a uma sociedade em particular. Você não é apenas um homem natural, é membro de um grupo particular. (CAMPBELL, 1991, n. p.).

Campbell (1995) diz também que o mito é imutável e que essas similaridades, a qual Vogler (2006) classificou em uma jornada heroica, elenca passos que auxiliam o espectador a entender o percurso. Tais passos acabam por tornar a narrativa similar e ratificam as repetições que o público encontra nessa jornada. Sobre as noções da trajetória do herói, Jenkins (2009) faz uma reflexão sobre esse conceito nas narrativas transmidiáticas:

A ideia de que a Hollywood contemporânea se aproxima das estruturas dos antigos mitos tornou-se consenso entre a geração atual de cineastas. Joseph Campbell, autor de *O Herói de Mil Faces [The Hero with a Thousand Faces]* (1949), exaltou *Guerra nas Estrelas* por personificar o que ele definiu como “monomito”, estrutura conceitual derivada da análise cultural cruzada das maiores religiões do mundo. Hoje, muitos guias para roteiristas falam sobre “a jornada do herói”, popularizando as ideias de Campbell, e designers de *games* são, do mesmo modo, aconselhados a sequenciar as tarefas que seus protagonistas devem desempenhar em provações físicas e espirituais semelhantes. A familiaridade do público com essa estrutura básica de enredo permite aos roteiristas omitir sequências transicionais ou expositivas, jogando-nos direto no centro da ação. De modo semelhante, se protagonistas e antagonistas são arquétipos óbvios, e não personagens individualizados, romanescos ou complexos, são imediatamente reconhecíveis. (JENKINS, 2009, n. p.).

A partir do pensamento de Jenkins (2009), Lima (2020) contribui e destaca a relação do herói para a construção midiática. Ela aborda seu papel central na transmidiação, dado que a personagem serve “como pontos de entrada e saída através dos títulos da franquia,

²² Atuando como um símbolo da rebelião e da ruptura com o sistema, a personagem obteve muito sucesso - sendo proveniente tanto da atuação de Lawrence quanto da interessante narrativa da protagonista. O *New York Post* classificou-a como a heroína feminina que representa a geração atual. Disponível em: <<https://nypost.com/2014/11/18/why-katniss-everdeen-is-the-female-superhero-for-our-times/>>. Acesso em: 17 set. 2022.

especialmente em momentos de mudança de plataforma.” (LIMA, 2020, p. 96). Dessa maneira, o protagonista auxilia o meio midiático na sua transformação, dado que dirige o espectador através das tramas, as quais seguem percursos transmidiáticos (LIMA, 2020). A autora analisa o fluxo de algumas personagens e se depara com o seguinte processo:

O fluxo de construção destas é [...] 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. (LIMA, 2020, p. 96).

Tal compreensão é essencial para o atual trabalho porque Wanda, enquanto personagem, é uma heroína que possui um fluxo de jornada midiática. Entretanto, para aprofundarmos as compreensões sobre mundos e realidades, precisamos verificar de maneira mais completa essa narrativa acerca dos personagens e heróis.

Até o momento, não se realizou uma triangulação entre o fator social dos gêneros que compõem esse segmento, tornando-a introdutória nas questões culturais. É preciso olhar para a mulher e para o espaço que ela ocupa para compreender mais da complexidade dessa construção de personagens, e assim o faremos.

3.2 A PERSONAGEM FEMININA

Gubernikoff (2009) mostra que a segunda onda do feminismo nos anos 1970 fez com que se entendesse que a posição da mulher no cinema americano sempre foi a do outro, nunca do sujeito; como alguém que porta significados, mas não pode produzi-los. A autora compreende que a cultura impõe à mulher uma imagem ideal, por conta das representações estereotipadas, o que corrobora com as afirmações de E. Ann Kaplan (1995):

Não para negar que a mulher tenha uma história própria que pode, até certo ponto, ser descoberta, mas para demonstrar que em termos da narrativa dominante no cinema, na sua forma clássica, as mulheres, do modo como tem sido representadas pelos homens nesses textos, assumem uma imagem de que têm um status "eterno" que se repete, em sua essência, através das décadas: superficialmente, a representação muda de acordo com a moda e o estilo - mas, se arranhamos a superfície, lá está o modelo conhecido. (KAPLAN, 1995, p. 17).

Nesse contexto, Adam (2019) aborda que as representações são imagens de formação social, compostas por um sistema de “esferas formais e informais de construção dos sujeitos.”

(ADAM, 2019, p. 11). Assim, tanto igreja, quanto família, sociedade e Estado acabam por delinear comportamentos e um local social para o indivíduo feminino (ADAM, 2019).

São essa estrutura social e esse papel, que se espera que a mulher cumpra, que atuam como uma forma de opressão. Gubernikoff justifica a afirmação: “transformam a mulher em objeto, nulificando-a como sujeito e recalçando o seu papel social.” (GUBERNIKOFF, 2009, p. 66). Gubernikoff (2009) nota que os produtos culturais potencializam-se pelos códigos convencionais e por essas estruturas opressoras da linguagem: além de “justificar a repressão social da mulher”, projetam “a imagem da mulher ideal” tendo em vista, principalmente, a “acumulação de capital.” (GUBERNIKOFF, 2009, p. 68).

A autora verifica outro problema nos produtos cinematográficos. A atriz enquanto “estrela é, antes de tudo, um produto industrial” (GUBERNIKOFF, 2009, p. 71), compreendendo que tudo que está na tela é dominado pela indústria de imagens. Essa afirmação não é insólita e representa diversas situações atuais, dado que a estrutura cinematográfica ainda é muito masculina²³, comete inúmeros exageros em relação aos estereótipos²⁴, falta com representações positivas²⁵ e reais²⁶, dentre outros problemas.

Gubernikoff (2009) discute também sobre os estereótipos. Ela questiona se a mulher contemporânea busca se enquadrar em uma imagem do que “gostariam que ela fosse, a partir de representações femininas cunhadas pelos meios de comunicação e, principalmente, pelo cinema” (2009, p. 67), dado que uma pauta dos questionamentos feministas é a busca por se estimular um caráter diverso, pluralizado e descentralizado da imagem hegemônica e estereotipada. É interessante fazer essa ruptura porque “a mulher interiorizou os conceitos divulgados pelo cinema clássico como se fossem a sua própria identidade.” (GUBERNIKOFF, 2009, p. 73). Os lugares para a inserção feminina na narrativa, para o descobrimento da sua própria identidade ainda são delineados pelas estruturas dominantes. Afinal, o cinema “trabalha para suprimir o discurso, permitindo apenas certos "locutores" e certas "falas".” (KAPLAN, 1995, p. 30).

²³ Disponível em: <<https://feitoporelas.com.br/adele-haenel-anuncia-afastamento-da-industria-do-cinema/>>
Acesso em: 16 ago. 2022.

²⁴ Disponível em:
<<https://revistaeste.com/brasil/por-masculinidade-excessiva-filme-top-gun-maverick-e-alvo-de-criticas/>>
Acesso em: 16 ago. 2022.

²⁵ Disponível em:
<<https://revistamarieclaire.globo.com/Cultura/noticia/2022/05/festival-de-cannes-tem-recorde-de-diretoras-mas-ainda-baixa-representatividade.html>> Acesso em: 16 ago. 2022.

²⁶ Disponível em:
<<https://www.pantys.com.br/blogs/pantys/a-falta-de-representatividade-na-industria-cinematografica>>
Acesso em: 16 ago. 2022.

Carina S. Waschburger, em sua dissertação *Protagonismo feminino no cinema de ficção científica: um estudo a partir da personagem Ellen Ripley (2020)*, articula sobre os conceitos do mito com a questão do feminino trazendo duas novas visualizações sobre a jornada heroica. A autora analisa que a figura feminina ainda é inserida cinematograficamente como uma mercadoria, um produto, dado que sua função principal é “congelar a ação para serem contempladas, enquanto os homens protagonistas fazem com que a narrativa siga em frente.” (WASCHBURGER, 2019, p. 188). É importante tal discussão dado que demonstra como a audiência feminina está se enxergando na cinematografia, principalmente em gêneros populares como o da ficção científica (WASCHBURGER, 2019).

Waschburger (2020) traz uma interessante reflexão, a qual entende que o Monomito de Campbell seria extremamente voltado ao foco do herói e nem sempre da heroína, que não se encaixaria nesse modelo. A autora, então, utiliza-se do conceito do Neomito, da autora Barbara Creed, que busca focar nos ângulos ignorados à heroína, os quais seriam acobertados pela visão masculina dessa jornada:

O Neomito, ou, A Jornada da Heroína é dividido em três partes e oito principais estruturas, e são elas: a primeira parte, A Jornada, é dividida no Chamado, a Causa e os Obstáculos; a segunda parte, O Limite, é dividido entre a Ordem Simbólica Paterna e o Limite; e a terceira e última parte, a Autodescoberta, é dividida na Afirmação de uma Nova Identidade, a Heroína Feminina como “Outro” e Morte e Renascimento. (WASCHBURGER, 2020, p. 48-49).

Waschburger (2020) verifica, dentro da etapa do Limite, no conceito de Creed (2007), três tipos de heroínas que emergem dessa fase da jornada. De acordo com Creed (2007), nesse momento a heroína se depara com o antagonismo, afinal ela entra em conflito com a ordem simbólica do mundo. Dessa forma, a primeira seria a anti-heroína, uma representação que acaba por conflitar com alguma figura de autoridade ou instituição que retrata as questões patriarcais do mundo, como casamento, monogamia, maternidade ou sexualidades.

A segunda, a mulher guerreira, que é uma personagem de grande coragem e inteligência, que conflita com os valores masculinos, tendo como característica o sacrifício como forma de delinear sua posição social perante esses valores. E a terceira, a heroína de ação, que geralmente é a personagem que está mais presente em cenografias que envolvem ação, pois possui conhecimentos sobre armas e combate. A autora ainda frisa que, apesar de ter características que se assemelham à mulher guerreira, a heroína de ação usualmente se apoia nas estruturas falocêntricas para realizar seu papel, não sendo este seu motivo para conflito com o mundo e a sociedade (WASCHBURGER, 2020).

A segunda articulação em relação ao herói masculino que Waschburger (2020) traz é a da autora Maureen Murdock (1990), que busca analisar uma jornada feminina desassociada da masculina. Assim, a heroína busca se separar da sua figura feminina para se inserir em uma trajetória e, apenas ao final, reencontra-se com ela. Segundo a autora, essa rejeição da feminilidade e suas características existem para a heroína “sentir-se apta a entrar para esta jornada, que, de acordo com a sociedade, exige que ela tenha uma personalidade masculina.” (WASCHBURGER, 2020, p. 50).

Waschburger (2019) complementa a discussão com alguns arquétipos das representações femininas na cinematografia da ficção científica. De acordo com ela, as *Mystique Models* seriam indefesas, castas, familiares, do lar e brancas; as *Vamps* se contextualizam como ativas ameaças à hegemonia dominante, trabalhando com a sensualidade, mas normalmente vistas com um caráter descontrolado; as *Good Working Woman* são independentes e sensuais, possuindo arcos amorosos e de trabalho. Por fim, a autora aborda um arquétipo que possui maior protagonismo nas narrativas de *blockbuster*:

O arquétipo da *Tough Woman* parece surgir a partir do final dos anos 70, com filmes como *Alien, o Oitavo Passageiro* (1979) e a protagonista Ellen Ripley, e *O Exterminador do Futuro 2 – O Julgamento Final* (1984) com a personagem Sarah Connor. Personagens que tomam o lugar que em outros filmes seria ocupado por um protagonista masculino, mas que nesse caso, é uma mulher. Essas personagens são engenhosas, inteligentes, porém sem perder completamente a feminilidade e a condição de serem mulheres. Apesar disso, Susan George critica essa representação de mulher durona e Hollywood por considerá-las muito unidimensionais e duras como heróis masculinos, citando uma dificuldade de escrever mulheres fortes que ainda assim sejam mulheres. (WASCHBURGER, 2019, p. 178).

Compreendendo a relevância da discussão das representações para a construção de personagens, na sequência, abordaremos os discursos que permitam maior empatia com as questões verificadas acima. Em um movimento conjunto com os avanços sociais, as narrativas transmídia, que possuem possibilidade de complexificar a identidade da personagem, tendem a serem mais representativas. Moraes (2019, p. 76) afirma que, ao longo dos anos, a Marvel teve maior preocupação com “a representatividade de seus espectadores em suas obras cinematográficas” e que isso não se limitou apenas aos protagonistas, havendo um movimento positivo de reorganização das imagens sociais. Moraes (2019, p. 76) exemplifica que “T’challa não possui origem humilde, ele é um príncipe em um país africano com riquezas infindáveis”, e que as “vestimentas utilizadas no filme remetem a cultura africana”, sendo essa uma representação muito positiva. Ela também aborda que “a super-heroína mais forte do UCM é uma mulher, a Capitã Marvel” (MORAES, 2019, p. 76) e que ela “trouxe consigo não

só a força, mas o quanto é importante e significativo ser uma mulher independente e determinada.” (MORAES, 2019, p. 76).

No contexto das representações femininas e da sua importância para o contexto social, verificamos uma análise de Adam (2019). A autora verifica que até 2019 - e com exceção do papel de Carol Danvers, a Capitã Marvel -, todas as personagens femininas “exerceram papéis coadjuvantes dentro das produções do estúdio.” (ADAM, 2019, p. 72). Ela comenta também que, nos primeiros dez anos do Universo Cinematográfico da Marvel, a Feiticeira Escarlata deixa de lado sua jornada, afinal, exerce apenas um papel de interesse amoroso do herói protagonista. Encontra-se na jornada de Wanda Maximoff, então, uma construção de extrema importância. Após a saga dos Vingadores, a personagem é mais bem reconhecida no espaço do universo, evoluindo para um conceito diferente do verificado por Adam (2019, p. 78), o da personagem feminina que é “atenuada não só pelo modo como é representada, mas também pela sua falta de protagonismo”.

Todos esses movimentos são importantes, considerando que a Marvel é uma empresa de grande sucesso dentro do entretenimento mundial, levando em consideração, principalmente, que a representatividade “também transforma” (MORAES, 2019, p. 76). Nesse contexto, iremos verificar estratégias de discursos que permitam uma melhor abordagem em relação aos estereótipos e estruturas de representação.

3.3 CONSTRUINDO WANDA

Nesse subcapítulo irá se verificar questões que abordam o desvelamento da verdade para compreender a construção da personagem em análise. Entende-se, a partir dos conceitos vistos até então, que Wanda é uma personagem construída a partir de arcos de histórias do universo Marvel. Portanto, como estratégia de narrativa da produtora, a jornada da personagem Wanda Maximoff é capilarizada dentro dos produtos cinematográficos da *Marvel Studios* e cabe ao público percebê-la nos diversos pontos de contato da narrativa. Ele, portanto, para se relacionar e interagir com a narrativa, busca a verdade, o desvendamento dos segredos da personagem - no processo que Calabrese (1987) chama de “labirinto”.

Calabrese (1987) aborda o labirinto como a representação de uma complexidade inteligente nas narrativas. O autor aponta que o caminho que o espectador percorre é o que dá a ele a satisfação. Dessa maneira, a narrativa articula com a curiosidade de quem assiste e o conjunto da obra; não necessariamente o objetivo é a solução e conclusão da jornada, mas o

percurso enigmático que ela delinea ao espectador. Esse percurso é materializado através de um segundo conceito que Calabrese (1987) observa que é a repetição. É, portanto, através dessas características subjetivas que se constroem alguns métodos narrativos.

Auxiliando essa construção, os estudos do consciente e do inconsciente, presentes na sociedade desde o século XIX, alavancaram os conhecimentos sobre o comportamento humano. Segundo Xavier e Rossini (2020), esse conhecimento se transmitiu para as mídias e os produtos culturais, que, por sua vez, utilizam-se do desvendamento, da sugestão, descoberta e análise das questões que permeiam o social e o humano para conectar o interesse do espectador às séries.

As autoras abordam sobre a característica da esferificação da personagem, ressaltando nessa condição, a imprevisibilidade das ações do protagonista. De acordo com o dicionário de Reis e Lopes (1988, p. 219), esse tipo de personagem se constitui por ter uma “complexidade suficiente para constituir uma personalidade bem vincada.” Eles abordam que essa personagem é submetida a uma caracterização elaborada e não definida. Reis e Lopes ainda explicam sobre “a condição de imprevisibilidade própria da personagem redonda, a revelação gradual dos seus traumas, vacilações e obsessões constituem os principais fatores determinantes da sua configuração.” (REIS; LOPES, 1988, p. 219)

Tal característica nos é interessante, porque o mistério e o inesperado enriquecem a narrativa, dado que apresentam a complexidade das relações dele e instigam a “vasculhar seu interior” (XAVIER; ROSSINI, 2020, p. 114) para compreender a lógica da personagem. As autoras Xavier e Rossini (2020) abordam que essa busca pela lógica, origem e verdade tende a organizar a narrativa, trazendo para o universo da tela as características irrealis do enredo como verossímeis. Por exemplo, a magia do Caos exercida por Wanda, é uma irrealidade que, dentro da narrativa, torna-se crível e real; entretanto, ela é apenas uma característica do universo. Assim, o enredo gira em torno da busca pela coesão, das razões das ações e do “desvelamento da interioridade do Outro.” (XAVIER; ROSSINI, 2020, p. 114). As autoras ainda articulam sobre a função do recurso do segredo, dado que esta organiza a narrativa comportamental das séries. Vogler (2006, p. 104) acentua a importância desse recurso quando aborda que a ruptura do segredo faz com que “os componentes da plateia sintam-se participantes de uma história de detetives, ou de um enigma emocional”, sendo este um impulso derivado da curiosidade humana.

Adicionando à discussão, Galperin (1993) discorre sobre o efeito da revelação, o qual tem uma função mistificadora. O autor fala que a verdade sobre a personagem e seus atos causam um desvelamento da situação, dando à ela um enfoque dentro da narrativa. Ele

também aborda que, muitas vezes, a narrativa e o público já conhecem parte da revelação. Há uma exigência de ruptura pela narrativa, segundo Galperin (1993), a fim de que, a partir da revelação, tenha-se um enredo invadido pelo problema, de modo a incorporar o sentimento da personagem no mundo cênico. Também, diz Galperin (1993), que quando nos colocamos em contato com o sofrimento e as revelações do herói, encontramos algo de “divino e humano” (GALPERIN, 1993, p. 194), o que instiga as materialidades entre o plano real e o mítico e que estimula um “fascínio pelos poderosos” (GALPERIN, 1993, p. 195).

A revelação acaba por entreter o espectador que busca por um desfecho. Segundo Vogler (2006),²⁷ “conquistar a adesão afetiva do receptor é a função dramática do herói.” (apud. XAVIER; ROSSINI, 2020, p. 112). De acordo com Xavier e Rossini (2020), essa busca pela revelação organiza a construção da trama e encaixa informações que dão sentido à jornada:

Apesar de parte do prazer da narrativa seriada residir em acompanhar o crescimento e desenvolvimento de personagens ao longo do tempo, Mittell (2015) investe na noção de que estes seriam mais estáveis e consistentes do que o contrário. O que se produziria seria antes um aprofundamento do conhecimento do espectador sobre o personagem, e das relações dos próprios personagens entre si, do que mudanças efetivas na interioridade deles. (XAVIER; ROSSINI, 2020, p. 114-115).

Esse aprofundamento na estrutura narrativa da personagem é comumente realizado pela estratégia do *storytelling*. Moraes (2019) conclui que as narrativas que fazem uso desse recurso apresentam “apelo emocional e elementos narrativos empolgantes” (MORAES, 2019, p. 76), gerando maior conexão com o espectador. O *storytelling* contribui para “a construção desses relacionamentos, uma vez que seu principal objetivo é gerar identificação e empatia.” (MORAES, 2019, p. 76). Com essa conexão entre produto e espectador, “o público tem a oportunidade de construir novas narrativas a partir da história que lhe foi apresentada.” (MORAES, 2019, p. 76). Essa conexão vai além apenas do processo de consumo, possuindo principalmente estratégias de relacionamento que buscam criar um universo “com identificação e empatia” para que o espectador ganhe “a possibilidade de se enxergar no lugar dos personagens.” (MORAES, 2019, p. 78).

Nesse contexto, Moraes (2019) verifica a importância das narrativas com estratégia de *storytelling* da Marvel para o seu sucesso, pois segundo ela “se não fosse a forma como as histórias são narradas, não seria possível que o UCM se expandisse, pois o público não teria criado vínculos com personagens e narrativas.” (MORAES, 2019, p. 77). A autora ainda

²⁷ VOGLER, Christopher. A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

explica que a humanização presente nos personagens aumenta as percepções de verossimilhança e de proximidade com o espectador (MORAES, 2019).

De forma semelhante, François Jost (2012) nota, na última década, um aumento nos discursos mais íntimos na cinematografia e que os momentos emocionais estão tendo mais espaço no enredo para construir uma abordagem complexa. O autor fala que o movimento da ficção e da literatura moderna de ir em direção à intimidade exhibe momentos do foro íntimo que não eram anteriormente vistos nas produções, entretanto que são de nossa experiência comum.

Adam (2019) analisa uma abordagem semelhante e exemplifica que os heróis não são figuras de perfeição na cinematografia contemporânea, dado que eles percorrem jornadas que se assemelham muito às do humano comum. A autora adiciona que eles não estão em busca de uma aprovação universal acerca de suas ações. Ela contextualiza:

Personagens icônicos como Homem de Ferro e Capitão América entram constantemente em atrito por questões morais e cometem erros de julgamento, homens como Hulk precisam lidar com questões comportamentais, deuses como Thor sofrem frustrações amorosas e precisam lidar com o luto e a depressão, um adolescente como o Homem-Aranha lida com a culpa constante pela morte do próprio tio. Todas as ações acima citadas são características de pessoas comuns, que passam por problemas reais, mostrando desta forma que mesmo um contexto altamente ficcional como o das histórias de super-heróis pode carregar questões que geram empatia, emoção e conexão. (ADAM, 2019, p. 43).

A partir das compreensões de aprofundamento da humanidade dos personagens, iremos conhecer mais da construção da personagem objeto deste trabalho nos tópicos a seguir.

4 A JORNADA DE WANDA

Neste capítulo irá se analisar a jornada da heroína a partir dos conceitos do Neomito de Creed (2007) no primeiro subcapítulo. A percepção sobre os arquétipos e a construção do feminino se dará no segundo capítulo, sendo analisados os conceitos de Waschburger (2020), Creed (2007) e Jung (2000). No terceiro subcapítulo será verificado a construção transmidiática da personagem ao se analisar questões estéticas e de figurino. No quarto subcapítulo serão articuladas questões transmidiáticas acerca da minissérie *WandaVision* (2021).

4.1 A ORGANIZAÇÃO DA ANÁLISE

Em ordem de delinear o percurso desta análise, inicia-se esse subcapítulo explicando que as características metodológicas irão se dar, muito mais fortemente, pela bibliografia analisada até então. As características da análise fílmica não serão protagonistas, embora a análise seja composta por diversos elementos imagéticos. A fim de ampliar a análise, irão ser foco os diálogos entre a narrativa e as bibliográficas, com apenas alguns conceitos sobre a análise fílmica. Tal escolha se deu buscando tornar o trabalho mais complexo; porém, não prolixo. Entende-se a importância não só do viés cinematográfico, mas também de alguns vieses comunicacionais para compreender a integridade dessa discussão.

Assim, para compor os aspectos da análise, busca-se ressaltar o conceito de esferificação da personagem, abordado anteriormente por Xavier e Rossini (2020) e Reis e Lopes (1988), para compreender a complexidade da personagem Wanda. Por não se encaixar em apenas uma definição, podendo ser compreendida por múltiplos fatores, serão vistos diferentes tópicos que darão textura a essa definição.

Wanda busca o controle sobre a sua jornada, não querendo que forças limitantes tomem sua narrativa. Essa percepção é capilarizada dentro de toda a sua construção e é importante lembrarmos dela, dado que esclarece muitos acontecimentos. A personagem é autêntica e decidida, mas se encontra em um contexto de inúmeras mortes. Ela perde seus pais na infância, perde seu irmão gêmeo no início de uma jornada, perde seu parceiro romântico

um tempo depois e tenta lidar com esse constante processo do luto. Ressalta-se também que, segundo Kevin Feige²⁸ – o presidente da Marvel –, ela é a personagem mais forte do universo.

Portanto, cabe ao personagem mais poderoso entender também a imoralidade das suas ações e tomar responsabilidade por elas – o que é constantemente feito por Wanda. Ao mesmo tempo em que ela causou dano, ela também o corrigiu. Encontram-se, então, tanto as características do herói (VOGLER, 2006), quanto do anti-herói (REIS; LOPES, 1988). A jornada de Wanda não necessita ter um inimigo, dado que ela é, ao mesmo tempo, heroína e vilã, dependendo das suas motivações.

Nesse contexto será analisada a jornada da heroína a partir dos conceitos do Neomito de Creed (2007), no segundo subcapítulo. Aqui, irão ser observadas desde sequências de cenas até combinações de fotogramas dos diversos objetos da análise narrativa, a fim de tornar a análise mais completa. Conforme Jullier e Marie (2009):

A leitura de um filme (...) varia com frequência em função da distância na qual ela é praticada (...). As figuras filmicas serão então classificadas segundo sua “ordem de grandeza”, segundo sua intervenção no nível do plano (parte do filme situada entre dois pontos de corte), no nível da sequência (combinação de planos que compõem uma unidade) ou no nível do filme inteiro (combinação de sequências). (JULLIER, MARIE, 2009, p. 17).

A construção transmidiática da personagem ao se analisar questões estéticas e de figurino na minissérie *WandaVision* (2021) se dará no terceiro subcapítulo. No quarto subcapítulo se discorre sobre os arquétipos e a construção do feminino, sendo analisados os conceitos de Waschburger (2020), Creed (2007) e Jung (2000) nas materialidades visuais.

4.2 ANALISANDO A JORNADA DA HEROÍNA

Nos quadrinhos²⁹, a personagem Wanda Maximoff surge como sendo a filha da Feiticeira Escarlate anterior, e seu pai era o Mago Escarlate. Seu irmão gêmeo, Pietro, e ela foram advindos da Montanha Wundagore, na Europa, um local de prática de magia. Os irmãos eram experimentos e foram escondidos na montanha para treinar seus poderes. Crescendo, juntaram-se ao grupo de Magneto, sendo os antagonistas do grupo X-Men. Infelizes com a mecânica do grupo juntaram-se aos Vingadores esperando que suas

²⁸ Disponível em: <<https://www.cbr.com/kevin-feige-scarlet-witch-strongest-avenger/>>. Acesso em: 20 set. 2022.

²⁹ Disponível em: <<https://www.marvel.com/characters/scarlet-witch-wanda-maximoff/in-comics>>. Acesso em: 23 ago. 2022.

reputações melhorassem. Visão é o marido de Wanda, bem como pai de seus filhos, e eles tem um relacionamento em uma casa no subúrbio - tal qual a série *WandaVision* (2021) – e essa relação é explorada em *Visão e a Feiticeira Escarlate*³⁰, volume 1 (1982) e 2 (1985). Para abordar a origem dos poderes de Wanda, Jéssica Dantas (2021) traz características do Caos e aborda a personagem:

Há bilhões de anos, no universo da Marvel Comics, existiam Deuses Anciões que vagavam pela Terra, um deles, associado com a magia arcana das trevas, se tornou o Deus do Caos. [...] Chton cria um livro repleto com feitiços que são capazes de reescrever a própria realidade, por muito tempo esse livro ficou desaparecido até ser resgatado. Após o seu aprisionamento, Cthon busca um receptáculo para sua magia e surge nesse universo uma das mais fortes heroínas, a Feiticeira Escarlate, que antes de possuir o dom da magia do caos, era capaz de alterar as probabilidades. [...] Essa magia dá a capacidade de basicamente reescrever a história, apagar pessoas ou traços genéticos, tirar ou dar poderes e criar realidades compactas. A personagem consegue alterar qualquer realidade existente, ou criar a sua própria, manipulando e alterando as possibilidades e as probabilidades. (DANTAS, 2021, p. 67).

Wanda está inclusa nos mais diversos arcos dos quadrinhos, sendo a sua primeira aparição em *Uncanny X-men #4* (1964). Usualmente é reconhecida por seu protagonismo nos *Vingadores: A Queda*³¹ (2004-2005) e *Dinastia M*³² (2005), na qual, depois da morte de seus filhos, ela vai contra os Vingadores e acaba com todas as mutações superpoderosas do universo. Ela retoma o universo como era após saber que seus filhos reencarnaram e estão vivos em *A Cruzada da Inocência* (2012); recupera também seu status como Vingadora em *Vingadores vs. X-Men* (2012), mas o retorno é complicado para ela. Em *A Queda* (2004-2005), SheHulk acaba por aniquilar Visão³³, devido às ameaças que ele estava causando a partir da manipulação de Wanda. Quando é revivido, separa-se de Wanda e exila-se no espaço profundo por bastante tempo, finalizando sua aventura como Vingador; ele volta à Terra em *Visão* (2015), com uma família androide como ele, e busca ter um retorno mais tranquilo.

Na cinematografia, a história se inicia na sua infância³⁴, no final dos anos 1980, na cidade de Sokovia. Ela morava com seus pais e seu irmão, era amada, vivia uma infância comum e assistia *sitcons* americanas com sua família como *hobby*. Em uma noite, Wanda e seu irmão gêmeo Pietro sobreviveram a um ataque de mísseis no apartamento em que viviam,

³⁰

Disponível

em:

<<https://oxentesensei.com.br/wandavision-10-hqs-da-feiticeira-escarlate-para-ler-apos-o-final-da-serie/>>
Acesso em: 22 ago. 2022.

³¹ Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Vingadores:_A_Queda>. Acesso em: 22 jul. 2022.

³² Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Dinastia_M>. Acesso em: 22 jul. 2022.

³³ Disponível em: <<https://www.marvel.com/characters/vision/in-comics>>. Acesso em: 22 jul. 2022.

³⁴ Disponível em: <<https://www.marvel.com/characters/scarlet-witch-wanda-maximoff/on-screen>>. Acesso em: 22 jul. 2022.

enquanto seus pais foram mortos. Eles permaneceram alguns dias nos escombros, aterrorizados pela morte dos pais - com um míssil das indústrias Stark na sua frente – que acabou por não explodir³⁵. Com a morte de seus pais e acontecimentos de sua vida, Wanda direcionou sua raiva contra as indústrias Stark, participando de movimentos que levaram a experimentos genéticos junto à organização antagonista *H.Y.D.R.A.*

Nestes experimentos, foi usado o cetro do Loki – que continha a Joia da Mente, para dar poderes a eles. Constatando que o experimento neles funcionou e que ela e seu irmão foram os únicos sobreviventes, ganhando poderes psíquicos e de supervelocidade, eles continuaram vivos em celas, enquanto aprendiam a utilizar seus poderes. Essa cena se dá nos créditos de *Capitão América: Soldado Invernal*³⁶ (2014) e insere a dupla de irmãos na linha do tempo da narrativa.

Quando os Vingadores atacam a base da *H.Y.D.R.A.* em Sokovia, para resgatar o cetro, em *Vingadores: Era de Ultron*³⁷ (2015), Wanda e Pietro entram em contato com eles, causando danos e, posteriormente, fogem da base de operações da *H.Y.D.R.A.* Após sua escapada, encontram o robô Ultron – que foi trazido à vida por Tony Stark – e concordam em ajudá-lo a acabar com os Vingadores. Assim, se dá o episódio introdutório da personagem no qual Wanda enfrenta os Vingadores com maestria e causa grande dano a eles. Logo, a personagem toma percepção dos planos de Ultron e percebe seus erros. Nesse contexto, também emerge o personagem Visão, que foi criado a partir do corpo de Ultron e a Joia da Mente. Os irmãos, então, ajudam os Vingadores a derrotar Ultron em Sokovia. Tal trajetória de personagem, de inimiga para aliada, pode ser vista na figura 1, na qual também se nota seu irmão gêmeo ao seu lado na maioria das cenas, simbolizando o laço próximo que eles têm.

³⁵ Disponível em: < <https://www.looper.com/753963/the-entire-wandavision-timeline-explained/>>. Acesso em: 22 jul. 2022.

³⁶ Disponível em: < <https://www.menshealth.com/entertainment/a35227545/wanda-vision-timeline-marvel-history/>>. Acesso em: 22 jul. 2022.

³⁷ Disponível em: < <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-198488/criticas-adorocinema/>>. Acesso em: 22 jul. 2022.

Figura 1 - Conjunto de cenas de Wanda e Pietro.



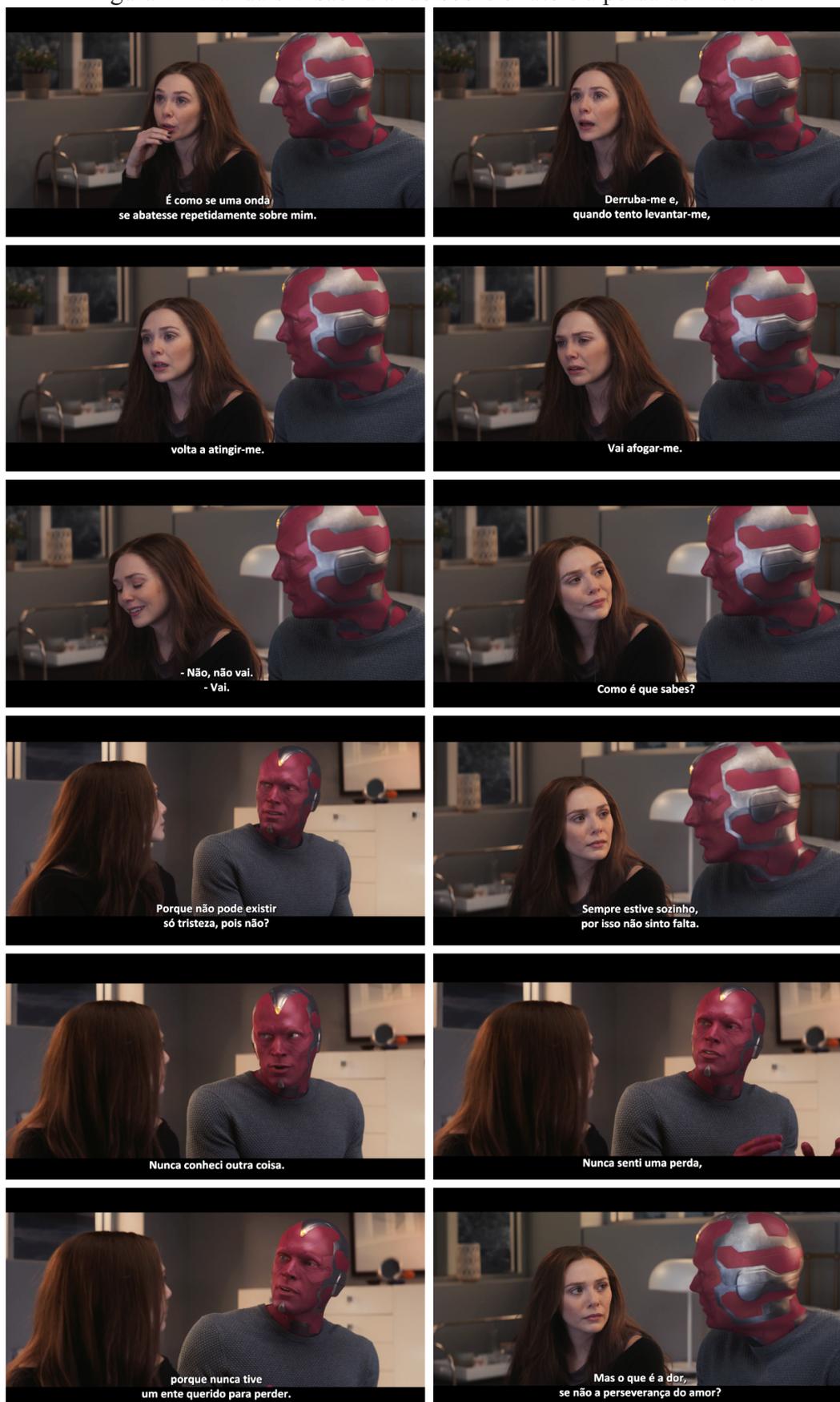
Fonte: Marvel Studios, Vingadores: Era de Ultron (2015).

Tal, até o breve momento, pode-se ser classificada como a primeira etapa da jornada do herói. Ao espectador, é apresentado o *mundo comum* da personagem, atuando como um “guia no labirinto da história.” (VOGLER, 2006, p. 91). Creed (2007), conforme o Neomito, chama essa passagem de *jornada*, atuando como o primeiro estágio dessa narrativa. O começo da jornada da heroína é importante e deve ter bases sólidas para desencadear o restante da trajetória. Vogler (2006) aponta também que, nessa etapa, feridas são dadas ao herói, a fim de humanizá-lo. A jornada de Wanda conta com inúmeras perdas. Na batalha contra Ultron, seu irmão gêmeo morre salvando Hawkeye.

Neste momento, Wanda solta uma grande rajada de energia e, com Visão, acaba por derrotar Ultron. A partir disso a jornada da heroína Wanda já se encontra na próxima etapa. A personagem se insere na narrativa do *chamado à aventura* de Campbell, que foi descrito por Creed (2007) apenas como o *chamado*. Aqui, a heroína atende ao chamado da jornada quando decide entrar no grupo dos Vingadores após o falecimento de seu irmão.

Wanda muda-se para a sede dos Vingadores em Nova York e explora seus poderes. Nesse treinamento, ela conhece melhor Visão, que também é parte do grupo e desenvolve um afeto por ele (figura 2).

Figura 2 - Wanda e Visão falando sobre o luto e a perda de Pietro.



Fonte: Disney +, WandaVision (2021), temporada 1.

Em *Capitão América: Guerra Civil*³⁸ (2016), Wanda se mostra importante devido ao acontecimento em Lagos, no qual, para salvar o Capitão América, ela acaba por machucar civis. Essa situação, juntamente com o Tratado de Sokovia, vista no último filme, culmina na ruptura dos Vingadores. Wanda acaba por distrair Visão do seu foco e ele se solidariza com ela e a protege. Ele pede por trégua e sugere que fujam juntos.

Após o desenrolar dos eventos, *Vingadores: Guerra Infinita* (2016) dará à personagem o encontro de uma nova etapa da jornada, que Creed classifica como *a causa*. De acordo com a autora, essa fase necessitará que Wanda se prepare física e emocionalmente para um momento de sacrifício, que culminará no próximo passo. Nesse filme, Wanda e Visão já são vistos juntos de forma romântica. Conforme apresentado na figura 2, eles compartilhavam momentos que permitiam Wanda ter um contato de proximidade após a perda do seu irmão. A narrativa deles é explorada, mostrando ela criando importantes laços com Visão. De acordo com Jost (2012), a criação de casais de heróis ocorre comumente como forma de humanizar a imagem deles.

No contexto do filme, devido a chegada de Proxima Midnight, percebeu-se que Visão é um alvo de Thanos – o inimigo da saga, que está em busca de juntar as Joias do Infinito. Thanos vira um alvo pessoal de Wanda, que busca proteger a vida do seu parceiro. No decorrer do filme, Visão sugere que Wanda use seus poderes e retire a Joia da Mente dele e a ideia é negada, dado que ela provavelmente acabaria com a vida de Visão nesse processo.

Eles viajam para Wakanda, a fim de utilizar da tecnologia wakandiana para avaliar a retirada da Joia da Mente de Visão, porém, Proxima Midnight invade o território e torna complicada a situação. Wanda derrota Proxima, mas quando Thanos chega, Visão pede para que Wanda retire a Joia dele e a destrua, independente da sua vida (figura 3). Ela, ainda dentro do luto pela morte do seu irmão, chorando, aceita o pedido e, enquanto luta com Thanos, inicia a destruir a Joia.

A Joia se destrói e Visão morre proferindo um “eu te amo” para Wanda. Entretanto, Thanos utiliza a Joia do Tempo e volta na cronologia para destruir Visão e pegar a Joia. Wanda então vê Visão sendo morto duas vezes: uma por ela, outra por Thanos. Quando Thanos consegue a última Joia que faltava para sua manopla, ele estala os dedos, aniquilando metade da vida do universo. Wanda se desintegra ao nada, enquanto chora a morte de Visão ao lado do seu corpo.

³⁸ Disponível em: <<https://www.adorocinema.com/filmes/filme-215143/criticas-adorocinema/>>. Acesso em: 22 jul. 2022.

Figura 3 - Wanda sacrifica Visão.



Fonte: Marvel Studios, Vingadores: Guerra Infinita (2016).

Com metade do universo desintegrado, os Vingadores, após alguns anos, juntam-se novamente com um plano de restaurar a vida de todos. Com o desenrolar de *Vingadores: Ultimato* (2019), no terceiro ato do filme, Wanda volta à vida. Eles buscam impedir Thanos, o

titã louco, de conseguir seu objetivo e, Wanda, que está enlutada após a morte de Visão, luta com ele com seus grandes poderes.

Nesse cenário, que Wanda passa pela derrota de Visão e pela sua morte, elenca-se o momento do sacrifício que culmina nesta etapa. Assim, configura-se a etapa *os obstáculos* da jornada da heroína (CREED, 2007). Wanda, que também é apagada pelo *glitch*, volta à vida após cinco anos, ao final de *Vingadores: Ultimato* (2019). Para ela, o tempo não passou e, não lidando bem com sua perda, a personagem percorre os obstáculos da jornada e ruma para a próxima fase.

De acordo com Creed (2007), esse passo se diferencia dos passos da jornada do herói porque coloca a heroína como antagonista na situação (que novamente se encontra como anti-heroína). Isso pode ser visto em relação à situação em que se encontra Wanda: a de lutar com Thanos, o grande genocida e assassino do seu parceiro. Seu antagonismo pode também ser analisado no decorrer da etapa seguinte.

Após o funeral do Homem de Ferro, que se sacrificou no último filme, Wanda se desloca à sede da *S.W.O.R.D.*, onde encontra o restante do corpo de Visão para se despedir. Ao terminar, desloca-se até a cidade de Westview, no estado de Nova Jersey, onde Visão havia comprado um terreno para ambos morarem e envelhecerem juntos e, assim, inicia-se a série *WandaVision* (2021).

Pausa-se a narrativa e destaca-se o segundo passo da jornada da heroína, o *limite* (CREED, 2007). Creed (2007) aborda que nesse passo há um conflito com *a ordem simbólica paterna* e, ao mesmo tempo, um reforço deste modelo. Tal é visível dado que Wanda se agarra em construções simbólicas para lidar com a sua dor. De acordo com a autora, superar esse passo é importante por que:

A heroína feminina experimenta um ponto de virada no qual ela se fixa em resolver e seguir seu novo caminho de ação. Uma vez que ela supere os obstáculos, internos ou externos, que ameaçam a jornada, ela cruza o limiar e entra em um novo mundo totalmente seu. (CREED, 2007, p. 24)

Antecipa-se o contexto do seriado e mapeia-se a personagem em um momento de dificuldades. Enlutada por suas diversas perdas, esconde-se em uma realidade criada por ela mesma, que executa conforme as características visuais e históricas das *sitcoms* dos anos 1950, 1960, 1970 que se amparam muito nas noções patriarcais daquelas épocas. Os primeiros episódios, em preto e branco, trabalham a figura feminina conforme estereótipos e representações destes momentos. Questionam-se, a partir dessa configuração, quais seriam as percepções da simbologia paterna e masculina da personagem.

Esse questionamento é importante e ocorre à personagem. A partir dos conflitos e reflexões sobre a ordem simbólica, Creed (2007) aborda que emergem três figuras heroínas disso. O antagonismo experienciado pela construção das fases da jornada se materializa na personagem, gerando duas das três classificações de heroína da ficção conceituadas por Creed (2007). A partir dessa classificação, retoma-se a contextualização da heroína na linha do tempo para perceber como ela irá estabelecer essas novas configurações sobre a sua identidade.

A personagem Wanda se configura, então, em dois desses personagens, não sendo completamente determinada nem por um nem por outro. Tais se qualificam como anti-heroína e a heroína de ação. Ela se enquadra como a heroína de ação por possuir grande habilidade com seus poderes e conhecimentos, não tendo muitos conflitos com os valores do universo.

Entretanto, enquadra-se, principalmente, como anti-heroína. Dado que seu conflito central é com uma instituição de grande autoridade, a morte, a personagem entra em situações de grande desafio para resolver ele. Wanda tenta lutar contra a morte e essa jornada a define. Para tanto, ela atua como antagonista em diferentes momentos da narrativa, principalmente na linha do tempo a seguir.

Chegando a Westview, Wanda, em um lapso de memórias e luto, emana uma energia que cria o chamado Hex: uma forma hexagonal que alterou a realidade de toda aquela cidade. Alterando a energia da realidade, ela configura a cidade em níveis de universo, transportando e criando realidades televisivas e temáticas conforme ia lidando com seu luto.

Através da sua magia e da sua memória, recria Visão. Ela também, no segundo episódio, engravida. Nessa nova realidade ela forma uma família, com Visão e seus dois filhos. Ela vai vivendo uma realidade paralela – familiar e em um bairro residencial, vivendo décadas temáticas de *sitcons* de 1950 até a atualidade. A figura 4 contempla quatro momentos dessa linearidade estética da série para fazer relação com as épocas e como Wanda visualiza sua vida nesses contextos.

Figura 4 - WandaVision (2021) retratando os anos 1950, 1960, 1970 e 1980.



Fonte: Disney +, WandaVision (2021), temporada 1.

Entretanto, a personagem se depara com conflitos na sua realidade particular (Hex) e o controle sobre ela vai colapsando. Nesse contexto, ela é raptada pela vilã do seriado, sua vizinha, a bruxa Agatha Harkness que é a responsável pelos conflitos no controle do seu universo. A vilã busca roubar os poderes de Wanda e, para isso, ela tenta entender a jornada da personagem através de um conjunto de *flashbacks*³⁹. Linearizando as perdas de Wanda, é visível que sua jornada não estava tão clara nem para a personagem, nem para o espectador. Jost (2012) compreende que muitas vezes o passado possui uma conotação negativa, “que persegue o herói e que ele se esforça por esquecer ou censurar.” (JOST, 2012, p. 62). A partir da tentativa de Agatha, a personagem também se percebe como uma poderosa protagonista. Após um desenrolar violento com a organização *S.W.O.R.D.* e a vilã, Wanda, agora já transformada na Feiticeira Escarlata, luta com Agatha.

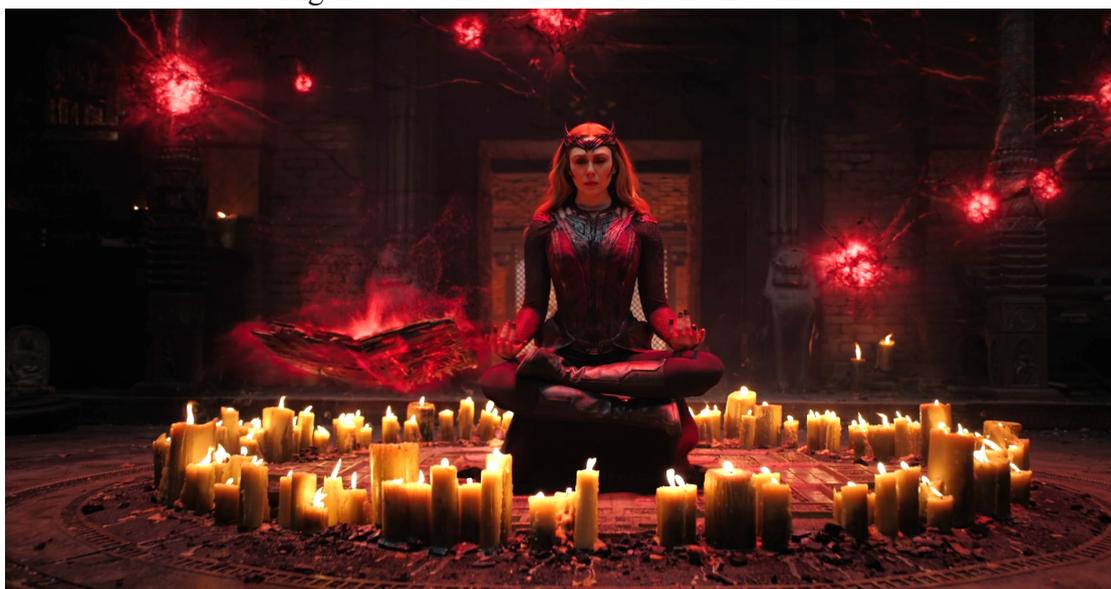
Dessa maneira, a personagem ultrapassa o passo anterior, superando as dificuldades geradas no *limite* no oitavo episódio de *WandaVision* (2021). Ela, então, entra no terceiro estágio da jornada da heroína de Creed (2007): a *autodescoberta*. Tal levará ao passo da *afirmação de uma nova identidade* a qual é perceptível pelo seu novo traje e porte. Nesse momento, é possível perceber que a heroína foca nos seus poderes, na grandiosidade deles e no estudo sobre eles. A jornada de autodescoberta da heroína também é a jornada de descoberta dos seus poderes. Entretanto, segundo Creed (2007), esse passo faz a personagem ter uma nova percepção de valores éticos, normalmente rejeitando os valores da sociedade em relação aos seus.

³⁹ *Flashback* é a cena quando uma memória é introduzida na narrativa.

Após a batalha, ela desfaz o feitiço. Ela percebe que não é positivo estar criando uma realidade alternativa e manipulando uma cidade inteira. Perdendo o Visão alternativo e seus dois filhos, ela deixa Westview assim que as autoridades chegam e vai para uma fazenda estudar os poderes – a Magia do Caos, contida no livro *Darkhold* – que estava com Agatha.

Em *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura* (2022), Wanda reaparece. Ela está em uma fazenda, retirada, plantando maçãs, quando Steve Strange aparece para pedir sua ajuda em relação ao multiverso. Steve encontra momentos de estranheza no que está acontecendo e percebe Wanda estudando o livro das trevas, *Darkhold*, uma ferramenta de magia, completamente transformada na Feiticeira Escarlate (figura 5). A partir daí Wanda entra em um estado de dor, causado pela falta de seus filhos, de Visão e por todas as suas perdas e se torna a poderosa antagonista do filme.

Figura 5 - Wanda como Feiticeira Escarlate.



Fonte: Marvel Studios, *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura* (2022).

A partir desse momento, ela é vista como uma ameaça à estabilidade social. Sua visão como “*outro*” dentro dessa sociedade a qualifica como rebelde e desviante da trajetória ética (CREED, 2007). O segundo passo do terceiro estágio, *a heroína feminina como “outro”* já é perceptível, dado que a personagem consolida sua identidade como a Feiticeira Escarlate. Creed (2007) aponta que, embora desviante, esse posicionamento é atraente para a cinematografia e o público.

A autora ainda relaciona que o herói desviante e rebelde de Campbell não possui uma representação tão grave quanto o da heroína, não sendo ele um degenerado nem degradante, como muitas vezes a heroína é retratada (CREED, 2007). Wanda também questiona esse

status quo do herói em uma cena com o Doutor Estranho (figura 6), tensionando o porquê da diferença dos pesos entre os gêneros. É perceptível que a figura feminina está em um momento delicado devido às suas atitudes. Entretanto, ela ainda questiona o local dele como herói e dela como antagonista, gerando um bom tensionamento na narrativa.

Figura 6 - Wanda questiona Doutor Estranho sobre as regras do herói.



Fonte: Marvel Studios, Doutor Estranho no Multiverso da Loucura (2022).

O filme dá sequência e direciona a jornada de America Chavez no multiverso. Wanda percorre o multiverso em busca de America, que possui o poder que a antagonista deseja. Ao

longo da jornada, o filme introduz o livro das trevas como algo maligno que possui e corrompe seus usuários. Essa percepção do livro é muito posicionada através da figura do Doutor Estranho, que encontra no multiverso diversas versões suas que foram corrompidas pelo livro e que causaram o mal. Por fim, Wanda tem um desfecho de redenção nas Montanhas Wundagore, onde dá fim a todos os *Darkhold* de todos os multiversos a fim de terminar com suas inserções malignas, e desaparece.

Assim, a personagem conclui a jornada de Creed (2007) ao se redimir. A terceira etapa do terceiro estágio da jornada da heroína, a *morte e renascimento* é visível através da ação de Wanda. Nas cenas finais, Wanda destrói o templo na montanha e o desfecho presume que ela tenha sido enterrada pela destruição. Tal é confuso, presumir que a personagem tenha morrido, dado os seus poderes, mas atua como uma conclusão simbólica da jornada. Afinal, o simbolismo contido nas cenas sugere que haja novos momentos para a reconstrução e o renascimento da personagem, podendo ela emergir como uma nova figura (CREED, 2007).

4.3 AS ARTICULAÇÕES TRANSMIDIÁTICAS SOBRE *WANDAVISION* (2021)

Pode-se perceber pela linha narrativa abordada nos últimos tópicos que, até *WandaVision* (2021), a personagem Wanda tinha um papel mais contido no universo da Marvel (RIBEIRO, 2021). Com a possibilidade de a narrativa seriada dar mais ênfase e tempo de tela para a personagem, houve espaço para o enredo imergir e despertar a Feiticeira Escarlate. Com a construção temporal do seriado, foi possível acompanhar a personagem, compreender seus sentimentos e sua trajetória. Iremos explorar sobre o seriado neste subcapítulo e verificar questões transmidiáticas nele.

A minissérie americana⁴⁰ *WandaVision* (2021) foi a primeira série televisiva do Universo Cinematográfico da Marvel, produzida pela *Marvel Studios*, para o serviço de *streaming Disney +*. Após a finalização do arco dos Vingadores em 2019⁴¹ e no contexto da pandemia da COVID-19, ocorrida a partir de março de 2020, o seriado foi o retorno da Marvel aos universos cinematográficos. Teve seu lançamento em 15 de janeiro de 2021 e sua finalização em março do mesmo ano. Contou com nove episódios que variaram seu tempo de

⁴⁰ Jost (2012) fala das séries francesas tendo uma crise devido às séries americanas. Segundo ele, elas acabam possuindo melhor *storytelling*, levando em conta condições como ritmo dos episódios, regras de roteiro e produções visuais, mas não só: a compreensão dos símbolos que “ela proporciona ao espectador” e de que “esse ganho não se limita a mera soma de códigos.” (JOST, 2012, p. 25).

⁴¹ O último lançamento da Marvel foi *Homem-Aranha: Longe de Casa* em 2 de julho de 2019.

29 a 45 minutos. A direção foi de Matt Shakman, enquanto Jac Schaeffer atuou como roteirista principal.

WandaVision (2021) foi um grande sucesso no período do seu lançamento, engajando o público pelo formato de seu lançamento, gerando muita mídia e repercussão⁴². O Decider⁴³ cruzou dados para entender esse sucesso, como o impacto da série no Google Trends, até locais importantes onde o seriado foi comentado. A Forbes⁴⁴ analisou, através de uma pesquisa Nielsen - a qual contabiliza os minutos assistidos de cada série -, que os dois primeiros episódios foram massivamente assistidos na sua semana de estreia. Ainda, em uma matéria posterior, a Forbes, através dos dados da Parrot Analytics⁴⁵, constatou que *WandaVision* (2021) foi, a partir do lançamento do seu terceiro episódio, uma das três séries mais assistidas no mundo. Entretanto, a partir do quinto episódio, *WandaVision* (2021) era a série mais assistida do mundo naquele momento. Sua média, na data do presente trabalho, no portal Rotten Tomatoes - um clássico portal crítico das cinematografias - é de 91% de aprovação.

Além disso, a Forbes analisa que tal sucesso se deu também pelo modo de lançamento da plataforma. Os episódios foram lançados semanalmente no *streaming*, com exceção dos dois primeiros, que foram lançados em conjunto na estreia. O modo de distribuição do seriado teve repercussões bastante positivas:

A ansiedade coletiva provocada pelos hiatos de episódios, lançados com intervalos de uma semana, catalisou a proliferação de interpretações e o fluxo de informações por todos os meios e mídias digitais, fazendo com que o consumidor da franquia tivesse um papel ainda mais reforçado no processo midiático. (RIBEIRO, 2021, p. 10).

⁴² Disponível em: <<https://decider.com/2021/03/08/was-marvel-wandavision-ratings-hit-disney-plus/>>. Acesso em: 10 set. 2022.

⁴³ O portal de entretenimento americano, *Decider*, faz parte do conglomerado digital do jornal *New York Post*, bem como o portal *Page Six* e o *New York Post* online. Tal se configura como um dos maiores conglomerados de comunicação do mundo. Disponível em: <<https://www.businesswire.com/news/home/20160926006161/en/New-York-Post-Digital-Network-Reaches-43-Million-Visitors-in-August>>. Acesso em: 13 out. 2022.

⁴⁴ Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/scottmendelson/2021/02/16/niensens-wandavision-was-watched-around-6-million-times-in-america/>>. Acesso em: 13 out. 2022.

⁴⁵ É interessante mencionar: é difícil mensurar os dados de *streaming*. Diferente de cinema, não há dados de bilheteria mas, sim, outras maneiras de consumo. A *Parrot Analytics* utiliza dados cruzados para seus apontamentos, a fim de mensurar a atenção dada àquela mídia. A empresa analisa um conjunto de dados de comportamento do público como: mídias sociais, classificações de fãs e dados de pirataria para representar a demanda do público. Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/carlymayberry/2021/02/11/disneys-wandavision-cast-into-top-viewing-spot-worldwide/?sh=f834af061333>>. Acesso em: 13 out. 2022.

O tema tratou dos super-heróis Wanda Maximoff, a Feiticeira Escarlate, e Visão, da *Marvel Comics*, baseando-se em *Feiticeira Escarlate*, de Stan Lee e Jack Kirby⁴⁶. A série se figura entre os gêneros de humor e drama, podendo se configurar como uma *sitcom*. Mostra uma grande articulação de narrativa acerca do decorrer das décadas, tanto nas questões culturais quanto sociais - comportamento, estética, tabus, linguajares e emoções. Ribeiro (2021) nota que a “série acaba revelando uma alta espessura de representações e problemáticas que se desenvolvem de forma paralela à suposta superficialidade da narrativa em sua primeira camada.” (RIBEIRO, 2021, p. 8).

A minissérie também articula as décadas e suas influências na linguagem cinematográfica do gênero de humor. Entende também a capacidade técnica da cinematografia em relação à linha do tempo da história e suas técnicas. Sobretudo, maneja uma interessante maneira de encaixar relações estéticas e narrativas. Garcia e Santos (2021) em seu artigo *A série WandaVision, a evolução das produções audiovisuais e a sociedade: influências mútuas* analisam os nove episódios de *WandaVision* (2021) por um aspecto técnico e histórico e conclui que “esta nova década com certeza terá influências de *WandaVision*, não somente nas tecnologias [...] mas na cultura de produção e apreciação das produções audiovisuais.” (GARCIA; SANTOS, 2021, p. 637). Os autores também compreendem que a narrativa é “reacionária nos resgates e homenagens que faz e revolucionária na linguagem, formato e roteiro” (GARCIA; SANTOS, 2021, p. 637), dado que explicita com maestrias estéticas e técnicas de cada época e os amarra em um enredo universal, “um produto cultural característico de seu tempo.” (GARCIA; SANTOS, 2021, p. 637).

Nesse contexto, o seriado é essencial para a compreensão do universo da personagem Wanda, a Feiticeira Escarlate, bem como para o contexto do filme *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura*, lançado no Brasil em 05 de maio de 2022. O filme americano de super-heróis é a continuação do arco do filme *Doutor Estranho* (2016), tendo seu enredo sendo composto por Strange e pela personagem America Chavez fugindo da Feiticeira Escarlate pelo multiverso. Foi dirigido por Sam Raimi - que também dirigiu a trilogia *Homem Aranha* de 2002 a 2007 - e escrito por Michael Waldron. Benedict Cumberbatch atuou como Steven Strange⁴⁷.

⁴⁶ Disponível em: <<https://universocinematograficomarvel.fandom.com/pt-br/wiki/WandaVision>>. Acesso em: 06 jun. 2022.

⁴⁷ Disponível em: <<https://www.marvel.com/articles/movies/doctor-strange-multiverse-of-madness-america-chavez-sam-raimi>>. Acesso em: 10 set. 2022.

Como Ribeiro (2021) mencionou acima, diversas características importantes para o universo da Marvel foram abordadas em *WandaVision* (2021); até o momento, sabe-se⁴⁸ também que será importante também para a construção do enredo de *Capitã Marvel 3: The Marvels* que será lançado em 2023 e para o seriado *Agatha: House of Chaos*, previsto para 2024.

De acordo com o mapeamento de construção de personagens apresentado por Lima (2020), a jornada transmídia é bastante incorporada na construção da personagem Wanda. Conforme a linearidade estipulada pela autora nota-se que o padrão de origem de Wanda é os quadrinhos e que ela tem participações no cinema. Ela tem sua introdução no arco de filmes dos Vingadores, em um filme do Capitão América. Após uma série de filmes em que ela é uma personagem periférica, sua complexidade é melhor abordada em uma minissérie lançada no *streaming Disney +*, *WandaVision* (2021). Sua ênfase narrativa ali é profunda, sendo abordados seus pensamentos, emoções e, principalmente, sua trajetória. Assim, já sendo uma personagem com importância no universo, ela é protagonista do filme *Doutor Estranho* (2022), no qual explora as complexidades dos seus poderes. A jornada transmidiática da personagem Wanda iniciou, portanto, como uma personagem dos quadrinhos que foi incorporada em filmes, e, posteriormente, para ênfase da personagem, introduziu-se ela em um novo formato e em uma nova plataforma, o *streaming Disney +*. Uma vez que a personagem já é conhecida na narrativa transmidiática do universo, ela irá se capilarizar pelos fragmentos de mídia que o compõem. Tal foi visto com o filme posterior que aprofundou sua jornada.

Jenkins (2009) aborda que “personagens de narrativas transmídia não precisam ser apresentados ou reapresentados, pois já são conhecidos a partir de outras fontes.” (JENKINS, 2009, n. p.); tal como Wanda, que teve sua introdução e crescimento no arco dos Vingadores. A personagem possui uma estética individual e um contexto narrativo próprio, já sendo usual ao espectador a sua presença nesse universo.

Esse reconhecimento envolve também a distinção artística, ou, o estilo; este se configura pelo “conjunto de escolhas estéticas, poéticas e narrativas envolvidas na composição de uma obra dessa natureza.” (CARVALHO, 2018, p. 627). Carvalho (2018) aponta as duas funções que a estratégia de estilo cumpre: a primeira é a de distinção da personagem ou do produto, a fim de auxiliar em questões como concorrência e distração; a

⁴⁸

Disponível

em:

<<https://olhardigital.com.br/2021/03/05/cinema-e-streaming/wandavision-cenas-pos-creditos-apontam-para-tr-es-producoes-do-universo-marvel/>>. Acesso em: 03 set. 2022.

segunda é a da estabilidade da identidade visual, podendo resistir a mudanças e desordens. Como objeto de análise da cinematografia, segundo Carvalho (2018), o estilo possui também a função denotativa, pois retrata o mundo ficcional, sem interferir graficamente na noção de realidade, compondo o tempo e espaço das interações do filme.

A personagem, que tem sua história derivada dos quadrinhos, teve sua estética delineada majoritariamente pela construção da sua personagem nos filmes. Wanda, apesar de possuir uma paleta de cores própria - os tons avermelhados -, não utilizava - até a sua incorporação como Feiticeira Escarlate - um figurino parecido com os dos quadrinhos.

A fim de verificar mais um elemento nesse universo transmidiático ficcional da Marvel, podemos perceber a caracterização dos quadrinhos sendo utilizada na personagem atualmente. Wanda se transformou e a estética construída na mídia dos quadrinhos foi utilizada para sua caracterização como Feiticeira Escarlate. Primeiro, resgatam-se alguns dos figurinos dela nos quadrinhos, incorporando datas de 1980 até os dias atuais na figura 7. Nota-se que a personagem teve diversas representações ao longo dos anos que, entre si, tiveram uma linearidade, mudando algum detalhe ou outro.

Figura 7 - Conjunto das representações da personagem nos quadrinhos.



Fonte: Marvel Comics

Em um segundo momento, apresenta-se uma cena na qual a Feiticeira Escarlate traja roupas muito semelhantes aos quadrinhos (figura 8). Nota-se, portanto, como o figurino atua como um elemento transmídia.

Figura 8 - Wanda no episódio 8, com sua fantasia de *halloween*.



Fonte: Disney +, WandaVision (2021), temporada 1.

A relação ocorreu no episódio 8 do seriado, em um contexto temático de *Halloween*. Dessa maneira, tanto Visão quanto a Feiticeira Escarlata puderam trazer figurinos extremamente semelhantes aos dos anos 1980 de maneira sinérgica com a história. A caracterização foi bastante comentada, gerou memes e os fãs⁴⁹ compreenderam a ação como uma homenagem às origens dos personagens. Compreende-se que o interesse majoritário do cinema costuma ser a satisfação e o prazer do espectador (JULLIER, MARIE, 2009), então é comum percebermos momentos na narrativa que dão fragmentos da informação ao espectador que está atento à jornada transmídia.

Verifica-se a importância das conexões transmídia. Ao atender uma representação de outra mídia, o seriado foi inovador e criou momentos que o público não esperava receber. Dessa forma, mantém-se a atenção do público para as ações posteriores da narrativa. Tendo então analisado algumas questões sobre essa personagem transmídia, damos seguimento ao trabalho nas conclusões finais.

4.4 O FEMININO E OS ARQUÉTIPOS

Neste subcapítulo iremos verificar como diversas das características de Wanda estão amparadas em arquétipos clássicos e como alguns arquétipos da teoria feminina se articulam

⁴⁹

Disponível em: <https://screenrant.com/wandavision-episode-6-marvel-comics-costumes-visions-quickilver/>. Acesso em: 20 set. 2022.

entre eles. Iniciaremos pelo arquétipo da bruxa e por adjacentes deste, dado que figura na maior parte da construção da personagem, e inclusive no seu título de Feiticeira Escarlata. Iremos verificar diversas imagens e sequências que dão correspondência a essa construção. De acordo com Jullier e Marie (2009), toda a compreensão cinematográfica paira “sobre o que o leitor pode ver diretamente por intermédio dos fotogramas reproduzidos – por exemplo, o enquadramento, a posição da câmera.” (JULLIER; MARIE, 2009, p. 17). Em sequência, o arquétipo materno de Jung e algumas articulações de conceitos vistos no capítulo três, principalmente nas aberturas teóricas de Waschburger (2020).

Inicialmente, Creed (2007) aborda sobre o arquétipo da bruxa nos filmes. É interessante analisar esse aspecto, porque é nele que encontramos diversas das representações de Wanda. Quando a personagem é descrita pela primeira vez – exemplo 1 – interpretam-na como alguém anormal por conta dos seus poderes. A cena é em *Vingadores: Era de Ultron* (2015), após o resgate do cetro em Sokovia. A caracterização se encontra em uma conversa entre Capitão América, interpretado por Chris Evans, e a agente da *S.H.I.E.L.D.* Maria Hill, interpretada por Cobie Smulders.

Exemplo 1: Wanda é descrita pela primeira vez no UCM.

CAPITÃO AMÉRICA: E os dois otimizados?

MARIA HILL: Wanda e Pietro Maximoff. Gêmeos. Ficaram órfãos aos 10 anos, quando um projétil destruiu o prédio deles. A Sokovia teve uma história complicada. Não é um lugar importante, mas fica no caminho de todos os lugares importantes.

CAPITÃO AMÉRICA: As capacidades deles?

MARIA HILL: Ele tem um metabolismo acelerado e homeostasia térmica melhorada. Ela faz interligação neuroelétrica, telecinesia, manipulação mental. Ele é rápido e ela é **estranha**. (VINGADORES: ERA DE ULTRON, 2015, 141 min).

Sendo esse arquétipo retratado como uma figura que contém uma sexualidade bastante explorada, a autora relata que ele também é visto como alguém sobrenatural que possui desejos por algo maligno. Suas outras funções, como a de vidente e curandeira, são normalmente esquecidas (CREED, 2007). Logo, a bruxa não costuma se limitar entre o racional e o irracional, esticando esses limites. Por fim, a autora diz que seus poderes malignos usualmente são compreendidos como sendo parte da sua natureza feminina, sendo ela mais próxima da natureza do que o homem, podendo a mulher controlar suas forças.

Outra descrição que também compreende diversas ações da narrativa da personagem seria o do arquétipo da *anima* – o lado feminino do inconsciente coletivo. Jung (2000) traz as características dele: “volúvel, desmedida, caprichosa, descontrolada, emocional, às vezes demoniacamente intuitiva, indelicada, perversa, mentirosa, bruxa e mística” (JUNG, 2000, p.

129). Tais são arquétipos complexos, que nem sempre são apresentados em suas totalidades conceituais.

Desde a primeira cena que a personagem se destaca (figura 9) até momentos mais recentes (figura 10), a percepção sobre seus poderes sempre teve uma característica demoníaca, quase feroz. Suas feições usualmente são intuitivas, dando à personagem uma aparência mística. Características centrais são levantadas e, a partir delas, as sofisticções dos detalhes as incorporam. Pode-se perceber Wanda como bastante emocional e, por vezes, descontrolada, bem como tendo atitudes mentirosas e místicas. Uma das primeiras aparições, a primeira que ela teve uma interação mais longa, foi a de Wanda com Tony Stark, gerando nele um grande pesadelo enquanto ele captura o cetro:

Figura 9 - Wanda manipula a mente de Tony Stark.



Fonte: Marvel Studios, Vingadores: Era de Ultron (2015).

Em momentos mais avançados da narrativa da personagem, em *WandaVision* (2021) e em *Doutor Estranho* (2022), ela apresenta uma coroa, simbolizando seu contato com o arquétipo da bruxa e com questões de cunho demoníaco e obscuro. Simbolicamente a figura da coroa também atua como uma diferenciação na classe de quem a possui. Como pode ser observado, a personagem incorpora o item:

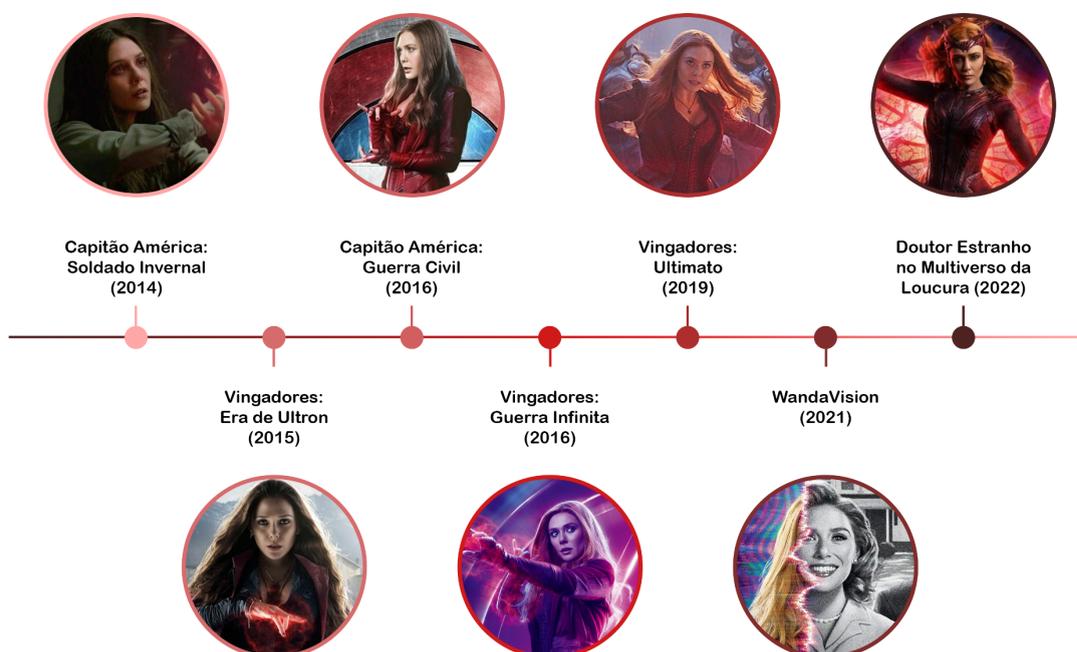
Figura 10 - Wanda incorpora sua coroa.



Fonte: Disney + e Marvel Studios.

Verificam-se esses arquétipos também na análise do figurino de Wanda. Mapeou-se a estética dos cartazes promocionais que tinham a presença da personagem Wanda (figura 11). Filmes que não tiveram participação dela no cartaz principal foram substituídos por cenas importantes na narrativa. Abaixo a linha do tempo com sua cronologia:

Figura 11 - Linha do tempo de Wanda no universo da Marvel.



Fonte: produção da autora.

Verifica-se que a atriz teve um crescimento na sofisticação visual, ganhando mais cores, elementos e destaque nas narrativas em que participou. No aspecto visual, as características, tanto do arquétipo da bruxa, quanto do arquétipo da *anima*, são visíveis no seu

figurino e posicionamento enquanto atriz. Percebe-se nas imagens elencadas que Wanda quase não sorri. Em geral, sua feição simula uma preocupação. Ela parece estar em constante ação, notando o movimento das suas mãos e posição corporal. A personagem sorri apenas na narrativa que aborda uma realidade paralela à qual ela vive. Nota-se, ainda, que ela obteve uma roupagem diferente das demais no final da linha do tempo. Iremos abordar sobre essa mudança na sequência.

Focando principalmente nos últimos episódios de *WandaVision* (2021) e na obra *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura* (2022), verificam-se mudanças na imagem da personagem nesse período da jornada cinematográfica. A saída do casaco vermelho pela entrada do figurino da Feiticeira, com a coroa, deu visibilidade a essa divisão. Segundo Ribeiro (2021, p. 10), a aparência da personagem após despertar a individualidade da Feiticeira Escarlata “traduz aspectos estéticos e visuais dos quadrinhos e de animações anteriores; adaptando e atualizando de maneira concreta a personagem”, como se ela assumisse “sua identidade no Universo Marvel.” (RIBEIRO, 2021, p. 10). É visível, na figura 12, o traje modificado de Wanda, na sua primeira aparição como Feiticeira Escarlata:

Figura 12 - Wanda no episódio 9, logo após despertar como Feiticeira Escarlata.



Fonte: Disney +, WandaVision (2021), temporada 1.

Através de sua jornada, seu traje é composto pela sua construção, os eventos e a ação que o foi delineando. E ele possui mudanças interessantes para a análise da narrativa da personagem, sendo verificável na figura 13. Como não sabemos com exatidão a marcação do tempo cronológico no universo Marvel, localizarmo-nos a partir das marcações estéticas é benéfico para compreender a linearidade da análise. Por exemplo, pode-se notar a deterioração estética do seu traje entre uma narrativa e outra, como se ele tivesse passado por

uma grande batalha entre um fechamento de narrativa e o outro. No seu peito, uma grande marca de energia, como se houvesse uma explosão a partir do centro dele. Na sua coroa, há riscos, texturas e marcas, dando uma ideia de passar do tempo e corrosão. Jung (2000, p. 128) instiga que “o obscuro que adere a cada personalidade é a porta de entrada para o inconsciente, o pórtico dos sonhos.” Essa percepção de Jung nos é interessante porque a personagem de fato incorpora o obscuro e o inconsciente na sua personalidade no segundo momento, principalmente enquanto explora o multiverso. Ela também avança para um traje mais fechado, não mostrando muito de sua pele, contando com menos contraste e tons mais escuros para compor sua estética.

Figura 13 - Diferenças entre WandaVision (2021) e Doutor Estranho (2022).



Fonte: Marvel Studios.

Dando seguimento na análise, finalizamos o tópico com os conceitos que Waschburger (2020) nos traz no capítulo 3. Articula-se o objeto em relação à ideia de Murdock (1990), que retrata a rejeição da feminilidade para o sucesso da trajetória. O aspecto no qual a heroína se separa da sua feminilidade a fim de construir seu caminho não é apresentado na jornada de Wanda. A personagem encontra na vida do subúrbio, no seu marido, nos seus filhos e nessa narrativa uma grande satisfação (figura 14). O conceito de ideal, para Wanda, é, sim, uma vida determinada pelas estruturas sociais: a mulher como mãe, esposa, dona de casa. Ao encontrar na maternidade grande satisfação, antagoniza-se uma ideia masculinizada da personagem.

Assim, pode-se fazer relação também com o arquétipo materno de Jung. De acordo com Jung (2000), o arquétipo materno é definido pelos traços:

Seus atributos são o "maternal": simplesmente a mágica autoridade do feminino; a sabedoria e a elevação espiritual além da razão; o bondoso, o que cuida, o que sustenta, o que proporciona as condições de crescimento, fertilidade e alimento; o lugar da transformação mágica, do renascimento; o instinto e o impulso favoráveis; o secreto, o oculto, o obscuro, o abissal, o mundo dos mortos, o devorador, sedutor e venenoso, o apavorante e fatal. (JUNG, 2000, p. 92).

Na série, a partir do momento que ela se descobre grávida, denota grande parte da narrativa e da organização dela aos seus filhos. A geração deles é bastante espontânea, bem como seu desenvolvimento e crescimento. Embora seja uma situação disruptiva, ela é aceita com bastante naturalidade por Wanda e Visão. A protagonista incorpora a maternidade nos ideais dela, que, por sua vez, sente o luto também pelos filhos.

Figura 14 - Conjunto de cenas de felicidade com Visão e sua família.



Fonte: Marvel Studios e Disney +.

Por fim, em referência aos arquétipos da ficção científica trazidos por Waschburger (2020), é possível perceber que a personagem é amparada por todos os conceitos em diferentes níveis, fluando entre eles. Pode-se, eventualmente, identificá-la como a *Mystique Models*, nos momentos em que, por exemplo, manipula situações ao seu favor através da ingenuidade. Por seu viés mais catártico, enquadra-se como uma *Vamp* – principalmente ao interpolar a percepção de situações confusas ou complexas, como na cena da invasão e perseguição de America Chavez no Kamar-Taj. Por se mostrar como uma fiel e apaixonada

esposa, uma mãe dedicada e uma amiga comprometida com seu círculo social, possui momentos que a interpretamos como uma *Good Working Woman*.

Entretanto, sua maior característica é a de *Tough Woman*, perceptível através do seu protagonismo como heroína, suas qualidades como uma mulher forte, poderosa e decidida. Enfoca-se esse último fator como um elemento positivo para a análise. Wanda sempre tomou decisões difíceis. Ao espectador é visível que sua jornada é repleta de momentos de sacrifícios. A personagem pondera sobre eles e tende a tomar atitudes condizentes com o seu íntimo, tal cria relações com o público. A projeção entre personagem e espectador atua como um espelho, pelo herói ser um ator que, por sua vez, também é humano (GUBERNIKOFF, 2009). Nessa visibilidade, Wanda possui, caracteristicamente, um ângulo que revela muito da sua dramaticidade e da percepção que temos dela como personagem consistente (figura 15). Usualmente a personagem está sozinha nesse ângulo, com o fundo desfocado. Jullier e Marie abordam que a profundidade de campo delinea o olhar, e que o fundo da cena pode estar ligado às representações de características do personagem; de acordo com eles, o "espaço fora de foco pode também servir aos interesses da subjetividade narrativa." (JULLIER; MARIE, 2009, p. 32).

Compreende-se então nessa estética de cenas um momento que conecta o espectador à personagem principal, Wanda. Com o fundo da cena sendo projetado de maneira borrada e distante, com a personagem em foco, verifica-se a solidão do momento em questão. Nessas cenas, a personagem se conecta ao espectador, através do movimento de se distanciar do contexto e continuar na zona central de foco de quem assiste.

Figura 15 - A exposição da personagem em fundos desfocados é comum.



Fonte: Marvel Studios.

Percebe-se que a personagem é composta por diversos arquétipos que dão complexidade a sua construção. Indo desde arquétipos que se refletem no seu corpo e visual até os que são mais perceptíveis através das suas ações e satisfações. A personagem encaixa diversos conceitos e os incorpora, dando uma grande tridimensionalidade ao seu ser. Ela, ainda, conecta-se com o espectador através de momentos emocionais e de subjetividade.

5 CONCLUSÕES FINAIS

Neste encerramento, é importante resgatar a construção do presente trabalho. A partir do problema de pesquisa, que foi sobre a percepção da mudança da personagem, buscou-se tensionar sobre essas forças de transformação. O questionamento central seria, então, sanado através de análises sobre a jornada, representação e características da mudança. Nessas construções, *foi possível identificar que a jornada foi de transformação e como isso articulou com o objeto*. Isso permitiu que a construção da personagem fosse analisada de maneira mais complexa.

Por sua vez, essas relações só foram feitas por conta de uma grande Pesquisa Bibliográfica. Esse método permitiu que eu compreendesse a estrutura de universo das narrativas da Marvel, primeiramente. A construção da personagem não se tensiona sozinha; ela é um produto midiático em meio a uma cultura de mudanças. Isso fez com que a jornada da personagem chegasse até esse momento também.

Assim, pesquisei sobre a marca Marvel em diversos aspectos: indústria, produção, história, projeções, falhas. Entendendo que o cenário, a cultura e a sociedade mutuamente se influenciam, dinamizei a pesquisa ao buscar também pela história da personagem ao longo das décadas, afinal, a inserção e a representatividade feminina também se modificaram nos últimos anos. Busquei relacionar esses diversos aspectos sociais entre Marvel e Wanda. Dessa forma, percebi que a estrutura de negócios da Marvel se modificou muito nos últimos anos. Percebi que a sua entrada como produtora de filmes se derivou muito mais pelo contexto do que por um plano seu. A história da Marvel é de altos e baixos, considerando que a empresa literalmente decretou falência nos anos 1990 e hoje é a dona da maior franquia de filmes da atualidade.

É importante perceber também que essa história se constituiu com heróis homens. Musculosos, bonitos e com grandes poderes. Nem sempre homens decididos, bondosos, ou mesmo seguindo as regras, mas, ainda homens e heróis. Enquanto isso, a figura feminina serve, no máximo, como coadjuvante. Esse vem sendo o cenário das franquias de super-heróis há muitos anos e não representa nenhuma novidade. O que representa alguma novidade é que, de uns poucos anos pra cá – talvez menos de uma década –, esse cenário está, de maneira lenta, introduzindo personagens femininas para constituir essa história. Temos, finalmente, heroínas poderosas sendo adicionadas ao patamar de grandes heróis canônicos. Entretanto, não se pode olhar para uma corporação gigante como a Marvel, que lucra infinitos de dinheiro com produtos que, sim, são representativos, e dar apenas a ela o crédito por alavancar uma

mudança estrutural. É fato que essa inserção é ocasionada por movimentos e pela pressão popular existente há décadas sobre as questões de representatividade. Há uma importante presença social que nota a falta de representantes que divergem da figura estrutural; que pede que os introduzam em novos espaços; que representa o periférico, o negro, a mulher, a pessoa com deficiência, o pobre; que populariza o invisível. É, também, devido às comunicações globalizadas que essas novas estruturas se conectam e se empoderam. Dessa maneira, destaca-se a importância da jornada de Wanda. A personagem, segundo a própria Marvel, é a mais poderosa dos heróis dentro do universo.

Diferente de várias outras heroínas da franquia, a personagem teve tempo de narrativa para se configurar como uma personagem complexa, que enfrenta problemas humanos tal como qualquer um e tem de lidar com suas questões superpoderosas de maneira adjacente. A sua construção, através da jornada percorrida, não é sobre vingança, nem sobre descobrir novos poderes, muito menos sobre enfrentar alguma provação cósmica. A jornada de Wanda não é nem sobre ser uma heroína; que, dirá sobre ser uma vilã. A sua trajetória fala sobre o luto, sobre perder pessoas importantes e administrar essas dificuldades; a construção de personagem de Wanda é sobre o seu autodescobrimento.

Wanda, enquanto mulher, aspira ser mãe, esposa, deseja ser amada e constituir família. A personagem não possui muitas cenas sobre seus *hobbies*, nem foi construída como alguém que teve muita relevância na narrativa. Dessa forma, percebe-se a importância dos tensionamentos sobre o feminino em relação à narrativa. Como as representações e a cenografia construíram a personagem é um ponto importante. Afinal, conforme visto, anteriormente as mulheres exerciam seu papel em função do homem. Wanda desamarra-se das suas dores e permite que a narrativa a descubra, permeando entre diversas construções e características. Ela não é uma personagem fixa e prescrita, nem se encaixa em um arquétipo apenas. A personagem toma para si diversos posicionamentos, sendo ora heroína ora antagonista. Embora a trajetória dela seja – quase em totalidade – composta por perdas masculinas, é positivo perceber que Wanda possui o seu próprio descobrimento, possuindo suas diversas e complexas características e intenções.

A partir da análise da jornada da heroína com a metodologia do Neomito, verificou-se que a heroína provavelmente terá um novo enredo a partir da sua descoberta. Entendendo que seu autodescobrimento enfatiza a Feiticeira Escarlata, que emergiu dessas transformações, a jornada entra em uma nova fase ainda não explorada.

Ainda, percebeu-se que Wanda não seria construída e emergiria na Feiticeira Escarlata sem um movimento transmidiático da narrativa. Como a personagem pôde ser explorada em

um seriado, compreenderam-se na narrativa seriada diversas informações que não seriam transmitidas em um filme (por diversas questões, como tempo, protagonismo, superficialidade, etc.). Isso complexificou a personagem e a identificou melhor no filme que ela foi protagonista. Nas análises técnicas, verifica-se que, a partir da linguagem lançada com *WandaVision* (2021), já está em prática uma característica transmídia de consumir os universos narrativos. Tal, vem desestabilizando a hierarquia que os grandes filmes necessariamente possuem, compondo os universos de maneira mais complexa e rica: com filmes e seriados partilhando uma continuidade nos enredos deles.

Nesse contexto, vejo a importância do presente trabalho. A personagem Wanda aponta como uma novidade em diferentes aspectos de análise: enquanto feminilidade, enquanto figura na narrativa, enquanto objeto e personagem transmídia. É essencial notarmos as figuras femininas de representação positiva em construções midiáticas que permitam o descobrimento, a tentativa e o erro.

REFERÊNCIAS

ADAM, Catherine Dalpiaz. **Higher. Further. Faster.** Uma análise da representação feminina e das relações em Capitã Marvel. 2019. Trabalho de conclusão (Bacharel em Publicidade e Propaganda) — Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2019. Disponível em: <<https://lume.ufrgs.br/handle/10183/211940>>. Acesso em: 28 jul. 2022.

BRANCATELLI, Rodrigo. A incrível história de como a Marvel saiu da falência para virar a maior empresa geek do mundo. Disponível em: <<https://exame.com/tecnologia/a-incrivel-historia-de-como-a-marvel-saiu-da-falencia-para- virar-a-maior-empresa-geek-do-mundo/>>. Acesso em: 07 jun. 2022.

CALABRESE, Omar. **A idade neobarroca.** Lisboa: Edições 70, 1987.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces.** São Paulo: Pensamento, 1995.

CAMPBELL, Joseph. **O poder do mito.** São Paulo: Editora Palas Athena, 1991.

CAPITÃO AMÉRICA: GUERRA CIVIL. Direção: Anthony e Joe Russo. Produção: Kevin Feige, Mitch Bell, Christoph Fisser, Henning Molfenter, Charlie Woecken, Victoria Alonso, Louis D'Esposito, Nate Moore, Stan Lee, Patricia Whitcher. Marvel Studios. Distribuição: Walt Disney Studios Motion Pictures. Estados Unidos. 2016 (147 min).

CAPITÃO AMÉRICA: O SOLDADO INVERNAL. Direção: Anthony e Joe Russo. Produção: Kevin Feige, Victoria Alonso, Michael Grillo, Stan Lee, Alan Fine, Louis D'Esposito. Marvel Studios. Distribuição: Walt Disney Studios Motion Pictures. Estados Unidos. 2014 (136 min).

CARVALHO, Ludmila Moreira Macedo de. Estilo como possibilidade de metodologia de análise de ficções seriadas televisivas. In: **Anais de Textos Completos do XXII Encontro SOCINE.** Goiânia, 2018. Disponível em: <<https://www.socine.org/publicacoes/anais/>>. Acesso em: 08 ago. 2022.

CREED, Barbara. The Neomyth In Film: The Woman Warrior from Joan of Arc to Ellen Ripley. In: ANDRIS, S.; FREDERICK, U. (eds). **Women Willing to Fight: The Fighting Woman in Film.** Newcastle: Cambridge Scholars Publishing, 2007. p. 15 –37.

DANTAS, Jessica Lana de Gois Wanderley. **O risco de respirar:** os rastros da ansiedade e a improvisação em dança no entremeio do caótico. 2021. Dissertação (Mestrado) — Universidade Federal de Uberlândia, Pós-graduação em Artes Cênicas. Uberlândia, 2021. Disponível em: <<https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/34126>>. Acesso em: 23 ago. 2022.

DISNEY +. Wanda Maximoff: como ela conseguiu seus poderes segundo WandaVision. Disponível em: <<https://disney.com.br/novidades/wanda-maximoff-como-ela-conseguiu-seus-poderes-segundo-o-wandavision>>. Acesso em: 06 jun. 2022.

DOUTOR ESTRANHO NO MULTIVERSO DA LOUCURA. Direção: Sam Raimi. Roteiro: Michael Waldron. Produção: Kevin Feige. Marvel Studios. Distribuição: Walt Disney Studios Motion Pictures. Estados Unidos. 2022 (126 min).

GALPERIN, William. Saindo do estereótipo: a diferença sexual no futuro da televisão. In: **O mal estar no pós-modernismo: teorias e práticas**. E. Ann Kaplan (org.). Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1993. p. 185-205.

GARCIA, J. L.; SANTOS, C. D. A. *A série WandaVision, a evolução das produções audiovisuais e a sociedade: influências mútuas*. In: **Aqui jaz o último ato: 3 Cine-Fórum da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul**. Campo Grande: Cine-Fórum UEMS, 2021. Disponível em: <<https://anaisonline.uems.br/index.php/cineforumuems/article/view/7610>>. Acesso em: 13 jun. 2022.

GUBERNIKOFF, Giselle. **A imagem: representação da mulher no cinema**. Conexão – Comunicação e Cultura, UCS, Caxias do Sul, v. 8, n. 15, jan./jun. 2009. p. 65-77.

GUTFREIND, Cristiane Freitas. Cinema: uma forma de tradução do pensamento. In: **Cultura midiática e tecnologias do imaginário: metodologias e pesquisas**. Ana Carolina D. Escosteguy (org.). Porto Alegre: EDIPUCRS, 2005. 1 ed. p. 29-37.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. Rio de Janeiro: Zahar, 2009.

JOST, François. **Do que as séries americanas são sintoma?** Porto Alegre: Sulina, 2012.

JULLIER, L.; MARIE, M. **Lendo as imagens do Cinema**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2009.

JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Petrópolis: Vozes, 2000. 2 ed.

KAPLAN, E. Ann. **A mulher e o cinema: os dois lados da câmera**. Rio de Janeiro: Artemídia; Rocco, 1995.

LIMA, Sâmela de Carvalho. **Convergência e transmídia: uma análise do Universo Cinemático da Marvel**. 2020. Dissertação (Mestrado em Linguagens, Mídia e Arte) — Programa de Pós Graduação em Linguagens, Mídia e Arte, Centro de Linguagem e Comunicação, Pontifícia Universidade Católica de Campinas. Campinas, 2020. Disponível em: <<http://repositorio.sis.puc-campinas.edu.br/xmlui/handle/123456789/16343>>. Acesso em: 06 ago. 2022.

MACHADO, Arlindo. **A televisão levada a sério**. 4.ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2000.

MARVEL. Marvel Corporate Information. 2020. Disponível em: <<https://www.marvel.com/corporate/about>>. Acesso em: 06 jun. 2022.

MARVEL. Movies. 2021. Disponível em: <<https://www.marvel.com/movies>>. Acesso em: 06 jun. 2022.

MARVEL. TV shows. 2021. Disponível em: <<https://www.marvel.com/tv-shows>>. Acesso em: 06 jun. 2022.

MARVEL. Wanda Maximoff. 2021. Disponível em: <<https://www.marvel.com/characters/scarlet-witch-wanda-maximoff>>. Acesso em: 06 jun. 2022.

MARVEL ENTERTAINMENT. VFX Secrets of Marvel Studios' WandaVision!. YouTube: Marvel Entertainment, 2021. Vídeo (10min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YbejtMd0M_Y>. Acesso em: 07 jun. 2022.

MIKANNN. Pode entrar, Feiticeira Escarlarte!: WandaVision S01E08 review. YouTube: Mikannn, 2021. Vídeo (42min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=N3h9cvVtbM&list=PLkQ1HWydujXZgsDQGJ2D-YmZMtkuzcpUh&index=14>>. Acesso em: 05 jun. 2022.

MITTELL, Jason. Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea. **MATRIZES**, São Paulo, n. 2, p. 29-52, 2012.

MORAES, Karen A. J. R. **O storytelling e a construção do relacionamento dos espectadores com o universo cinematográfico Marvel**. 2019. Trabalho de conclusão (Bacharel em Relações Públicas) — Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2019. Disponível em: <<https://lume.ufrgs.br/handle/10183/211985>>. Acesso em: 28 jul. 2022.

OMELETE. WandaVision | Confira os principais easter eggs da série da Marvel. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/marvel-cinema/wandavision-easter-eggs-referencias#13>>. Acesso em: 04 jun. 2022.

REIS, C.; LOPES, A. C. M. **Dicionário de teoria narrativa**. São Paulo: Ática, 1988. (Série Fundamentos).

RIBEIRO, Matheus Tagé Veríssimo. **WandaVision**: hibridismo e expansão narrativa do Universo Cinemático Marvel. *Revista Insólita*. São Paulo, v. 1, n. 2, p. 4-12, 2021.

RODRIGUES, Iago Vaz. **Avengers Assemble**: as estratégias de promoção da *Marvel Studios* e da *Walt Disney Studios* para o lançamento de *“ Vingadores: Ultimato ”*. 2019. Trabalho de conclusão (Bacharel em Publicidade e Propaganda) — Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2019. Disponível em: <<https://lume.ufrgs.br/handle/10183/211982>>. Acesso em: 28 jul. 2022.

ROSSINI, M. S.; RENNER, A. G. **A produção audiovisual ficcional para web**: formas e formatos. *Revista Brasileira de Economia Criativa e da Cultura*. Porto Alegre, v. 1, n. 1, p. 29-46, 2018.

ROSSINI, M. S.; RENNER, A. G. Nova cultura visual? Netflix e a mudança no processo de produção, distribuição e consumo do audiovisual. In: **Anais do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação - Intercom**. Rio de Janeiro, 2015. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-2972-1.pdf>>. Acesso em: 05 ago. 2022.

SANTOS, S; MENDONÇA, B. H. M. A Jornada do Herói de Joseph Campbell, o conceito da jornada cíclica do mito aplicado no filme Vingadores: A Era de Ultron. In: **Anais do XVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação na Região Sul - Intercom**. Curitiba, 2016. Disponível em: <<https://www.portalintercom.org.br/anais/sul2016/resumos/R50-1428-1.pdf>>. Acesso em: 07 ago. 2022.

SILVA, M. V. B. Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade. **Galaxia**, São Paulo, n. 27, p. 241-252, 2014.

THE THINGS. Behind The Marvel Magic That Made WandaVision. YouTube: The Things, 2021. Vídeo (8min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=8cCk1hvkVMs>>. Acesso em: 07 jun. 2022.

VANOYE, F.; GOLIOT-LÉTÉ, A.. **Ensaio sobre a análise fílmica**. 7.ed. Campinas, SP: Papirus, 2012. (Série Ofício de Arte e Forma).

VIEIRA, Guilherme Sallet. **Stranger ads: uma análise sobre as estratégias de product placement em Stranger Things**. 2020. Trabalho de conclusão (Bacharel em Publicidade e Propaganda) — Faculdade de Artes e Comunicação. Universidade de Passo Fundo. Passo Fundo, 2020. Disponível em: <<http://repositorio.upf.br/bitstream/riupf/1966/1/PF2020Guilherme%20Sallet%20Vieira.pdf>>. Acesso em: 08 jul. 2022.

VINGADORES: ERA DE ULTRON. Direção e roteiro: Joss Whedon. Produção: Kevin Feige, Mitch Bell, Victoria Alonso, Louis D'Esposito, Jon Favreau, Alan Fine, Jeremy Latcham, Stan Lee, Patricia Witcher. Marvel Studios. Distribuição: Walt Disney Studios Motion Pictures. Estados Unidos. 2015 (141 min).

VINGADORES: GUERRA INFINITA. Direção: Anthony e Joe Russo. Produção: Kevin Feige, Mitch Bell, Louis D' Esposito, Victoria Alonso, Stan Lee, Jon Favreau, James Gunn. Marvel Studios. Distribuição: Walt Disney Studios Motion Pictures. Estados Unidos. 2018 (149 min).

VINGADORES: ULTIMATO. Direção: Anthony e Joe Russo. Produção: Kevin Feige, Mitch Bell, Christopher Markus, Stephen McFeely, Jon Favreau, James Gunn, Stan Lee, Victoria Alonso, Michael Grillo, Thrinn Than, Louis D' Esposito. Marvel Studios. Distribuição: Walt Disney Studios Motion Pictures. Estados Unidos. 2019 (181 min).

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

WANDA VISION. Temporada 1. Direção: Matt Shakman. Produção: Chuck Hayward, Kevin Feige, Louis D'Esposito, Victoria Alonso, Matt Shakman, Jac Schaeffer. Marvel Studios. Distribuição: Disney Media Distribution. Estados Unidos. 2021 (29-49 min).

WASCHBURGER, Carina Schroder. **Protagonismo feminino no cinema de ficção científica: um estudo a partir da personagem Ellen Ripley**. 2020. Dissertação (Mestrado) —

Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2020. Disponível em: <<https://repositorio.pucrs.br/dspace/handle/10923/16688>>. Acesso em: 14 ago. 2022.

WASCHBURGER, Carina Schröder. Protagonismo feminino no cinema de ficção científica. In: **Anais de Textos Completos do XXIII Encontro SOCINE**. Porto Alegre, 2019. Disponível em: <<https://www.socine.org/publicacoes/anais/>>. Acesso em: 08 ago. 2022.

XAVIER, K. C. ROSSINI, M. S. **Apropriações da jornada do herói em Game of Thrones: uma análise do personagem Jaime Lannister**. Contemporanea. Salvador, v. 18, n. 1, p. 107-134, 2020.

ZANETTI, Daniela. Repetição, serialização, narrativa popular e melodrama. **MATRIZES**, São Paulo, v. 2, n. 2, p. 181-194, 2009. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/38230/41004>>. Acesso em: 03 set. 2022.