

**UNIVERSIDADE DE SOROCABA
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA, EXTENSÃO E INOVAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E CULTURA**

Tamara Cristine de Araújo

***WANDAVISION: A JORNADA DA HEROÍNA E A REPRESENTAÇÃO DA MULHER
NAS PRODUÇÕES AUDIOVISUAIS DE SUPER-HERÓIS***

**Sorocaba/SP
2022**

Tamara Cristine de Araújo

**WANDAVISION: A JORNADA DA HEROÍNA E A REPRESENTAÇÃO DA
MULHER NAS PRODUÇÕES AUDIOVISUAIS DE SUPER-HERÓIS**

Dissertação apresentada à Banca Examinadora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Universidade de Sorocaba, como exigência parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação e Cultura.

Orientadora: Profa. Dra. Monica Martinez

**Sorocaba/SP
2022**

Ficha Catalográfica

Araújo, Tamara Cristine de
A692w *WandaVision* : a jornada da heroína e a representação da mulher
nas produções audiovisuais de super-heróis / Tamara Cristine de
Araújo. -- 2022.
172 f. : il.

Orientadora: Profa. Dra. Monica Martinez.
Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura) - Universidade
de Sorocaba, Sorocaba, SP, 2022.

1. WandaVision. 2. Narrativa (retórica). 3. Mulheres no cinema.
4. Feminismo. I. Martinez, Monica, orient. II. Universidade de
Sorocaba. III. Título.

Tamara Cristine de Araújo

**WANDAVISION: A JORNADA DA HEROÍNA E A REPRESENTAÇÃO DA
MULHER NAS PRODUÇÕES AUDIOVISUAIS DE SUPER-HERÓIS**

Dissertação aprovada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Universidade de Sorocaba.

Aprovado em: 20/06/2022

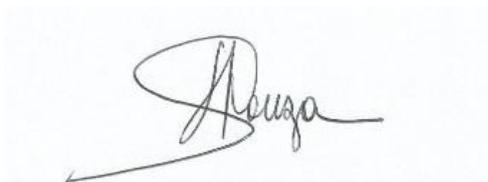
BANCA EXAMINADORA:



Profa. Dra. Monica Martinez
Universidade de Sorocaba



Prof. Dr. Mateus Yuri Ribeiro da Silva Passos
Universidade Metodista de São Paulo



Profa. Dra. Luciana Coutinho Pagliarini de Souza
Universidade de Sorocaba

Dedico a meus avós, meus super-heróis de verdade.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à Uniso por me providenciar uma bolsa institucional e dar a chance da realização do mestrado, que parecia um sonho tão distante. Também agradeço a todos os professores e professoras do programa em Comunicação e Cultura, que foram meus principais aliados durante minha jornada. Não posso deixar de me lembrar dos professores da graduação em Letras, que também foram inspiração para que eu continuasse os estudos na pós.

Agradeço imensamente à minha mentora nessa jornada, a professora Monica Martinez, por todas as sugestões, leituras, caminhos e, sobretudo, pela paciência e apoio de sempre.

Minha família, minhas amigas e amigos, e meu esposo também foram pontos de apoio e incentivo em todas as jornadas que escolhi fazer. Obrigada a todos vocês, sempre!

*“Sempre haverá tochas e forçados para
mulheres como nós, Wanda”.*
Agatha Harkness em *WandaVision*

RESUMO

Esta pesquisa tem como tema a representação da mulher em produções audiovisuais de super-heróis, e como objeto a personagem Wanda/Feiticeira Escarlate, da minissérie *WandaVision*. A questão que se delineia é: como a personagem Wanda representa a mulher nesse subgênero? Nosso objetivo geral busca explicitar aspectos do feminino em produções audiovisuais de super-heróis e verificar como a Jornada da Heroína pode evidenciar esses aspectos. Como objetivos específicos, procuramos apresentar considerações sobre o movimento feminista e os estudos de gênero; apresentar a Jornada do Herói e a Jornada da Heroína; e verificar quais etapas da Jornada da Heroína, na versão de Maureen Murdock, constam na narrativa de *WandaVision*. A metodologia consiste na análise do percurso da personagem da *Marvel* a partir das dez etapas da Jornada da Heroína para, então, verificar a representação do feminino. O corpo teórico é composto por Butler (2003; 2015; 2018), Scott (1995; 2012), Martinez, Lago e Lago (2016), Martinez, Lago e Heidemann (2022) para tratar sobre as questões do gênero; e Campbell (1949), Martinez (2008), Vogler (2006) e Murdock (1990) sobre a Jornada do Herói e a Jornada da Heroína. Cocca (2016) e Oliveira (2001) foram base para os históricos das super-heroínas das HQs, além de discutirem sobre a importância da representação na mídia. A relevância da pesquisa se dá por discutir sobre a Jornada da Heroína e contribuir para reflexões sobre a evolução sóciohistórica dos modos de representação da mulher nas produções audiovisuais. A principal contribuição deste estudo é a constatação de que a Jornada da Heroína é um método válido para análise de personagens. Foram encontradas as dez etapas da Jornada da Heroína em *WandaVision* nesta produção, que enfatiza as fases especificamente femininas da jornada. Contudo, a análise revela também que a série transcende essa representação de um feminino meramente ligado aos aspectos biológico e social, evidenciando o aspecto simbólico e, portanto, conectando-o com seu princípio psíquico, de significado universal.

Palavras-chave: Produção audiovisual. Representação. Gênero. Jornada da heroína. *WandaVision*.

ABSTRACT

This research has as theme the representation of women in audiovisual productions of superheroes, and as object the character Wanda/Scarlet Witch, from the *WandaVision* series. The question that emerges is: how does the character Wanda represent women in this subgenre? Our general objective seeks to explain aspects of the feminine in audiovisual productions of superheroes and to verify how the Heroine's Journey can highlight these aspects. As specific objectives, we seek to present considerations about the feminist movement and gender studies; present the Hero's Journey and the Heroine's Journey; and verify which stages of the Heroine's Journey, in Maureen Murdock's version, are included in *WandaVision's* narrative. The methodology consists of analyzing the journey of the *Marvel* character through the ten stages of the Heroine's Journey to, then, verify the representation of the feminine. The theoretical basis is included by Butler (2003; 2015; 2018), Scott (1995; 2012), Martinez, Lago and Lago (2016), Martinez, Lago and Heidemann (2022) to discuss gender issues; and Campbell (1949), Martinez (2008), Vogler (2006), and Murdock (1990) to present the Hero's Journey and the Heroine's Journey. Cocca (2016) and Oliveira (2001) were the basis for the history of comic book superheroines, and for discussing the importance of representation in the media. This research is relevant for discussing the Heroine's Journey and contributing to reflections about the socio-historical evolution of the modes of representation of women in audiovisual productions. The main contribution of this study is the finding that the Heroine's Journey is a valid method for character analysis. The ten stages of the Heroine's Journey were found in *WandaVision* in this production, which emphasizes the specifically female phases of the journey. However, the analysis also reveals that the series transcends this representation of a female merely linked to the biological and social aspects, highlighting the symbolic aspect and, therefore, connecting it with its psychic principle, one of universal meaning.

Keywords: Audiovisual media. Representation. Gender. Heroine's Journey. *WandaVision*.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - As protagonistas dos filmes <i>Mulher-Gato</i> (2004) e <i>Elektra</i> (2005).....	69
Figura 2 - As protagonistas das séries <i>Supergirl</i> (2015) e <i>Jessica Jones</i> (2015).	70
Figura 3 - Mestre Mental e Wanda em <i>X-Men n°4</i> (1964).....	77
Figura 4 - Magneto relembra ter salvado Wanda	78
Figura 5 - Traje de Wanda em suas primeiras aparições, em <i>X-Men n° 4</i> (1964)	79
Figura 6 - Tigresa e Agente Americano em <i>Vingadores da Costa Oeste</i>	81
Figura 7 - She-Hulk e Capitão América em <i>Vingadores da Costa Oeste</i>	82
Figura 8 - Traje de Wanda em <i>Vingadores da Costa Oeste</i>	83
Figura 9 - Wanda na saga Mais escuro que escarlate	84
Figura 10 - Wanda dizendo as palavras que extinguirão os mutantes em <i>Dinastia M</i>	86
Figura 11 - Emma Frost, Tempestade e Lorna/Polaris em <i>Dinastia M</i>	87
Figura 12 - Wanda na capa da sétima edição de <i>Dinastia M</i>	88
Figura 13 - Diferença de ilustração da narrativa da HQ e da capa, em <i>Feiticeira Escarlate: O Caminho das Bruxas</i>	89
Figura 14 - Os poderes de Wanda emanam pelo sofrimento sobre a morte de Pietro, em <i>Vingadores: Era de Ultron</i> (2015).....	92
Figura 15 - Pietro e Wanda em <i>Vingadores: Era de Ultron</i> (2015).....	92
Figura 16 - Wanda em <i>Capitão América: Guerra Civil</i> (2016)	94
Figura 17 - Wanda em <i>Vingadores: Guerra Infinita</i> (2018).....	95
Figura 18 - A série <i>WandaVision</i>	96
Figura 19 - Wanda e Visão no primeiro episódio de <i>WandaVision</i>	97
Figura 20 - A capitã Monica Rambeau, que se infiltrou em Westview como Geraldine.....	98
Figura 21 - Wanda e os filhos, Billy e Tommy	99

Figura 22 - Wanda e Agatha no último episódio de <i>WandaVision</i>	102
Figura 23 - Wanda materializa seu novo traje e assume a identidade de Feiticeira Escarlata	103
Figura 24 - Índice de Protagonismo Feminino Proativo, de Mayer (2018)	118
Figura 25 - A Jornada da Heroína, de Murdock (1990)	120
Figura 26 - Monica Rambeau (Teyonah Parris) e Dra. Darcy Lewis (Kat Dennings)	149
Figura 27 - A bruxa Agatha Harkness (Kathryn Hahn)	150
Figura 28 - Wanda em figurinos referenciando diferente décadas	150
Figura 29 - Wanda com figurinos mais sensuais	151
Figura 30 - Wanda no episódio de Halloween.....	152
Figura 31 - O novo traje de Wanda	153

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Artigos sobre a Jornada do Herói publicados no portal de Periódicos da Capes no período 2008-2021	20
Tabela 2 - Artigos sobre a Jornada da Heroína publicados no portal de Periódicos da Capes no período 2008-2021	26
Tabela 3 - Dissertações e Teses publicadas sobre a Jornada do Herói no período 2008-2021	27
Tabela 4 - Dissertações e Teses publicadas sobre a Jornada da Heroína no período 2008-2021	40
Tabela 5 - Total de pesquisas publicadas sobre a Jornada do Herói e da Heroína no período 2008-2021	42
Tabela 6 - Corpora: Artigos, dissertações e teses sobre a Jornada da Heroína ..	44
Tabela 7 - Filmes e séries sobre super-heróis 1941-abril 2022.....	61
Tabela 8 - Filmes e séries sobre super-heróis da <i>Marvel</i> e da <i>DC Comics</i> na base de dados IMDb, 1941-abril 2022 – Por protagonismo	74

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Comparação de artigos publicados sobre a Jornada do Herói e da Heroína no período 2008-2021	43
Gráfico 2 - Comparação de Teses e Dissertações publicadas sobre a Jornada do Herói e da Heroína no período 2008-2021	43
Gráfico 3 - Categorias das pesquisas do corpora	49

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	13
1.2 Percurso metodológico	18
1.3 Considerações sobre estudos de gênero	49
2 SUPER-MULHERES: UM HISTÓRICO	54
2.1 Super-mulheres nas telas	60
2.2 Wanda Maximoff, a Feiticeira Escarlata	76
2.3 Wanda no <i>MCU</i>	89
2.4 A minissérie <i>WandaVision</i>	95
3 AS JORNADAS	104
3.1 Os mitos e sua função simbólica	104
3.2 O início de tudo: a Jornada do Herói, de Joseph Campbell	106
3.3 A Jornada do Herói no jornalismo	108
3.4 A Jornada do Herói, de Christopher Vogler	110
3.5 A Jornada da Heroína, de Maureen Murdock	113
3.6 Arquétipos	114
3.7 Avanços nos estudos sobre as jornadas	117
4 JORNADA DA HEROÍNA: AS ETAPAS	119
4.1 Separação do feminino	120
4.2 Identificação com o masculino e união de aliados	122
4.3 Estrada de desafios: ogros e dragões	124
4.4 Encontrando o boom do sucesso	126
4.5 Acordando para sentimentos de morte espiritual	127
4.6 Iniciação à Deusa	129
4.7 Urgência de reconexão ao feminino	130
4.8 Cura da separação mãe e filha	133
4.9 Cura da ferida masculina	134
4.10 Integração do masculino e feminino	135
5 ANÁLISE DA JORNADA DA HEROÍNA EM <i>WANDAVISION</i>	136
5.1 Análise: Separação do feminino	137

5.2 Análise: Identificação com o masculino e união de aliados	138
5.3 Análise: Estrada de desafios: ogros e dragões	140
5.4 Análise: Encontrando o boom do sucesso	140
5.5 Análise: Acordando para sentimentos de morte espiritual	141
5.6 Análise: Iniciação à Deusa	141
5.7 Análise: Urgência de reconexão ao feminino	142
5.8 Análise: Cura da separação mãe e filha	143
5.9 Análise: Cura da ferida masculina	144
5.10 Análise: Integração do masculino e feminino	145
6 OUTROS ASPECTOS DE GÊNERO EM <i>WANDAVISION</i>	147
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	156
REFERÊNCIAS.....	168

1 INTRODUÇÃO

Há anos tenho grande apreço e interesse pela *Cultura Pop* e seus produtos midiáticos. As graduações, em Jornalismo e em Letras, despertaram mais curiosidade por pesquisas sobre o tema, envolvendo principalmente a literatura e o cinema. Pude pesquisar, por exemplo, a intertextualidade e a metalinguagem no Trabalho de Conclusão de Curso em Letras, analisando a obra em quadrinhos *Watchmen*, de Alan Moore, e suas referências culturais e históricas (ARAÚJO, 2016). Entre quadrinhos e cinema, identifiquei mais um fator que desperta minha curiosidade, além, é claro, de envolver fatores da minha própria vivência e percepção: a representação da mulher nesses meios.

A representação das minorias na mídia tem se tornado uma grande discussão nos últimos anos. Em filmes e séries de super-heróis, que têm sido uma grande tendência nos anos 2000 (GERARD; POEPSEL, 2018), observamos uma maior preocupação recentemente em incluir mais personagens pertencentes a diferentes grupos sociais. A série *Batwoman*, por exemplo, que traz a heroína das HQs da *DC Comics*, apresentou, em 2019, a primeira protagonista heroína LGBTQIAP+ das produções audiovisuais. Além disso, em 2022, a *Marvel* lançou o filme *Os Eternos* e a série *Gavião Arqueiro*, ambos contendo diferentes personagens com deficiência auditiva ou outras necessidades especiais. Uma maior representação de diversos grupos sociais, diferentes etnias e gêneros na mídia pode ser um fator crucial para o aumento da autoestima dessas pessoas, além de estimular a aceitação desses grupos e auxiliar no combate ao preconceito (COCCA, 2016; MEDEIROS, 2019).

A representação das mulheres na mídia também é um assunto amplamente pesquisado, dada sua importância. Com o aumento de produções audiovisuais do subgênero de super-heróis, consideramos relevante continuar esses debates a fim de uma representação feminina não estereotipada nesse tipo de produção.

Nos quadrinhos, a discussão sobre a representação dos gêneros não é recente. As questões geralmente tratam das vestimentas das personagens femininas e de suas poses hipersexualizadas. Mesmo sendo parte de cenários de batalha, as super-heroínas geralmente aparecem com trajes reveladores, de salto alto e em poses sensuais. Assuntos como esse renderam a publicação, em 2012, da *Hawkeye Initiative* (thehawkeyeinitiative.tumblr.com), um blog em que os

personagens masculinos são desenhados com a mesma pose das heroínas. O resultado beira entre o cômico e o trágico.

No cinema, o cenário não é muito diferente. É fácil nos lembrarmos de momentos embaraçosos das personagens mais lendárias dos filmes de ação e aventura: o biquíni dourado de Princesa Leia em *Star Wars: o Retorno de Jedi* (1983), a tenente Ripley se despindo nas últimas cenas de *Alien, o Oitavo Passageiro* (1979), ou, considerando produções mais recentes, o figurino composto por botas de salto e micro shorts de Harley Quinn, em *Esquadrão Suicida* (2016). Essas reflexões não passam despercebidas pela mídia e as franquias têm evoluído em alguns quesitos. As sequências de *Esquadrão Suicida*, os longas *Aves de Rapina: Arlequina e Sua Emancipação Fantabulosa* (2020) e *O Esquadrão Suicida* (2021) trouxeram mudanças relevantes no figurino e nas narrativas das personagens femininas.

O estudo de Miller, Rauch e Kaplan (2016) analisou 80 filmes e animações de super-heróis, lançados entre 1978 e 2008, e constatou que os personagens masculinos eram o dobro dos femininos, e esses eram, em sua maioria, personagens secundários. A pesquisa ainda concluiu que, comparadas aos masculinos, as personagens femininas usavam roupas mais reveladoras, incluindo os trajes comuns e os uniformes de heroínas.

Se considerarmos o cinema de super-heróis mais recentes, podemos perceber que a atenção às personagens femininas continua em segundo plano (VARELLA, 2019; GERARD; POEPSEL, 2018). A partir do ano de 2001, muitas produções do subgênero de heróis surgiram, como veremos adiante num levantamento por meio da base de dados IMDb. A maioria, porém, continha protagonistas masculinos ou equipes de heróis. Apenas em 2017 volta a haver algum destaque para as heroínas, com o filme solo da Mulher-Maravilha, ainda sendo lançado depois de *Liga da Justiça* (2017) e até mesmo de *Esquadrão Suicida* (2016), equipe formada por anti-heróis.

Na *Marvel*, o espaço entre os lançamentos também foi grande. O *Marvel Cinematic Universe (MCU)*, universo cinematográfico dos heróis, nasceu oficialmente em 2008, com *Homem de Ferro*, mas a primeira protagonista solo apareceu somente em 2019 com *Capitã Marvel*, após 21 produções com protagonistas masculinos (VARELLA, 2019). Mesmo o filme *Homem-Formiga e a*

Vespa, continuação da origem do herói, foi lançado só em 2018, e traz a personagem feminina como par romântico e dividindo o protagonismo.

Ainda no *MCU*, podemos avaliar o papel de Viúva Negra, interpretada por Scarlett Johansson. A personagem é a primeira heroína, mulher, presente na sequência dos filmes do *MCU*, tendo sua estreia em *Homem de Ferro 2*, em 2010. Teve mais destaque a partir dos filmes dos Vingadores, em 2012, como uma das fundadoras da equipe. Seu filme solo, porém, foi lançado somente em 2021, depois de aparecer em produções como integrante da equipe principal ou como apoio de um protagonista masculino. O estudo de Gerard e Poepsel (2018) mostrou que a heroína aparece, nos cinco primeiros filmes do *MCU* dos quais participa, como “visualmente, textualmente, e sistematicamente sexualizada”, atendendo ao *male gaze*, ou olhar masculino, definido por Laura Mulvey como uma objetificação do corpo feminino pela câmera (GERARD; POEPEL, 2018, p. 47).

A personagem esteve ainda envolvida em outra polêmica, relacionada à linha de produtos derivados dos Vingadores, em 2015. Na época, sua imagem não aparecia em camisetas, mochilas e outros itens à venda relacionados aos filmes (DISNEY..., 2015).

Outra heroína introduzida pelo estúdio foi Wanda Maximoff (Elizabeth Olsen). A primeira aparição da personagem foi num curto clipe nas cenas pós-créditos do longa *Capitão América: O Soldado Invernal*, de 2014. No ano seguinte, Wanda é oficialmente apresentada em *Vingadores: Era de Ultron* (2015) e aparece em mais três filmes da sequência. Seu papel era parecido com o de Viúva Negra, uma integrante da equipe dos Vingadores, sem muito aprofundamento em sua história. Após a conclusão da narrativa da chamada fase 3 do *MCU*, Wanda ganhou sua própria série, denominada *WandaVision*, lançada em 2021 pelo canal de streaming *Disney+*. Mesmo dividindo o nome da série com seu par romântico, Visão, o seriado gira em torno da história de Wanda, mostrando o que aconteceu com ela após os eventos do último filme dos Vingadores e trazendo trechos de seu passado.

Nesse contexto, este estudo questiona sobre essas narrativas e sobre como elas representam as super-heroínas. De modo particular, pensamos tais questões envolvendo a personagem Wanda Maximoff, já que ela foi a heroína a ganhar mais destaque recentemente, com a primeira série criada pela companhia *Disney* após

a compra da *Marvel Studios*, uma das franquias mais lucrativas do cinema (GERARD; POEPSEL, 2018).

Para verificar a representação feminina nas produções audiovisuais dos super-heróis, utilizamos como recurso metodológico a estrutura da Jornada da Heroína, da psicóloga Maureen Murdock (1990). Realizamos um estudo prévio para testar o uso da estrutura, que será apresentado em detalhes no Estado da Questão.

Murdock foi aluna de Joseph Campbell, que desenvolveu a Jornada do Herói. Em seu trabalho como psicóloga, ela percebeu que as mulheres tentam completar um trajeto modelado para o homem, idealizado pela sociedade patriarcal, que desvaloriza os aspectos do feminino. Mais tarde, a mulher, mesmo adquirindo sucesso em alguma área, ainda sente um vazio, que só será preenchido no percurso da Jornada da Heroína, com a aceitação do seu feminino e a busca da sua integridade.

Segundo Murdock (1990), o objetivo da jornada feminina é integrar o masculino e o feminino interiores, criando o equilíbrio na nossa vida. Dessa forma, a mulher vai se reconectar com sua intuição, com seu corpo, com a comunicação interior que há tanto tempo estava sendo negada. A jornada feminina possui dez etapas e trata de um desenvolvimento mais interior, ao contrário do modelo masculino. A heroína começa a jornada separando-se do feminino e seguindo no modelo masculino e, mais tarde, chega em estágios de cura das suas feridas internas.

Martinez (2008) também reconheceu a ausência do equilíbrio entre o masculino e o feminino nas estruturas da jornada desenvolvidas até então, de Campbell, Vogler e Pereira Lima. Em sua tese, a jornalista recria a estrutura baseada nesses autores dando mais ênfase à etapa de encontro com a Deusa, na qual, segundo ela, o herói ou heroína assimila os padrões arquetípicos do masculino e do feminino, denominados, respectivamente, animus e anima, conforme Jung (MARTINEZ, 2008).

Portanto, nosso estudo utiliza como ferramenta a Jornada da Heroína, tem como tema a representação da mulher em produções audiovisuais de super-heróis e, como objeto, a personagem Wanda, da minissérie *WandaVision*. A questão que se delineaia é: como a personagem Wanda representa a mulher nesse subgênero?

Nosso objetivo geral busca explicitar aspectos do feminino em produções audiovisuais de super-heróis e verificar como a Jornada da Heroína pode evidenciar esses aspectos. Como objetivos específicos, procuramos apresentar considerações sobre o movimento feminista e os estudos de gênero; apresentar a Jornada do Herói e a Jornada da Heroína; e verificar quais etapas da Jornada da Heroína, na versão de Maureen Murdock (1990), constam na narrativa de *WandaVision*.

Como trabalharemos com o tema da representação da mulher, é importante discutir as questões do gênero, que serão trabalhados de acordo com Butler (2003; 2015; 2018), Scott (1995; 2012), e Martinez, Lago, Heidemann (2022). Martinez, Lago e Lago (2016) e Ortis (2019) também servirão de suporte teórico para a descrição do desenvolvimento do movimento feminista.

As obras “Superwomen: gender, power, and representation”, de Cocca (2016), “Mulher ao quadrado - representações femininas nos quadrinhos norte-americanos: 1895-1990”, de Oliveira (2001) e “Gender Differences in Movie Superheroes’ Roles, Appearances, and Violence”, de Miller, Rauch e Kaplan (2016) contêm discussões da representação feminina no nicho de super-heróis e também serão fontes da nossa pesquisa. O livro de Cocca (2016) trata sobre algumas heroínas, como Mulher-Maravilha e Batgirl, e traça reflexões críticas sobre como se dá a representação dessas personagens em filmes, animações e quadrinhos.

A tese da historiadora Oliveira (2001) faz um extenso estudo sobre a representação das heroínas das histórias em quadrinhos, desde 1895 até 1990.

Já o artigo de Miller, Rauch e Kaplan (2016) traz um levantamento quantitativo sobre a participação, as vestimentas e ações das heroínas nos filmes e animações do tema lançados entre 1978 e 2009. Dessa forma, essa pesquisa auxilia a compreender a construção da imagem das heroínas nos últimos anos, apontando algumas problemáticas nas diferenças de representação entre os personagens femininos e masculinos.

Para discutir a conceituação da Jornada do Herói e da Heroína, trabalharemos com as obras de Campbell (1949), Murdock (1990), Vogler (2006) e Martinez (2008). Em complementação, discutiremos sobre arquétipos, de acordo com Jung (2000), Vogler (2006) e Meletínski (2019).

Consideramos a relevância desta pesquisa por levantar questões sobre a representatividade da mulher nos filmes e nas séries contemporâneas. As produções envolvendo super-heróis e super-heroínas geralmente trazem uma imagem sexualizada da mulher, carregando estereótipos que também ocorrem nas histórias em quadrinhos (COCCA, 2016). Essa representação estereotipada das mulheres nas mídias, conforme ressalta Cocca (2016), pode reforçar que é natural um mundo onde há poucas mulheres em papéis de liderança e, ainda, que as garotas possuem características como sentimentalismo exacerbado, fraqueza e incapacidade.

A discussão da representatividade se soma ainda com a diferença salarial entre atores e atrizes de Hollywood e a quantidade de mulheres que trabalham atrás das câmeras. Em 2019, apenas 20% dos profissionais atuando em setores como direção, produção e fotografia dos principais filmes do ano eram mulheres (HOLLYWOOD..., 2020); e a atriz mais bem paga de 2017, Emma Stone, teve o salário menor que o de 15 atores (APESAR..., 2018).

Dessa forma, torna-se de extrema importância avaliar como as mulheres estão sendo mostradas no cinema e na TV, ainda mais se considerarmos que os filmes de super-heróis foram muito populares nos últimos anos, inclusive batendo recordes de bilheteria (DUARTE, 2019). Pela grandiosidade da franquia da *Marvel*, é relevante que suas personagens contem com narrativas envolvendo os conceitos de Murdock, como a cura da separação com o feminino e o equilíbrio dos arquétipos masculino e feminino, evidenciando e valorizando aspectos das mulheres que, segundo a autora, são diminuídos pela estrutura patriarcal da nossa sociedade. Dessa forma, as narrativas midiáticas podem se equivaler aos mitos, com significados simbólicos compartilhados universalmente não só pelas mulheres, mas pela humanidade (MARTINEZ, 2008).

1.2 Percorso metodológico

A fim de verificar a representação feminina nas produções audiovisuais de super-heróis, apresentaremos neste capítulo nosso percurso metodológico.

Começamos nossa pesquisa por descrever as ondas do movimento feminista e as conceituações acerca do gênero para poder refletir sobre essas questões nas representações das heroínas.

Após, apresentamos um histórico das principais heroínas das histórias em quadrinhos e de filmes e séries da *Marvel* e da *DC Comics*, evidenciando aspectos do gênero no contexto dessas produções. Também realizamos um levantamento no site IMDb, base de dados de filmes, séries, animações e videogames, para complementar o histórico das heroínas na mídia audiovisual.

A seguir, apresentamos a heroína Wanda, desde os quadrinhos aos filmes do *MCU* e à série que é recorte do nosso objeto, *WandaVision*. Os aspectos do gênero comentados nos históricos sobre as heroínas também são discutidos na representação de Wanda nas HQs e filmes. A escolha desse objeto se deu pelo grande número de produções sobre super-heróis nos últimos anos (GERALD; POEPSEL, 2018; COCCA, 2016), e que continua em expansão. Três dos filmes da franquia Vingadores constam na lista das 10 maiores bilheterias de todos os tempos da Forbes (CIPRIANO, SILVA, 2021). Consideramos que produções desse tipo, por possuírem grande visibilidade, deveriam contribuir para uma representação da mulher de acordo com os discursos feministas da atualidade, quebrando os estereótipos e a imagem hipersexualizada que as heroínas já receberam tanto nas histórias em quadrinhos, quanto nas produções audiovisuais desse subgênero (COCCA, 2016; OLIVEIRA, 2001).

A ferramenta metodológica selecionada para nossa análise, como mencionado, foi a Jornada da Heroína, de Maureen Murdock (1990). Para dar embasamento à nossa escolha, realizamos um levantamento bibliográfico sobre o uso da Jornada da Heroína, que será detalhado no subtítulo a seguir.

Para conceituar a Jornada da Heroína, começamos falando sobre os mitos e sobre as jornadas de Campbell (1949), de Martinez (2008), no jornalismo, e de Vogler (2006), no cinema. Vogler (2006) também é embasamento teórico para discutir sobre os arquétipos, junto de Jung (2000) e Meletínski (2019).

Logo após, a versão de Murdock (1990) é descrita em detalhes, seguida pela análise de suas etapas na série *WandaVision*. As dez etapas do percurso da heroína foram confrontadas com a narrativa de *WandaVision*, com foco na

protagonista Wanda. Os principais arquétipos observados na série também foram apontados durante essa análise.

Por último, comentamos sobre outros aspectos de gênero relevantes que foram discutidos durante a pesquisa e identificados em *WandaVision*, mas que não sobressaíram na análise da Jornada da Heroína.

1.2.1 Jornada da Heroína: Estado da Questão

Em busca de uma ferramenta que pudesse auxiliar nossa análise, deparamo-nos, durante a elaboração desta dissertação, com a Jornada do Herói (CAMPBELL, 1949; MARTINEZ, 2008) e a Jornada da Heroína (MURDOCK, 1990). A Jornada do Herói traz uma busca comum a todas as pessoas, assim como nos mitos antigos, que representavam um guia de experiências coletivas para o viver. A Jornada da Heroína desenvolvida por Maureen Murdock leva em consideração os aspectos da vida da mulher para essa aventura e apareceu como uma metodologia interessante para nossa análise. Assim, tomamos a jornada de Murdock como nossa ferramenta metodológica, a fim, também, de servir como uma experiência para pesquisas futuras sobre a representação feminina na mídia. Supomos que, por priorizar as questões da mulher, a Jornada da Heroína de Murdock pode ser uma metodologia válida para esses tipos de estudo e esperamos contribuir para isso.

Em julho de 2021, realizamos buscas sobre artigos relacionados à Jornada do Herói ou da Heroína no portal de Periódicos da Capes, publicados desde 2008. Iniciamos a pesquisa utilizando o termo “Jornada do Herói”, que resultou em 36 artigos, listados na Tabela 1.

Tabela 1 - Artigos sobre a Jornada do Herói publicados no portal de Periódicos da Capes no período 2008-2021

Nº	Ano de publicação	Título	Campo de pesquisa	Nome da revista científica	Instituição de Ensino Superior (IES)	Autoria
----	-------------------	--------	-------------------	----------------------------	--------------------------------------	---------

1	2021	Gamificação no ensino jurídico: Elementos estruturantes aplicados em uma experiência	Direito	Revista pedagogía universitaria y didáctica del derecho	Facultad de Derecho Universidad de Chile	Gervasoni, Tamiris Alessandra; Bolesina, Iuri
2	2021	Uma nova heroína para o Suburbanismo Fantástico	Cinema	Esferas	Universidade Católica de Brasília (UCB)	Baptista Lauria, Pedro Artur
3	2021	Do subúrbio para a periferia - o suburbanismo fantástico contemporâneo: uma nova ambientação do subgênero cinematográfico?	Cinema	Revista Ciências Humanas	Universidade de Taubaté	Baptista Lauria, Pedro Artur
4	2021	Monster as canbe: o gótico contemporâneo em I am Mother	Letras	Ilha do Desterro	Universidade Federal de Santa Catarina	Monteiro, Maria Conceição; Santos, Caroline Facanha dos; Mathias, Paula Pope Ramos
5	2020	Apropriações da jornada do herói em Game of Thrones: uma análise do personagem Jaime Lannister	Comunicação	Contemporânea	Universidade Federal da Bahia (UFBA)	Xavier, Kellen do Carmo; Rossini, Miriam de Souza
6	2020	The hero of time: a propagação de conteúdos míticos em The legend of Zelda: ocarina of time	Comunicação	Contemporânea	Universidade Federal da Bahia (UFBA)	Oliveira, Arthur Carlos Franco; Camargo, Hertz Wendel De
7	2020	Entre cubos, caminhos e árvores: uma discussão sobre a renovação da vida	Educação	Eccos	Universidade de Nove de Julho (UNINOVE)	Santana, Alexandro Junior; Almeida, Cleide Rita Silvério; Arone Mariangelica

8	2020	“Ele mesmo contou isso”: Nélio Naja, a produção de um mito	Educação	Movimento	Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)	Muller Júnior, Ivo Lopes; Capraro André Mendes
9	2020	Psicodrama do herói: uma jornada de transformação	Psicologia	Revista Brasileira de Psicodrama	Federação Brasileira de Psicodrama (Febrap)	Junior, Januário Antônio De Freitas, Cheriegate, Jeferson De Lima
10	2020	Quadrinhos de super-herói em sala de aula	Educação	Aula	Universidade de Salamanca	Weschenfelder, Gelson
11	2020	Biografias de atores políticos brasileiros como estratégia editorial em cenários eleitorais	Comunicação	Compolítica	Associação Brasileira de Pesquisadores em Comunicação e Política	Adam, Felipe; Gadini, Sérgio Luiz
12	2019	Heroísmo e mídia: a chegada de Ronaldo ao Corinthians na Folha de São Paulo	Comunicação	RBFF: Revista Brasileira de Futsal e Futebol	Instituto Brasileiro de Pesquisa e Ensino em Fisiologia do Exercício (IBPEFEX)	Cavalcanti, Everton De Albuquerque
13	2019	Os “lugares de memória” midiáticos e a preservação da imagem do herói político na imprensa	Comunicação	Compolítica	Associação Brasileira de Pesquisadores em Comunicação e Política	Pádua, Gesner Duarte
14	2019	Três é demais? Problematizando a estrutura em três atos no ensino de roteiro	Cinema	Intexto	Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)	Suppia, Alfredo Oliveira; Romanzoti, Natasha

15	2018	As narrativas fundamentais do mito do desenvolvimento econômico e o neodesenvolvimentismo brasileiro	Ciências Sociais	Revista de administração pública	Fundação Getúlio Vargas (FGV)	Cristaldo, Romulo Carvalho; De Senna, Juliana Rodrigues; Matos, Lara Sousa
16	2018	A aventura do "atleta do século": uma análise do documentário "Isto é Pelé" sob a ótica da Jornada do Herói, de Joseph Campbell	Comunicação	Recorde, revista de história do esporte	Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ)	Rosa, Bruno Navarini; Marques, José Carlos
17	2018	A Jornada do Acadêmico de Medicina - Um Modelo Simbólico da Formação Médica	Educação/Medicina	Revista brasileira de educação médica	Associação Brasileira de Educação Médica	Aragão, Júlio Cesar Soares; Rossi, Henrique Rívoli; Casiraghi, Bruna
18	2017	Fragmentos de um discurso criativo: notas para uma metodologia de composição da história	Letras	Scriptorium	Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS)	Cruz, Marcelo Maldonado
19	2017	Jornadas e heróis nos perfis da Revista Piauí: um estudo sobre gestos biográficos no Jornalismo	Comunicação	Contracampo	Universidade Federal Fluminense (UFF)	Bruck, Mozahir Salomão; Antunes, Rennan
20	2017	Jornada do herói nos quadrinhos: o leitor e a leitura no processo de autodescoberta e conhecimento	Comunicação	Diálogo	Universidade de La Salle	Roberto, André
21	2017	Garrincha sob a ótica do herói: uma análise de "Alegria do Povo" e "Estrela Solitária"	Comunicação	Aletria	Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG)	Marques, José Carlos; Rosa, Bruno Navarini

22	2017	Histórias de crianças com deficiência: por um jornalismo que narra e dá voz	Comunicação	Periferia	Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ)	Coelho, Giselle Freire Borges
23	2017	Fragmentos de um discurso criativo: notas para uma metodologia de composição da história	Letras	Scriptorium	Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS)	Cruz, Marcelo Maldonado
24	2017	A jornada do pesquisador: uma metáfora conceitual sobre a construção da trajetória de um líder	Ciência	Prisma	Universidade do Porto Faculdade de Letras	ROCHA, Janicy Pereira; PAULA, Cláudio Paixão Anastácio De
25	2016	A jornada do herói em organizações do terceiro setor	Relações Públicas	Rizoma	Universidade de Santa Cruz do Sul	Colpo, Caroline Delevati; Correa, Bianca Cunha; Humia, Ingrid
26	2016	O jornalismo literário e a academia no Brasil: fragmentos de uma história	Comunicação	Famecos	Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS)	Lima, Edvaldo Pereira
27	2016	O sucesso do arquétipo do herói vigilante: ciência, tecnologia e ética na trilogia cinematográfica "O Cavaleiro das Trevas"	Comunicação	Comunicação, Mídia e Consumo	Associação Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM)	Anaz, Sílvio Antonio Luiz
28	2016	Representação gráfica para a inserção de elementos da narrativa na animação educacional	Educação	InfoDesign: Brazilian journal of information design	Sociedade Brasileira de Design da Informação	Alves, Marcia Maria; Battaiola Andre Luiz; Cezarotto, Matheus Araujo

29	2015	A Jornada do Herói no Cinema: Considerações Metodológicas Acerca da Saga Star Wars	Comunicação	Correlatio	Universidade Metodista de São Paulo	Altierrez Sebastião Dos Santos, Leonardo Magaldeferreira
30	2015	Narrativas e fronteiras em duas jornadas latino-americanas	Cinema	Significação	Universidade de São Paulo (USP)	Guerreiro, Alexandre Silva
31	2015	Do sindicato ao Planalto: Lula e a jornada do herói através da narrativa telejornalística do JN	Comunicação	Estudos em Jornalismo e Mídia	Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)	Müller, Angelo
32	2015	A representação discursiva da Ditadura em A casa da madrinha, de Lygia Bojunga	Letras	Acta Scientiarum: Language and Culture	Universidade Estadual de Maringá (UEM)	Matsuda, Alice Atsuko; Ferreira, Eliane Aparecida Galvão Ribeiro
33	2014	A manutenção da Jornada do Herói no cinema: um olhar inicial sobre a trilogia do Cavaleiro das Trevas	Comunicação	Lumina	Universidade Federal de Juiz de Fora	Rublescki, Anelise
34	2014	Convergências entre o jogo de RPG Dungeons & Dragons e filmes do cinema hollywoodiano: uma interpretação	Comunicação	Revista de Humanidades	Universidade de Fortaleza	Pinto, Ivonete Medianeira; Terceiro, Amadeu De Sousa Moura
35	2011	A Jornada do Herói em dois poemas de Ruy Duarte de Carvalho	Letras	Mulemba	Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ)	De Oliveira Cardoso, Claudia Fabiana
36	2008	O Mito da Serpente em D. H. Lawrence	Letras	Acta Scientiarum: Language and Culture	Universidade Estadual de Maringá (UEM)	Cardoso, Ana Maria Leal

Fonte: elaboração própria, 2022.

Dos 36 artigos encontrados, utilizando a frase “Jornada do Herói”, 16 são da área de Comunicação. Em Letras há 6 publicações, pouco mais que as áreas de Educação e Cinema, com 4 publicações cada. Educação possui mais um resultado com enfoque em Medicina e ainda houve pesquisas das áreas de Psicologia, Relações Públicas, Ciência, Ciências Sociais e Direito, contando com um trabalho de cada. As pesquisas das áreas de Comunicação, Cinema e Letras buscam, de maneira geral, identificar a Jornada do Herói de personalidades ou personagens em diferentes produtos midiáticos, como na política, no esporte, em filmes, em livros. Outras áreas também procuram analisar a Jornada do Herói empregada por profissionais de Relações Públicas, Educação, pesquisa científica. Porém, não foi encontrado nenhum artigo nessa listagem avaliando a representação feminina, seja na mídia ou em setores profissionais. As pesquisas avaliam personagens masculinos ou profissionais de maneira geral, sem entrar em discussões de gênero.

Portanto, refizemos a pesquisa, ainda no portal de Periódicos da Capes, no mesmo mês de julho de 2021, dessa vez usando o termo “Jornada da Heroína”, para delimitar a análise feminina, e tivemos 2 resultados, um de Artes Cênicas e um de Comunicação, mais especificamente da área de Jornalismo. Os resultados estão descritos na Tabela 2, a seguir.

Tabela 2 - Artigos sobre a Jornada da Heroína publicados no portal de Periódicos da Capes no período 2008-2021

Nº	Ano de publicação	Título	Campo de pesquisa	Nome da revista científica	Instituição de Ensino Superior (IES)	Autoria
1	2020	Memórias em brasa: a imagem de Joana distorcida pelo fogo	Artes cênicas	Moringa: artes do espetáculo	Universidade Federal da Paraíba (UFPB)	Pedroso, Luane
2	2018	Mulheres Cientistas: a Jornada da Heroína na revista Pesquisa Fapesp	Comunicação	Alterjor	Universidade de São Paulo (USP)	Camargo, Bruna Emy Camargo; Rovida, Mara

Fonte: elaboração própria, 2022.

A pesquisa da área de Comunicação, de Camargo e Rovida (2018), é um levantamento quantitativo de quais perfis femininos da revista científica Fapesp se enquadram na Jornada da Heroína.

Já a pesquisa de Pedroso (2020), da área de Artes Cênicas, traz uma breve reflexão sobre os arquétipos e o mito em Joana D’Arc. A autora identifica a Jornada da Heroína, de Murdock, na vida da francesa, o que é relevante para nosso trabalho por destacar a diferença da estrutura feminina com questões específicas da mulher, ainda mais em Joana D’Arc que tanto sofreu com as consequências da sociedade patriarcal.

Ambas pesquisas contam com uma breve descrição das etapas e o resultado da identificação nas narrativas analisadas. Nossa pesquisa trará uma apresentação mais detalhada da obra de Murdock e uma análise mais aprofundada da personagem Wanda, descrevendo que momentos de sua narrativa se encaixam aos conceitos da autora. Além disso, nosso trabalho procura identificar a Jornada numa produção midiática recente envolvendo super-heróis, subgênero que se popularizou nas últimas décadas (GERARD; POEPSEL, 2018; VARELLA, 2018).

Com relação a Teses e Dissertações, as buscas foram feitas também em julho de 2021. Foram 82 resultados para o termo “Jornada do Herói”, sendo 68 em nível de Mestrado e 14 de Doutorado. Os resultados seguem na Tabela 3.

Tabela 3 - Dissertações e Teses publicadas sobre a Jornada do Herói no período 2008-2021

Nº	Ano de publicação	Título	Campo de pesquisa	Dissertação (1) ou Tese (2)	Instituição de Ensino Superior (IES)	Autoria
1	2020	Crianças produtoras de conteúdo audiovisual: a experiência da série infantil de TV Pintando a Sétima Arte	Artes	1	Universidade Federal De Minas Gerais	Luciano, Graziella Cristina De Souza

2	2020	A jornada do herói e a identidade midiática docente no contexto da cultura digital	Educação	2	Universidade Federal De Santa Catarina	Lostada, Lauro Roberto
3	2020	A thousand heroes and one: The Hero's Journey in George R. R. Martin's A Song of Ice and Fire	Letras	1	Universidade Federal Do Rio Grande Do Sul,	Gomes, Arthur Maia Baby
4	2020	A jornada do herói inacabado no Young adult: embates dialógicos entre sujeitos juvenis e personagens ficcionais contra a Agenda Homo Sapiens	Letras	1	Universidade Federal Do Rio Grande Do Norte	Silva, Juan Dos Santos
5	2020	Eneias e Augusto - A jornada do herói: uma análise da Eneida sob perspectiva monomítica e sua função como propaganda do Principado de Augusto	Letras	1	Universidade Federal Do Rio De Janeiro	Moutinho, Douglas Esteves
6	2019	O arquétipo do herói trovador no Kalevala e no filme Trovador Kerib, de Sergei Paradjanov	Letras	1	Universidade Federal De Uberlândia	Almeida, Carolina Silva De
7	2019	Performing childbirth: construction and challenge of a performative marketplace	Administração	2	Fundação Getúlio Vargas (Sp)	Abdalla, Carla Caires
8	2019	"O noivo e a noiva dizem vem!" Imagética nupcial na descrição do relacionamento entre Cristo e sua Noiva no	Religião	1	Universidade Metodista De São Paulo	Castro, Diego Vinicius De

		Apocalipse de João				
9	2019	A construção de uma obra de teatro musical: o processo criativo de 47 - O Musical	Música	2	Universidade Estadual De Campinas	Taglianetti, Ana Paula
10	2019	A jornada do herói Sérgio e dos outros meninos no Ateneu, de Raul Pompéia	Letras	1	Universidade Federal Do Amazonas	Farias, Izabely Barbosa
11	2019	Das Reinações de Narzinho ao Oitavo Vilarejo: uma proposta de ampliação do repertório literário do jovem leitor	Letras	1	Universidade Federal De Juiz De Fora	Rodrigues, Aline Mariano Da Silva
12	2018	Sob o signo de capricórnio: a jornada do herói no quadrinho Corto Maltese, de Hugo Pratt	Letras	1	Universidade e Tecnológica Federal Do Paraná	Fonsaca, Adriano Luis
13	2018	A mitologia judaico-cristã e o herói japonês: a jornada mítica de Mudo Setsuna no mangá Angel Sanctuary	Letras	1	Universidade De São Paulo	Gava, Priscila Gerolde
14	2018	Masculino, branco, heterossexual e cisgênero: o paradigma social dominante e o novo mal-estar na cultura	Letras	2	Universidade Federal De Pelotas	Goncalves, Cassia Rodrigues
15	2018	Mito do herói e massificação cultural em um Jogo de Tronos	Letras	1	Universidade Do Estado Do Rio Grande Do Norte	Santos, Paulo Henrique Raulino Dos

16	2018	Das narrativas bíblicas às outras jornadas de heróis: uma proposta de ampliação do repertório do jovem leitor	Letras	1	Universidade Federal De Juiz De Fora	Souza, Marcela Gomes De
17	2018	Narrativas midiáticas televisivas evangélicas: o programa 180 Graus o ponto da virada da TV Novo Tempo	Comunicação	1	Universidade De Sorocaba	Almeida, Helbert Roger
18	2018	O estudo de arquétipos femininos representados nos desenhos animados dos estúdios Disney	Educação	1	Universidade Presbiteriana Mackenzie	Imamura, Claudio
19	2018	Uma Análise das Correlações entre Narrativas, Estética, Música e Estereoscopia em Divertida Mente	Imagem e Som	1	Universidade Federal De São Carlos	Granatto, Danilo Cesar
20	2018	A poética, a retórica e a narrativa do mundo do texto etnomatemático D'ambrosiano	Educação	2	Universidade Federal Fluminense	Santos, Fabio Lennon Marchon Dos
21	2018	O protagonismo feminino proativo nas narrativas audiovisuais de ficção científica	Comunicação	1	Universidade Federal Do Rio Grande Do Norte	Mayer, Carolina Aires
22	2018	Do épico ao videogame: Caramuru e a novas mídias	Letras	2	Universidade Estadual Paulista Júlio De Mesquita Filho	Devides, Dilson Cesar
23	2018	Narrativas e Games: Um Olhar do Design Literário-Artístico	Design	2	Pontifícia Universidade Católica De São Paulo	Tessaro, Annye Cristiny

24	2018	Aspectos da clínica em serviços abertos a partir da perspectiva junguiana	Psicologia	1	Universidade Federal De São João Del-Rei	Simoese, Emanuel Cesar Proença
25	2017	A marca do Batman: uma análise da presença simbólica do herói na mídia, imaginário e cotidiano da sociedade contemporânea de cultura pop	Comunicação	1	Universidade Federal Da Paraíba	Barbosa, Anderson Wagner Da Silva
26	2017	A jornada do herói de Joseph Campbell e os ídolos do futebol brasileiro: uma análise de "Garrincha, Alegria do Povo" e "Isto é Pelé"	Comunicação	1	Universidade Estadual Paulista Júlio De Mesquita Filho	Rosa, Bruno Navarini
27	2017	Cara da mãe: uma jornada de criação pela via da metodologia em arte	Artes Cênicas	1	Universidade Federal Do Rio Grande Do Norte	Silva, Janaina Gomes Da
28	2017	Batman: uma luz sobre o Cavaleiro das Trevas - mediações, midiatizações, transmidiatizações	Comunicação	1	Universidade Federal Do Rio Grande Do Norte	Tavares, Dickson De Oliveira
29	2017	Memoriais organizacionais como mídia: os heróis da Praça da Matriz de Porto Alegre	Comunicação	1	Universidade Federal Do Rio Grande Do Sul	Maia, Diego Pereira Da
30	2017	God of War – Do game ao livro: um mito para duas narrativas	Letras	1	Universidade Presbiteriana Mackenzie,	Almeida, Luciano Aparecido Borges

31	2017	Herói e ciência moderna: Mitos que constituem a hegemonia política e epistemológica colonial	Relações Internacionais	1	Pontifícia Universidad e Católica Do Rio De Janeiro	Dornellas, Tatiana Castelo Branco
32	2017	Jornalismo esportivo: como a mídia transforma atletas em heróis ou vilões	Comunicação	1	Universidad e Federal Da Paraíba	Vasconcelos, Fabio Bandeira De Mello
33	2017	A trajetória mitopsicológica da personagem Joana em Perto do Coração Selvagem, de Clarice Lispector	Letras	1	Fundação Universidad e Federal De Sergipe	Souza, Antonielle Menezes
34	2017	Antes da chuva: enredamentos entre tempo e mito na narrativa cinematográfica	Letras	1	Universidad e Estadual Do Centro-Oeste	Lichinski, Tatiane
35	2017	Frank Miller e os quadrinhos pelo que vale a pena morrer	Comunicação	2	Universidad e De São Paulo,	Ghirotti, Joaquim Cardia
36	2017	“Diálogos sobre genética”: uma análise sobre o processo argumentativo em aulas de biologia	Educação	1	Universidad e Federal Do Rio Grande Do Norte	Silva, Marcos Leonardo Martins
37	2017	O sentimento de presença em mundos virtuais: a saga de Janjii Rugani, a jornada de um avatar no metaverso	Comunicação	2	Universidad e Estadual De Campinas	Seppi, Isaura Da Cunha
38	2017	A saga Star Wars como produto midiático: o consumo como experiência	Comunicação	1	Faculdade Cásper Líbero	Massuto, Homero Odisseus
39	2016	Uma leitura da jornada do herói em Grandes Astros Superman	Letras	1	Universidad e Estadual Da Paraíba	Bezerra, Luiz Gustavo De Sa

40	2016	A “Jornada do Herói” em narrativas sobre professor pesquisador em Ciências Biológicas	Educação	2	Universidade Do Estado Do Amazonas	Cabral, Cinara Calvi Anic
41	2016	Análise dialógica de cenas do discurso cinematográfico: Diário de Motocicleta de Che Guevara	Letras	1	Universidade Do Sul	Cruz, Rosali Aparecida Lopes Da
42	2016	Nas trilhas do herói: histórias em quadrinhos e itinerários de formação	Educação	1	Universidade De São Paulo	Bresio, Sabrina Da Paixao
43	2016	Melkor, o inimigo do mundo: a constituição do vilão em O Silmarillion de J. R. R. Tolkien	Letras	1	Universidade Federal De São Carlos	Rufo, Alline Duarte
44	2016	Individuação em narrativas de games: uma análise junguiana das interações simbólicas em Bioshock Infinite	Comunicação	1	Universidade Tuiuti Do Paraná	Rocha, Leonardo Vieira Da
45	2016	Dr. House: o (anti)herói no texto televisivo	Letras	1	Universidade Presbiteriana Mackenzie	Sappia, Aline Izabel Alves
46	2016	As narrativas visuais e religiosas do Vale do Amanhecer	Religião	1	Universidade Metodista De São Paulo	Santos, Altierrez Sebastiao Dos
47	2016	Tem deus grego na encantaria cinematográfica da Amazônia: uma mitoanálise do filme “Juliana contra o jameiro do diabo pelo coração de João Batista”	Artes	1	Universidade Federal Do Pará	Conceição, Hellen Katuscia De Sa

48	2016	A representação da criança em O Meu Pé De Laranja Lima no cinema e na literatura	Comunicação	2	Universidade Tuiuti Do Paraná	Souza, Rita De Cassia Alves De
49	2016	O processo de criação do telejornal Fantástico nas matérias com enfoque em personagens	Comunicação	1	Pontifícia Universidade e Católica De São Paulo	Abe, Luciano Koji
50	2016	Narrativa seriada, mito e compreensão: um estudo da série House of Cards	Comunicação	1	Faculdade Cásper Líbero	Idoeta, Mayra Domingues
51	2015	Mítica, sagrado e natureza: uma análise literária da heroína Anna-Maria em Les Fantômes du Brésil de Florent Couao-Zotti	Letras	1	Universidade e Federal Da Paraíba	Espinola, Rebecca Soares
52	2015	Mito, arquétipos e estereótipos em Ponciá Vicêncio De Conceição Evaristo	Letras	1	Centro Universitário Campos De Andrade	Athayde, Mara Bilk De
53	2015	A jornada mítica de Okonkwo, o herói achebiano de O Mundo se Despedaça	Letras	1	Centro Universitário Campos De Andrade	Hofius, Elidete Zanardini
54	2015	"Vim aqui para contar histórias, não para fazer propaganda": transmídia storytelling na campanha Os Últimos Desejos da Kombi	Cultura	1	Universidade e Feevale	Moritz, Adriano Budo
55	2015	A identidade cultural piauiense e o mito do herói: narrativas sobre a atleta olímpica Sarah Menezes nos jornais	Comunicação	1	Fundação Universidade e Federal Do Piauí	Diniz, Eveline Sobreira

		impressos do Piauí				
56	2014	O programa Memória Viva e a memória social da UFRN	Comunicação	1	Universidade Federal Do Rio Grande Do Norte	Torres, Vilma Farias
57	2014	Do sonho à publicação: o alcance literário das fanfics	Letras	1	Universidade Presbiteriana Mackenzie	Pinheiro, Nicolle Lemos De Almeida
58	2014	A obra em branco: unidade e representatividade na ficção de Caio Fernando Abreu	Letras	2	Universidade Federal Do Rio Grande Do Sul	Costa, Amanda Lacerda
59	2014	O imaginário do herói na trilogia Mass Effect: estudo sobre o mito e o imaginário no processo criativo do herói em jogos digitais	Comunicação	1	Pontifícia Universidade Católica De São Paulo	Silva, Thiago Tadeu Ribeiro Da
60	2014	Documentários em sala de aula: Tancredo, a Travessia	Educação	1	Universidade De Brasília	Resende, Rodrigo De Castro
61	2014	O culto no universo fandom: dinâmicas afetivas e sociais em comunidades de fãs no ciberespaço	Comunicação	1	Universidade Do Estado Do Rio De Janeiro	Porto, Adriana Correa Silva
62	2014	As histórias em quadrinhos como fonte de informação: uma leitura de Fábulas no âmbito da Ciência da Informação	Ciência da Informação	1	Universidade Federal Fluminense	Oliveira, Maria Jaciara De Azeredo

63	2014	A representação da estrutura narrativa mítica na vida real e representação fílmica: Cafundó	Comunicação	1	Universidade De Sorocaba,	Proença, Regina Maria Gomes De
64	2013	A imagem do herói Horatio Lorde Nelson (1758-1805) na história Naval segundo Sir John Knox Laughton (1830-1915) e Alfred Thayer Mahan (1840-1914): Uma análise comparada	História	2	Universidade Federal Do Rio De Janeiro	Almeida, Francisco Eduardo Alves De
65	2013	“Mal sabia ele”: a intertextualidade literária no filme Mais Estranho que a Ficção	Letras	1	Universidade e Presbiteriana Mackenzie	Junior, Edmundo Gomes
66	2013	Ciências, viagens e mito: o estudo do campo científico brasileiro no início do século XX a partir de relatos de viagem de cientistas da Comissão Rondon	Ciência	1	Universidade Federal Do Rio De Janeiro	Martins, Mariah Dos Santos
67	2013	Animês e Mangás: o mito vivo e vivido no imaginário infantil	Educação	2	Universidade De São Paulo,	Noronha, Fernanda Silva
68	2012	O inédito da longevidade na jornada do herói de Leide Moreira	Biologia	1	Pontifícia Universidade e Católica De São Paulo	Alvim, Isabella Quadros
69	2012	Carreira de presidentes de empresas: a jornada do herói corporativo	Administração	1	Universidade De São Paulo	Silva, Maria Tereza Gomes Da

70	2012	Guerreiros não abandonam a batalha: publicidade e identidade do herói nacional no Mundial de Futebol de 2010	Comunicação	1	Universidade Do Estado Do Rio De Janeiro	Pereira, Camila Augusta Alves
71	2012	O sagrado e a literatura: uma análise teórica da manifestação da religiosidade romana na Eneida de Virgílio e na Farsália de Lucano	Religião	1	Universidade Federal Da Paraíba	Medeiros, Gracilene Felix
72	2012	A construção do herói no percurso narrativo da graphic novel Os 300 de Esparta: Do Dever à Vitória - uma jornada	Comunicação	1	Pontifícia Universidade e Católica De São Paulo	Brito, Adélio Gonçalves
73	2012	A história em quadrinhos enquanto representação política: Capitão América e Caveira Vermelha (1941/1999)	História	1	Universidade e Estadual De Maringá	Melo, Shesmman Fernandes Barros De
74	2012	Ética e encantamento na preparação do jornalista: contribuições da Padeia	Comunicação	1	Faculdade Cásper Líbero	Mello, Felipe Domingos De
75	2012	As imagens criadas pelas biografias de líderes neopopulistas da América Latina	Comunicação	1	Pontifícia Universidade e Católica Do Rio Grande Do Sul	Nervo, Alexandre Antônio
76	2011	A Jornada do Herói: a narrativa autobiográfica na construção da identidade profissional do professor	Letras	1	Universidade e Federal De Goiás	Bohnen, Neusa Terezinha

77	2011	Cronotopo e epifania nos romances O Moleque Ricardo e Usina, de José Lins do Rego: trajetória de formação da personagem Ricardo	Letras	1	Pontifícia Universidad e Católica De São Paulo,	Araujo, Karin Bakke De
78	2010	Destino: a literatura juvenil-escalas: narrativa de viagem e jornada do herói	Letras	1	Pontifícia Universidad e Católica Do Rio Grande Do Sul	Schrammel, Lisnéia Beatris
79	2010	What do you see? Revaluation of Standards and the Harry Potter Saga	Letras	1	Universidad e Federal Do Rio Grande Do Sul	Nunes, Lisia Cristina Paiva
80	2010	Sagas de RPGistas: um estudo junguiano acerca do encontro com o herói via Role Playing Games	Psicologia	1	Pontifícia Universidad e Católica De São Paulo	Guimarães, Paula Pinheiro Varela
81	2009	A benção de um anjo formoso e cruel: o pampa líquido de certo Juvêncio Gutierrez	Letras	1	Universidad e Federal Do Paraná	Gomes, Renato José Bittencourt
82	2008	O Crepúsculo em Santiago - A Jornada do Peregrino Rumo à Religiosidade e a Descoberta Analítica	Religião	1	Pontifícia Universidad e Católica De São Paulo	Guimarães, Waldinei Comercio De Souza

Fonte: elaboração própria, 2022.

Das 82 pesquisas encontradas, 23 são da área de Comunicação. A área de Letras apareceu como maioria, com 30 resultados. Educação teve 8 ocorrências e ainda houve resultados, em menor escala, em Administração, Artes, Artes Cênicas, Biologia, Ciência, Ciência da Informação, Cultura, Design, História, Imagem e Som, Música, Psicologia, Relações Internacionais e Religião. Assim como nos artigos, as

pesquisas buscam identificar a Jornada do Herói em diferentes narrativas, seja com personagens ou com profissionais de diferentes áreas, como professores e administradores.

Identificamos na listagem, porém, 6 pesquisas relacionadas às mulheres. Dessas 6, as dissertações “A identidade cultural piauiense e o mito do herói: narrativas sobre a atleta olímpica Sarah Menezes nos jornais impressos do Piauí”, da área de Comunicação, de Eveline Sobreira Diniz (2015), “Mito, arquétipos e estereótipos em Ponciá Vicêncio de Conceição Evaristo”, de Mara Bilk de Andrade Athayde (2015) e “Mítica, sagrado e natureza: uma análise literária da heroína Anna-Maria”, de Rebecca Soares Espinola (2015), não consideram as relações de gênero, apenas buscam identificar o papel do herói mítico, conforme Campbell, das personagens e da atleta analisadas. Não serão consideradas, portanto, no nosso corpora.

Já as dissertações “O estudo de arquétipos femininos representados nos desenhos animados dos estúdios *Disney*”, de Claudio Imamura (2018), “O protagonismo feminino proativo nas narrativas audiovisuais de ficção científica”, de Carolina Aires Mayer (2018) e “A trajetória mitopsicológica da personagem Joana em *Perto do Coração Selvagem*, de Clarice Lispector”, de Antonielle Menezes Souza (2017), consideram as relações de gênero para a identificação da Jornada do Herói nas narrativas das personagens. Imamura e Souza utilizam o modelo de Campbell, diferentemente do nosso trabalho, que se baseará em Murdock. Mayer comenta tanto sobre a estrutura de Murdock quanto a de Campbell, mas busca definir outras formas de se analisar a representação feminina na mídia, desenvolvendo um questionário próprio. Essas três dissertações serão adicionadas ao nosso corpora e analisadas por categorias mais adiante.

Refizemos as pesquisas no portal de Teses e Dissertações da Capes, ainda em julho de 2021, dessa vez com o termo “Jornada da Heroína”, para verificar se havia mais pesquisas considerando o feminino. Foram apenas 7 os resultados, 5 da área de Letras e 2 da área de Comunicação, todos em nível de Mestrado como se vê na Tabela 4.

Tabela 4 - Dissertações e Teses publicadas sobre a Jornada da Heroína no período 2008-2021

Nº	Ano de publicação	Título	Campo de pesquisa	Dissertação (1) ou Tese (2)	Instituição de Ensino Superior (IES)	Autoria
1	2021	A jornada das heroínas no cinema de animação: mitos, fantasia e símbolos em Alice no País das Maravilhas e A Viagem de Chihiro	Letras	1	Universidade Federal da Paraíba	Cavalcante, Alexia Eloar Felix
2	2021	A cidade futurística e a jornada heroica do corpo pós-humano no filme Alita Battle Angel, de Robert Rodriguez	Comunicação	1	Universidade Tuiuti do Paraná	Latenik, Anderson
3	2020	Os registros perceptivos no âmbito narrativo e estético no cinema de animação do Studio Ghibli na obra de Hayao Miyazaki e Isao Takahata	Comunicação	1	Universidade Tuiuti do Paraná	Bastos, Luiza Pires
4	2019	A jornada da heroína: estrutura narrativa para roteiros de ficção	Letras	1	Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul	Medeiros, Stefanie Garcia
5	2018	QUEER The Walking Dead - uma análise contrassexual de Carol Peletier	Letras	1	Universidade Estadual da Paraíba	Neto, Joao De Souza Lima

6	2018	Decantando a canção: as leituras “Das Crônicas de Gelo e Fogo” de George R. R. Martin	Letras	1	Universidade Federal do Acre	Oliveira, Rannife Augusta Carvalho Mastub De
7	2017	Literatura juvenil e literatura canônica brasileira: entretenimento e aprendizagem na jornada do leitor adolescente	Letras	1	Universidade Federal do Rio Grande do Sul	Puchalski, Francine Bystronski

Fonte: elaboração própria, 2022.

Dos resultados encontrados, 5 deles trazem a estrutura de Murdock, confirmando que se trata de uma opção metodológica validada pela comunidade de pesquisadores brasileiros que investigam essa questão. As dissertações “A jornada das heroínas no cinema de animação: mitos, fantasia e símbolos em *Alice no País das Maravilhas* e *A Viagem de Chihiro*”, de Felix (2021), “A cidade futurística e a jornada heroica do corpo pós-humano no filme *Alita Battle Angel*, de Robert Rodriguez”, de Latenik (2021), “QUEER *The Walking Dead* - uma análise contrassexual de Carol Peletier”, de Neto (2018), e “Decantando a canção: as leituras “*Das Crônicas de Gelo e Fogo*” de George R. R. Martin”, de Oliveira (2018), utilizam a Jornada da Heroína da autora para analisarem personagens femininas, da mesma forma que utilizaremos no nosso trabalho. Nossa pesquisa possui, como diferencial às mencionadas, a análise no subgênero de audiovisuais de super-heróis.

Já a pesquisa “A jornada da heroína: estrutura narrativa para roteiros de ficção”, de Medeiros (2019), utiliza a estrutura de Murdock para criar uma narrativa nova, não realizando análises de personagens.

Não conseguimos acesso à pesquisa “Os registros perceptivos no âmbito narrativo e estético no cinema de animação do *Studio Ghibli* na obra de Hayao Miyazaki e Isao Takahata”, de Bastos (2020). Encontramos um registro em Anais do evento Socine, de 2019, de uma apresentação da autora, intitulada “Jornada da

Heroína nos Filmes de Animação Japonesa”. No resumo, a autora fala sobre a estrutura de Murdock e a de Victoria Lynn Schmidt, roteirista que adaptou a Jornada da Heroína, assim como Vogler fez com a de Campbell. Não conseguimos, porém, mais detalhes da dissertação de Bastos.

Da área de Educação, a pesquisa “Literatura juvenil e literatura canônica brasileira: entretenimento e aprendizagem na jornada do leitor adolescente”, de Puchalski (2017), aborda as Jornadas de Campbell e Murdock, enfatizando sua importância para o uso em sala de aula.

Todas as pesquisas mencionadas, com exceção à de Bastos, a qual não conseguimos acesso, destacam a importância da Jornada da Heroína como uma estrutura específica para a mulher. Além disso, todas as pesquisas foram publicadas depois de 2017, o que mostra que o interesse pelo tema vem crescendo recentemente. Esperamos, da mesma forma, que nosso trabalho possa contribuir para um maior uso dessa ferramenta metodológica.

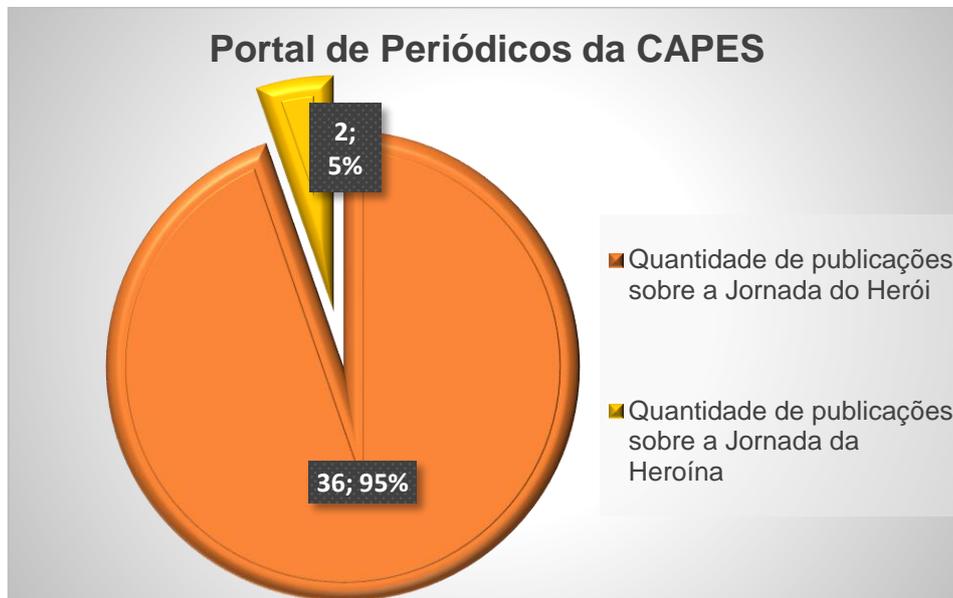
Como resultados totais das buscas realizadas, obtivemos os números mostrados na tabela abaixo (Tabela 5), representados nos gráficos 6 e 7 logo a seguir.

Tabela 5 - Total de pesquisas publicadas sobre a Jornada do Herói e da Heroína no período 2008-2021

Portal de buscas	Quantidade de publicações sobre a Jornada do Herói	Quantidade de publicações sobre a Jornada da Heroína
Portal de Periódicos da CAPES	36	2
Portal de Teses e Dissertações da CAPES	82	7
Total	118	9

Fonte: elaboração própria, 2022.

Gráfico 1 - Comparação de artigos publicados sobre a Jornada do Herói e da Heroína no período 2008-2021



Fonte: elaboração própria, 2022.

Gráfico 2 - Comparação de Teses e Dissertações publicadas sobre a Jornada do Herói e da Heroína no período 2008-2021



Fonte: elaboração própria, 2022.

Como artigos, a Jornada do Herói apareceu em 95% dos resultados, em oposto a 5% para a Jornada da Heroína. Em Teses e Dissertações os totais foram semelhantes, 92% de pesquisas sobre a Jornada do Herói e 8% da Heroína.

Os números revelam como os estudos acerca da Jornada da Heroína ainda são pouco explorados. Buscamos com este trabalho contribuir para mais pesquisas sobre a estrutura feminina. É possível que esse resultado se dê pela desvalorização do feminino na sociedade patriarcal (MURDOCK, 1990). Além disso, o livro *The Heroine's Journey*, de Murdock, era comercializado no Brasil sem versões traduzidas até 2022, o que pode ter impactado na disseminação da obra até então.

A partir dos resultados obtidos nas buscas, montamos nosso corpora. Excluímos a pesquisa de Bastos (2020), pela impossibilidade de acesso, e adicionamos as três pesquisas que apareceram com o uso do termo “Jornada do Herói” nas Teses e Dissertações que consideravam as relações de gênero na análise da heroína escolhida.

Nosso corpora ficou, então, com 11 publicações, como se vê na Tabela 6:

Tabela 6 - Corpora: Artigos, dissertações e teses sobre a Jornada da Heroína

Nº	Ano de publicação	Título	Campo de pesquisa	Dissertação (1), Tese (2), Artigo (3) - Orientador(a)	Instituição de Ensino Superior (IES)	Autoria
1	2021	A jornada das heroínas no cinema de animação: mitos, fantasia e símbolos em Alice no País das Maravilhas e A Viagem de Chihiro	Letras	1 - Prof. Dr. Luiz Antonio Mousinho Magalhães e Profa. Dra. Allana Dilene de Araújo Miranda	Universidade Federal da Paraíba	Cavalcante, Alexia Eloar Felix
2	2021	A cidade futurística e a jornada heroica do corpo pós-humano no filme Alita Battle Angel, de Robert Rodriguez	Comunicação	1 – Profa. Dra. Denise Azevedo Duarte Guimarães	Universidade Tuiuti do Paraná	Latenik, Anderson

3	2020	Memórias em brasa: a imagem de Joana distorcida pelo fogo	Artes cênicas	3	Universidade Federal da Paraíba (UFPB)	Pedroso, Luane
4	2019	A jornada da heroína: estrutura narrativa para roteiros de ficção	Letras	1 – Prof. Dr. Roberto Tietzmann	Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul	Medeiros, Stefanie Garcia
5	2018	O protagonismo feminino proativo nas narrativas audiovisuais de ficção científica	Comunicação	1 – Profa. Dra. Maria do Socorro Furtado Veloso. e Prof. Dr. Marcelo Bolshaw Gomes.	Universidade Federal Do Rio Grande Do Norte	Mayer, Carolina Aires
6	2018	O estudo de arquétipos femininos representados nos desenhos animados dos estúdios Disney	Educação	1 – Profa. Dra. Regina Lara Silveira Mello	Universidade Presbiteriana Mackenzie	Imamura, Claudio
7	2018	QUEER The Walking Dead - uma análise contrassexual de Carol Peletier	Letras	1 - Profa. Dra. Elisa Mariana de Medeiros Nóbrega	Universidade Estadual da Paraíba	Neto, Joao De Souza Lima
8	2018	Decantando a canção: as leituras “Das Crônicas de Gelo e Fogo” de George R. R. Martin	Letras	1 – Prof. Dr. Gerson Rodrigues de Albuquerque	Universidade Federal do Acre	Oliveira, Rannife Augusta Carvalho Mastub De
9	2018	Mulheres Cientistas: a Jornada da Heroína na revista Pesquisa Fapesp	Comunicação	3	Universidade de São Paulo (USP)	Camargo, Bruna Emy Camargo; Rovida, Mara

10	2017	Literatura juvenil e literatura canônica brasileira: entretenimento e aprendizagem na jornada do leitor adolescente	Letras	1 - Prof. Dr. Antônio Marcos Vieira Sanseverino	Universidade Federal do Rio Grande do Sul	Puchalski, Francine Bystronski
11	2017	A trajetória mitopsicológica da personagem Joana em <i>Perto do Coração Selvagem</i> , de Clarice Lispector	Letras	1 – Profa. Dra. Ana Maria Leal Cardoso	Fundação Universidade Federal De Sergipe	Souza, Antonielle Menezes

Fonte: elaboração própria, 2022. Os campos **destacados** mostram os trabalhos que empregam a estrutura da análise de Murdock.

Para fins de análise, os textos foram separados em cinco categorias: 1) Análise de personagens com a estrutura de Murdock; 2) Análise de personagens com a estrutura de outros autores; 3) A Jornada da Heroína para fins teóricos e/ou educativos; 4) Pesquisas quantitativas sobre a Jornada da Heroína; 5) Nova ferramenta metodológica para análise de personagens femininas. As categorias estão descritas a seguir.

Categoria 1: Análise de personagens com a estrutura de Murdock (4 trabalhos de 11 – 36,36%): a maioria das pesquisas utiliza a estrutura desenvolvida por Murdock para analisar personagens femininas de diferentes produtos midiáticos. Na dissertação “A cidade futurística e a jornada heroica do corpo pós-humano no filme *Alita Battle Angel*, de Robert Rodriguez”, Latenik (2021) procura identificar quais modelos entre as jornadas, de Campbell, Vogler ou Murdock, podem ser identificados no filme mencionado. Os modelos de Campbell e Vogler são identificados na obra, mas o de Murdock não, o que o autor aponta como um fator negativo. Latenik indica que Alita segue a jornada nos moldes masculinos e que alguns fatores, como o diretor ser homem e o mangá que origina

o filme ser da década de 90, época em que a representação feminina não estava em discussão nas mídias como hoje, podem ter influenciado a estrutura narrativa. Para ele é relevante que novas pesquisas abarquem a estrutura de Murdock para analisar a aventura feminina, e esse é um dos objetivos do nosso trabalho.

Cavalcante (2021) também utiliza as estruturas de Murdock e de Campbell para sua análise em “A jornada das heroínas no cinema de animação: mitos, fantasia e símbolos em *Alice no País das Maravilhas* e *A Viagem de Chihiro*”. Assim, como Neto (2018), em “QUEER *The Walking Dead* - uma análise contrassexual de Carol Peletier”, que utiliza os conceitos de Murdock e Clarissa Pinkola Estés.

O artigo “Memórias em brasa: a imagem de Joana distorcida pelo fogo”, de Pedroso (2020), analisa os arquétipos de Joana D’Arc, empregando a Jornada da Heroína de Murdock e aparece como o único trabalho das categorias de análises de estruturas avaliando uma figura não fictícia.

Categoria 2: Análise de personagens com a estrutura de outros autores (3 trabalhos de 11 – 27,27%): em parte das pesquisas encontradas realizou-se as análises das personagens femininas utilizando a estrutura de outros autores, que não Murdock.

A dissertação “O estudo de arquétipos femininos representados nos desenhos animados dos estúdios *Disney*”, de Imamura (2018), identificou os arquétipos de animações com o uso da estrutura de Campbell. De forma mais diferenciada que o restante das publicações, “Decantando a canção: as leituras “*Das Crônicas de Gelo e Fogo*” de George R. R. Martin”, de Oliveira (2018), utiliza-se de simbologias, de acordo com Chevalier e Gheerbrant, e dos conceitos mitológicos de Brandão para analisar a personagem Daenerys.

Na área de Letras, “A trajetória mitopsicológica da personagem Joana em *Perto do Coração Selvagem*, de Clarice Lispector”, Souza (2017) analisa a obra de Lispector a partir da estrutura de Campbell e da definição e estágios da heroína desenvolvidos por Annis Pratt, do ramo da Literatura.

Categoria 3: A Jornada da Heroína para fins teóricos e/ou educativos (2 trabalhos de 11 – 18,18%): também encontramos pesquisas que buscavam difundir os estudos sobre a Jornada da Heroína. Medeiros (2019) cria uma nova

narrativa para demonstrar como se desenvolve uma personagem feminina nos moldes da estrutura de Murdock em “A jornada da heroína: estrutura narrativa para roteiros de ficção”.

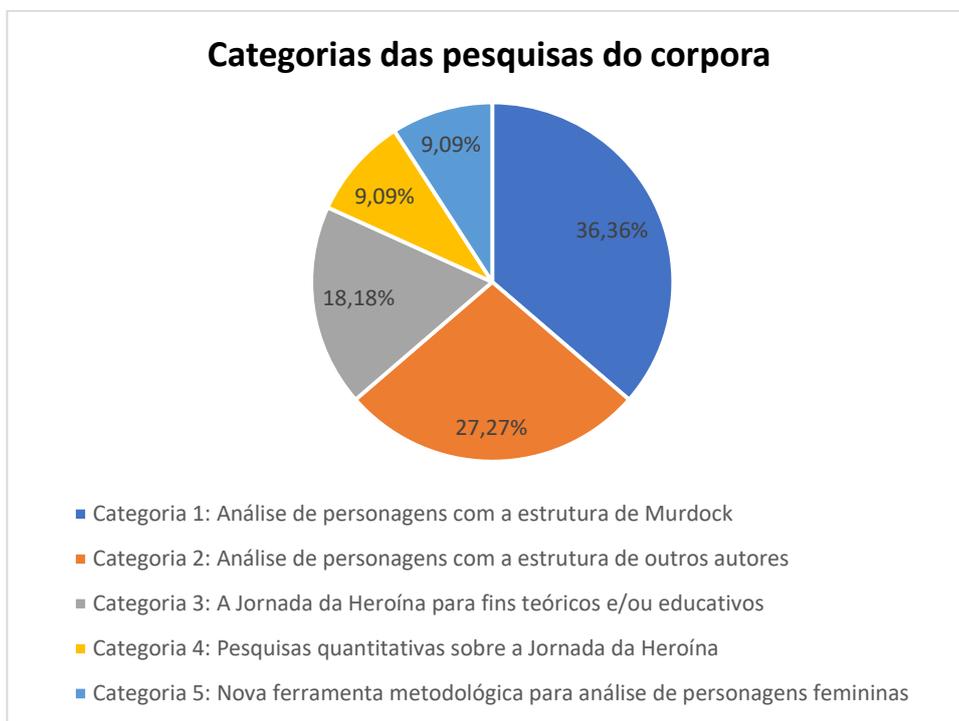
Já o artigo “Literatura juvenil e literatura canônica brasileira: entretenimento e aprendizagem na jornada do leitor adolescente”, de Puchalski (2017), faz uma reflexão sobre os conceitos de Campbell e Murdock para defender que são importantes para o ensino de Literatura nas escolas.

Categoria 4: Pesquisas quantitativas sobre a Jornada da Heroína (1 trabalho de 11 – 9,09%): O artigo “Mulheres cientistas: a Jornada da Heroína na revista Pesquisa Fapesp” (CAMARGO; ROVIDA, 2018) busca quantos perfis sobre cientistas da revista Pesquisa Fapesp possuem a estrutura narrativa da Jornada da Heroína. As autoras selecionaram 9 perfis e encontraram algumas das etapas da jornada em 8 deles. A estrutura completa não foi utilizada em nenhum dos perfis, mas as autoras reconhecem o início do uso da jornada como um aspecto positivo no avanço da representação feminina no meio científico.

Categoria 5: Nova ferramenta metodológica para análise de personagens femininas (1 trabalho de 11 – 9,09%): A pesquisa “O protagonismo feminino proativo nas narrativas audiovisuais de ficção científica”, de Mayer (2018), aponta lacunas em ferramentas de análise do protagonismo feminino, como no teste de Bechdel e na própria Jornada da Heroína. A autora, então, desenvolve um questionário próprio como ferramenta metodológica. As constatações de Mayer foram consideradas e estarão incluídas nesta pesquisa.

Podemos observar melhor no Gráfico 3 como resultou a divisão das categorias:

Gráfico 3 - Categorias das pesquisas do corpora



Fonte: elaboração própria, 2022.

Para finalizar, esperamos contribuir para a disseminação da estrutura de Murdock como uma das formas de analisar o protagonismo e a representação feminina na mídia. De fato, a Jornada do Herói, de Campbell, apareceu em maior número nas nossas buscas. Contudo, acreditamos que investigar a versão feminina em profundidade trará achados originais para esta e novas pesquisas que desejem verificar, especificamente, a representação feminina em produtos midiáticos.

1.3 Considerações sobre estudos de gênero

Os estudos acerca do conceito de gênero surgiram a partir do movimento feminista, que ocorreu por meio de quatro momentos principais, denominados ondas.

Na primeira onda do movimento feminista, no século XIX, as mulheres lutavam por direitos de cidadania, como acesso ao voto, à educação, ao trabalho remunerado (MARTINEZ; LAGO; LAGO, 2016; ORTIS, 2019). Nesse primeiro

momento, os pontos levantados pelo movimento ainda se concentravam em questões das mulheres brancas de classe média (ORTIS, 2019).

Na segunda onda, nos anos 1960, iniciaram-se os estudos feministas, com reflexões sobre o movimento (MARTINEZ; CAMARGO, 2019). Somando-se a isso,

[...] o fim da discriminação passa a ser uma das preocupações centrais. Há lutas pelo direito ao prazer e ao corpo e, uma das palavras de ordem era "o pessoal é político" e, assim, a problematização do conceito gênero torna-se uma das principais pautas reivindicatórias. (ORTIS, 2019, p. 27).

Mesmo com a problematização do gênero, segundo Ortis, nessa época a palavra utilizada ainda é "mulher" e mantém-se o pensamento das diferenças por motivos teológicos ou biológicos. Por isso, Martinez e Camargo (2019) explicam que esses estudos ficaram conhecidos por "feminismo das diferenças" e que apenas mais tarde o gênero foi adotado como categoria de análise (SCOTT, 1995; MARTINEZ; LAGO; HEIDEMANN, 2022).

É na terceira onda, nas décadas de 1980 e 1990, que se consolidam os estudos sobre o gênero e a sexualidade. Assim,

[...] com a utilização do conceito de gênero, emprestado das ciências da linguagem, as teóricas conseguiram enfatizar a noção de construção cultural de papéis femininos e masculinos nas diferentes sociedades, ressaltando o aspecto relacional da construção histórica de masculinidades e feminilidades. Assim como as classes sociais definidas por Karl Marx (1818-1883) só se constroem na relação de contradição entre elas, feminilidades só se constroem em relação a masculinidades. Homens e mulheres se constituem, assim, em relações que os diferenciam e que, se são contrastivas, não precisam ser necessariamente de conflitos, lutas ou desigualdades. (MARTINEZ; LAGO; LAGO, 2016, p. 7).

A quarta onda ocorre já no século XXI, com o conceito de pós-feminismo, que entende que "tudo aquilo que as mulheres conquistaram ao longo dos anos é fruto da luta individual e não do movimento feminista" (ORTIS, 2019, p. 28). Além disso, nesse contexto, acredita-se que a diferença entre os gêneros já foi superada e que a luta feminista não é mais necessária, defendendo-se o resgate dos valores tradicionais. É por isso que, segundo Ortis, algumas teóricas veem o pós-feminismo como antifeminista. A autora também complementa que ainda há muito o que se

alcançar para a igualdade entre os gêneros. No Brasil mesmo, Ortis cita como exemplo movimentos como A Marcha das Vadias, de 2011, que protestava contra o alto índice de feminicídio, e #EleNão, de 2018, que repudiava o então candidato à presidência Jair Bolsonaro por falas e ações machistas e homofóbicas.

Esse tipo de pensamento do pós-feminismo também contribui para o entendimento de que todas as mulheres são iguais, como ocorria na primeira onda feminista, cujos objetivos estavam ligados ao contexto da classe média branca. Não se levam em consideração as lutas de outras minorias, como as mulheres negras e a comunidade LGBTQIAP+, que também se pautam às relações de gênero (MARTINEZ; LAGO; HEIDEMANN, 2022).

Os estudos de gênero surgiram, então, entre a segunda e a terceira onda do movimento feminista, buscando uma conceituação além do determinismo biológico das diferenças entre os sexos. Defende-se, de maneira geral, que o gênero se constrói culturalmente, não sendo uma característica fixa do sujeito.

Gayle Rubin (1995) entende o gênero como “uma construção social, fundamentada no determinismo biológico, o qual ampara as diferenças entre homens e mulheres apenas pelas características físicas e/ou sexuais” (ORTIS, 2019, p. 33).

Já Judith Butler (2015) explica que o gênero surge, num primeiro momento, como uma designação, trazida até nós pelo outro. No início, manifestamos as regras do gênero, que conhecemos pelos outros, mas, com o tempo, podemos escolher entre continuar seguindo essas regras ou não.

As normas “exigem que nos tornemos de um gênero ou do outro (geralmente dentro de uma estrutura estritamente binária); a reprodução do gênero é, assim, sempre uma negociação com o poder” (BUTLER, 2015, p. 5) e o gênero só existe com a reprodução dessas regras, que serão manifestadas de uma forma repetida ou de formas imprevistas.

Assim, para Butler (2018, p. 13), o gênero não é um fato, é criado pelos atos de gênero, que são atos performativos. A performance dita os termos para vários atores, que estão sempre no palco, encenando um roteiro com diferentes interpretações.

Portanto, em síntese, entendemos que, para Butler, o gênero é uma manifestação do sujeito, que ocorre, primeiramente, como uma *designação* por

meio da ação de normas culturais, e, mais tardiamente, como uma *performatividade*, que nos permite escolher entre reproduzir ou refutar essas normas. O gênero se constitui, então, pelos atos performativos que são “encenados” como um roteiro por diferentes atores e de diversas maneiras.

A conceituação de gênero de Joan Scott é dividida em duas partes com subcategorias inter-relacionadas: “o gênero é um elemento constitutivo de relações sociais baseadas nas diferenças percebidas entre os sexos”; e “o gênero é uma forma primária de dar significado às relações de poder” (SCOTT, 1995, p. 86).

A primeira definição, das relações sociais pelas diferenças entre os sexos, possui quatro subdivisões. As duas primeiras são explicitadas pela autora:

[...] em primeiro lugar, os símbolos culturalmente disponíveis que evocam representações simbólicas (e com frequência contraditórias) - Eva e Maria como símbolos da mulher, por exemplo, na tradição cristã ocidental - mas também mitos de luz e escuridão, purificação e poluição, inocência e corrupção. Para os/as historiadores/as, a questão importante é: que representações simbólicas são invocadas, como, e em quais contextos? Em segundo lugar, conceitos normativos que expressam interpretações dos significados dos símbolos, que tentam limitar e conter suas possibilidades metafóricas. Esses conceitos estão expressos nas doutrinas religiosas, educativas, científicas, políticas ou jurídicas e tomam a forma típica de uma oposição binária fixa, que afirma de maneira categórica e inequívoca o significado do homem e da mulher, do masculino e do feminino (SCOTT, 1995, p. 86).

A autora explica que esses dois aspectos devem instigar os pesquisadores a questionar a posição dominante que existe sobre os papéis fixos dos sexos na história.

O terceiro aspecto do gênero é que as análises devem “incluir uma concepção de política bem como uma referência às instituições e à organização social” (SCOTT, 1995, p. 87), não se deixando limitar a apenas as relações de parentesco. Scott diz que se deve considerar também o mercado de trabalho, a educação e o sistema político.

E o último aspecto é a identidade subjetiva. A autora defende que é necessário avaliar como a identidade de gênero é construída relacionando-a com “uma série de atividades, de organizações e representações sociais historicamente específicas” (SCOTT, 1995, p. 88).

Já a segunda definição proposta por Scott afirma que o gênero dá significado às relações de poder ou que “o gênero é um campo primário no interior do qual, ou por meio do qual, o poder é articulado, [...] os conceitos de poder, embora se baseiem no gênero, nem sempre se referem literalmente ao gênero em si mesmo”. (SCOTT, 1995, p. 88). Assim, para a autora, o gênero organiza a vida social, interferindo em questões que não necessariamente tem relação com sexualidade. Ela cita, entre outros exemplos, uma pesquisa do sociólogo Pierre Bourdieu sobre culturas que se embasavam em conceitos masculinos e femininos para organizar sua agricultura (SCOTT, 1995).

Tanto Butler quanto Scott comentam também sobre a estrutura binária padronizada pela sociedade, que deve ser abolida segundo as autoras. Há muitas opções para se restringir apenas a ser de um ou outro gênero (ORTIS, 2019). Scott complementa que o gênero é passível de análise para se questionar a ordem social, sempre abrindo novas interpretações e possibilidades. Para a autora, “gênero é um lugar de lutas sobre o que conta como natural e o que conta como social” (SCOTT, 2012, p. 345) e achar que seu conceito está resolvido é ter certeza de que se está errado.

Martinez, Lago e Lago (2016) também comentam como os estudos de gênero trouxeram mais perspectivas sobre outras diferenças, como a etnia e a classe social, indo além da visão da primeira onda do movimento feminista, pois não há mulher nem homem universal. As autoras explicam que

[...] os estudos de gênero apontam para o fato das diferenças de gênero serem perpassadas por outras diferenças, de raça/etnia, de classe, de idade etc. Infinidades de diferenças por meio das quais subjetividades são construídas. Diversidades ideológicas, religiosas, políticas e outras, que fazem com que os sujeitos vivenciem de formas singulares suas profissões, credos, movimentos sociais, escolhas políticas, orientações sexuais, casamentos, maternidades, paternidades, relações familiares. Por fim, estes estudos apontam que as relações de gênero não se dão apenas entre homens e mulheres, mas entre homens e homens, entre mulheres e mulheres, entre adultos e crianças e idosos, pois todos somos desde sempre seres gendrados, generificados, perpassados pela construção de identidades de gênero. (MARTINEZ; LAGO; LAGO, 2016, p. 8).

Podemos entender, então, o gênero como um conceito aberto e plural, pois é permeado por outras diversidades, como a idade, a raça, a classe social. As questões contemporâneas envolvendo o feminino, dessa forma, devem responder a essas diversidades e, também, considerar o seu próprio pluralismo. Como mencionado, não existe uma mulher universal, mas mulheres singulares (MARTINEZ; LAGO; LAGO, 2016).

Martinez, Lago e Heidemann (2022), tratando especificamente sobre o campo do jornalismo, defendem que os estudos de gênero, como categoria de análise, podem auxiliar a compreensão de como os campos estão ligados à construção das desigualdades, que incluem gênero, raça e classe. As autoras afirmam que essas pesquisas são importantes para o jornalismo e para demais áreas, englobando “todos que procurem contemplar, dar visibilidade e voz à diversidade que constitui uma saudável experiência inclusiva e humana” (MARTINEZ; LAGO; HEIDEMANN, 2022, p. 9).

Entendemos que a mídia audiovisual também seja uma área importante para se debater as questões de gênero, como defenderam Martinez, Lago e Heidemann. Acreditamos que a representação em filmes e séries pode ser uma forma de fomentar os questionamentos sobre os gêneros e quebrar (ou não) padrões generalizados e estereótipos. Esperamos, com a nossa pesquisa, contribuir com esse debate para os estudos de gênero nas mídias audiovisuais, especificamente nos filmes e séries de super-heróis que dominam grande parte das telas atualmente (DUARTE, 2019).

2 SUPER-MULHERES: UM HISTÓRICO

A fim de conhecer o contexto de criação de Wanda, a heroína escolhida como objeto da nossa pesquisa, traçaremos um breve histórico do surgimento das histórias em quadrinhos até o aparecimento de seus personagens nas mídias audiovisuais, com enfoque nas principais heroínas.

De acordo com o escritor francês Claude Moliterni, as histórias em quadrinhos, ou HQs, surgiram na Alemanha, no final do século XIX, mas só se popularizaram, como suplementos dos jornais norte-americanos, já no século XX (OLIVEIRA, 2001). A tirinha *The Yellow Kid* é considerada uma das primeiras

histórias em quadrinhos publicadas nos moldes que conhecemos hoje, com o recurso das falas na camisa amarela do personagem e em balões (BARBOSA, 2019). O personagem foi desenvolvido por Richard Felton Outcault em 1894 e fazia parte do título *Hogan's Alley*.

A partir de 1915, de acordo com Barbosa (2019), os quadrinhos estadunidenses foram estabelecidos como gênero literário, com formatos, edições e temáticas regularizados por agências denominadas sindicatos. Nessa época, segundo a autora, surgiram as *family strips* e as *girls strips*, tirinhas trazendo temáticas do cotidiano das famílias e das garotas burguesas norte-americanas, com “representações que simbolizavam o que se esperar de uma mulher e o que temer nela, segundo os valores morais que adornavam os valores burgueses oriundos do movimento protestante” (BARBOSA, 2019, p. 19). Essas representações reforçavam os modelos e papéis que cada um deveria assumir numa estrutura familiar tradicional, segundo Barbosa.

Novos subgêneros foram surgindo dentro das HQs, como os de aventura e de ficção científica, e ainda houve uma reformulação no formato das histórias, que agora vinham em revistas, *comics books* ou *comics*, devido à popularização da leitura (OLIVEIRA, 2001). A publicação passou a ser por conta de editoras, e é nesse contexto que aparecem algumas das maiores editoras de quadrinhos *mainstream*, como a *DC Comics* e a *Marvel*.

Com o contexto da Segunda Guerra Mundial surgem nas HQs os super-heróis. Em 1938, aparece o primeiro deles: Superman, de Jerry Siegel e Joe Shuster, publicado pela *DC Comics*. A partir daí vieram outros personagens com características similares, e alguns deles participavam na propaganda ideológica envolvendo a guerra, como o Capitão América, por exemplo, que lutava contra os nazistas (FONSECA, 2016).

Com os homens lutando na guerra, as mulheres assumiram novos papéis, trabalhando fora de casa. Surgem, também, novas personagens femininas nas HQs:

as revistas em quadrinhos criaram, em 1940, a primeira heroína mascarada, a *Woman in Red* (de Richard Hughes e George Mandel); a primeira heroína *crossdresser*, *Madame Fatal* (*Madam Fatal*, de Art Pinajian, em 1940) e a primeira super-heroína, a

Mulher Maravilha (Wonder Woman, de William Marston, em 1941). (FONSECA, 2016, p. 21).

Cocca (2016, p. 18) complementa que, com a contribuição das mulheres no período da guerra, as personagens que surgiram eram “inteligentes, fortes e independentes” e que algumas delas foram criadas por mulheres, como Miss Fury, Black Cat e Mysta of the Moon, por exemplo.

Na década de 1940, os quadrinhos eram muito populares, assim, essa é a chamada Era de Ouro das publicações. Porém, com o período pós-guerra, houve uma saturação das histórias de super-heróis e as revistas passaram por um período de declínio. Cocca afirma que as mulheres foram obrigadas a voltar para casa, numa estrutura familiar binária e desigual, que reforçava os papéis de gênero considerados naturais (COCCA, 2016). Segundo a autora, isso causou um impacto na representação feminina nos quadrinhos, com a participação de heroínas sendo reduzida, além de uma reformulação nas histórias de personagens famosas, como a própria Mulher-Maravilha, com narrativas mais voltadas ao casamento e ao romance. Até a aparência das personagens foi suavizada, com o intuito de deixá-las mais “femininas” (COCCA, 2016). Fonseca (2016) adiciona que o visual das personagens era inspirado no padrão de beleza das divas do cinema Hollywoodiano.

Além disso, havia a campanha anticomunista americana que, em 1954, criou o *Comics Code Authority*, que passou a censurar as publicações em quadrinhos (OLIVEIRA, 2001).

Nos anos 1950, ocorre um revival das HQs, a Era de Prata, impulsionado pelos fãs, que não estavam satisfeitos apenas com as publicações de terror e de crimes liberados pelo *Comics Code* (COCCA, 2016). É nessa época também que surgem as equipes de super-heróis e uma tentativa de torná-los mais humanizados, conforme explica Oliveira (2001), como os mutantes X-Men, da *Marvel*.

Esse revival, porém, não trouxe uma maior representação das mulheres. Nas equipes, as heroínas continuavam aparecendo em menor número, um padrão que continua até hoje, conforme Cocca (2016). Segundo a autora, a baixa representação continuava também em nível de qualidade:

Quatro das heroínas, Garota Invisível e Garota *Marvel*, da *Marvel*, e Supergirl e Batgirl, da DC, tinham “girl” [garota] bem nos seus nomes. Em contraste aos adolescentes Homem-Aranha e Homem de Gelo, que não tinham o rótulo de “garotos”. O poder da Garota Invisível era ficar invisível, e ela frequentemente desmaiava quando sobrecarregada, da mesma maneira que a Garota *Marvel*. Supergirl e Batgirl eram parceiras menos poderosas de heróis já existentes. Supergirl era a prima jovem do Superman e era tão forte quanto ele, mas era limitada pela falta de confiança do primo no controle de suas habilidades. Batgirl foi introduzida como um interesse amoroso de Robin, do mesmo jeito que sua tia Batwoman foi de Batman. (COCCA, 2016, p. 19-20).

Essas personagens eram ainda, conforme a autora, retratadas como demasiadamente sentimentais, fracas e mais interessadas em tarefas domésticas.

No final dos anos 1960 e início dos 1970, ocorre a segunda onda feminista, questionando fatores como a discriminação sexual, a divisão do trabalho, os salários, a liberdade sexual, os métodos contraceptivos. Houve mudanças também nas HQs, com o surgimento de novas heroínas: Miss Marvel, Zatanna, Viúva Negra e Feiticeira Escarlate. Com o movimento da contracultura, também aparecem personagens femininas nos quadrinhos alternativos, com cunho erótico, como a Barbarella, de Jean-Claude Forest (OLIVEIRA, 2001).

As décadas de 1970 e 1980 trazem a Era de Bronze dos quadrinhos e, segundo Cocca (2016), o número de heroínas nas HQs aumenta, além da representação de personagens de diferentes etnias. Mulher-Maravilha recupera seus poderes e aparece uma nova Batgirl, Barbara Gordon. As heroínas, no entanto, aparecem com figuras mais curvilíneas, poses provocativas e figurinos hipersexualizados, de acordo com Cocca. Havia então, ao mesmo tempo, avanços e retrocessos. A autora cita como exemplo Tempestade, uma heroína de origem africana que surge como a nova líder da equipe X-Men, porém, cujo uniforme era composto por biquíni e botas de salto alto (COCCA, 2016). Cocca e outras autoras que abordam teorias feministas utilizam o termo *backlash* quando algo desse tipo acontece. O termo pode ser traduzido como “reação adversa” e de acordo com a conceituação da jornalista Susan Faludi é uma resposta negativa que geralmente ocorre na sociedade após alguma conquista feminina, a fim de invalidá-la (MAYER, 2018).

Outras personagens importantes para a representatividade que apareceram nessa época, citadas por Cocca (2016), são Monica Rambeau, a primeira heroína

de origem africana da equipe dos Vingadores, e a dupla de detetives composta pela afro-americana Misty Knight e a asiática Colleen Wing. Todas as personagens femininas dos quadrinhos *mainstream*, no entanto, apareciam com a mesma configuração estética: corpos magros com curvas, uniformes e poses hipersexualizados (COCCA, 2016). Esse padrão, segundo Cocca, continuaria a se intensificar nos próximos anos.

Oliveira (2001) também destaca sobre as *graphic novels*, quadrinhos que surgiram nos anos 1980 voltados para o público adulto. Antigas personagens foram reformuladas, como a Mulher-Gato, que havia sido deixada de lado devido ao *Comics Code*, e novas apareceram como Elektra, mas o público-alvo continuava sendo o masculino, e essas heroínas eram vistas como mulheres agressivas (OLIVEIRA, 2001).

Cocca afirma que essas personagens “duronas” começaram a ser denominadas *Bad Girls*, característica que se estendeu às publicações dos anos 1990 e 2000. A autora denomina esse período dos quadrinhos de Era da Escuridão ou Era Moderna, em que aparece um nicho mais específico de consumidores de quadrinhos, composto em sua maioria por homens brancos e heterossexuais, diferente do público diversificado dos anos 1940 (COCCA, 2016).

Segundo Cocca, os desenhos das heroínas nessa época foram, em grande parte, influenciados pelas top models e pela pornografia. As personagens eram desenhadas com proporções e poses anatomicamente impossíveis, frequentemente aparecendo “de costas ou de lado, com seios grandes e cintura fina, cabelos longos e longas pernas, às vezes sem ao menos mostrar seus rostos” (COCCA, 2016, p. 23). A pose, que objetivava mostrar as curvas da frente e das costas do corpo ao mesmo tempo, tornou-se tão comum que passou a ser chamada de *broke back pose* (pose das costas quebradas).

Oliveira (2001, p. 197) explica que “ser bonito, magro e sensual passou a ser a ordem do dia e o Mito da Beleza assumiu o controle da representação feminina nos *mass media*”. Nos quadrinhos, segundo a autora, o apelo sexual era a principal característica das personagens femininas.

Além disso, as narrativas também sofreram com a objetificação das heroínas. Segundo Cocca, frequentemente as personagens eram assassinadas ou violentadas para dar seguimento à narrativa de um parceiro ou namorado. A

escritora Gail Simone criou uma lista com exemplos desse tipo de narrativa, que dependia da violência causada a uma mulher para que o herói tivesse algum desenvolvimento. Ela nomeou a lista de *Women in refrigerators* (mulheres em geladeiras), por causa de uma história em que a namorada do Lanterna Verde é morta e escondida numa geladeira, para que ele pudesse se vingar e dar andamento à sua narrativa (COCCA, 2016).

Fonseca (2016) ainda comenta sobre outro recurso utilizado nas narrativas femininas: as heroínas que se tornavam um risco devido ao seu grande poder, que poderia se tornar incontrolável. Heroínas como a Fênix Negra se tornaram uma ameaça por não dar conta de seus poderes. A Feiticeira Escarlata também passou por esse processo, como veremos mais adiante. Esse aspecto pode ser interpretado, segundo a autora, como o medo, pelos homens, de mulheres poderosas (FONSECA, 2016).

Após um período de baixa nas vendas dos quadrinhos no final dos anos 1990 e início dos anos 2000, uma nova força aparece a partir dos anos 2010, alavancada pelos filmes sobre super-heróis que passaram a tomar conta dos cinemas (COCCA, 2016). Séries também passaram a ser desenvolvidas, de início, pelos canais de TV pagos e, mais recentemente, nos streamings. Com isso, o público consumidor de quadrinhos voltou a se diversificar e, juntamente do avanço dos movimentos sociais e da facilidade da comunicação entre fãs e criadores por meio das redes sociais, a cobrar por mais representação na mídia (COCCA, 2016).

Para Cocca, ainda há objetificação e hipersexualização de personagens femininas e os quadrinhos ainda são dominados por equipes de homens brancos, mas a autora destaca que algumas mudanças vêm acontecendo. Ela cita, nos quadrinhos mais populares estadunidenses, a nova Miss Marvel, de origem paquistanesa, o novo Capitão América, que é afro-americano e o jovem Miles Morales, que assume um dos mantos do Homem-Aranha, de origem africana e latina. O Homem-Aranha, aliás, ganhou um Aranhaverso, com vários heróis diferentes assumindo sua identidade. Entre eles, Gwen Stacy, a Spider Gwen, que se livrou do título de “namorada do herói”, para se tornar uma heroína. O mesmo aconteceu com Jane Foster, a antiga namorada de Thor, que agora possui os poderes do ex-parceiro.

Cocca (2016) observa que há um vai-e-vem na representação das heroínas. Comentando sobre a Mulher-Maravilha, a autora afirma que em algumas versões, ela aparece mais sexualizada e objetificada, com o rosto rejuvenescido e traços americanizados, e em outras, é retratada como mais feminista e queer. Isso acontece, segundo a autora, por uma série de fatores, como a equipe criativa por detrás da personagem, o público consumidor e, também, as políticas sociais (COCCA, 2016).

A proximidade que as redes sociais propiciaram entre os consumidores e os produtores foi relevante para a reivindicação de uma maior representatividade. As críticas sobre a representação mais sexualizada da Mulher-Maravilha na versão da DC para *Os Novos 52*, por exemplo, deram possibilidade ao lançamento de quadrinhos que seguiam na direção oposta, como a série de quatro títulos *Sensation Comics Featuring Wonder Woman*, com uma equipe criativa composta em sua maioria por mulheres (COCCA, 2016). Cocca (2016, p. 62) afirma que, nessa versão, Diana “oficializou o casamento de um casal do mesmo sexo, [...] ensinou meninas a serem confiantes com sua própria força”, e deu preferência ao diálogo e à diplomacia em vez da guerra e da violência, inspirando até vilãs a seguirem seu exemplo.

2.1 Super-mulheres nas telas

O artigo de Miller, Rauch e Kaplan (2016) realizou uma análise de 80 filmes de longa duração com a temática de super-heróis, lançados entre 1978 e 2009. O estudo tinha como objetivo verificar se nesses filmes haveria diferenças de gênero entre os personagens, considerando seus papéis, aparência física e conteúdo de violência na narrativa. Foram encontrados 147 heróis no total, 100 homens e 47 mulheres. Os pesquisadores constataram que os personagens masculinos eram retratados como mais poderosos e musculosos, enquanto as heroínas eram sensuais, utilizando roupas mais reveladoras, tanto em seus trajes de heroínas como nos do cotidiano. Além disso, as personagens femininas eram representadas como mais indefesas, enquanto as masculinas possuíam mais de uma habilidade especial e usavam mais de uma arma (MILLER; RAUCH; KAPLAN, 2016).

Além disso, o estudo também observou alguns dados sobre a representatividade de outras etnias nesses filmes. De todos os 147 heróis analisados, 101 eram brancos, 17 negros, 4 latinos, e 4 asiáticos. Contabilizando somente as heroínas, das 47 encontradas, 11 eram de outras etnias. Uma observação peculiar que os pesquisadores destacaram nesse resultado é que a mesma heroína aparece três vezes na lista, Tempestade, interpretada por Halle Berry em *X-Men* (2000), *X-Men 2* (2003) e *X-Men 3: O Confronto Final* (2006). A mesma atriz aparece novamente na lista de heroínas de outras etnias, interpretando a protagonista do filme *Mulher-Gato*, de 2004.

Com os resultados da pesquisa de Miller, Rauch e Kaplan (2016) podemos ter um panorama de como as heroínas apareceram nas telas, em bem menor número que os protagonistas masculinos, e, da mesma forma que nas HQs, com figurinos sexualizados. Além disso, considerando que o artigo dos autores se restringiu às produções de 1978 a 2008, realizamos um levantamento no site do IMDb, mais abrangente e atualizado, e notamos ainda que as heroínas surgiam de pouco em pouco em largos intervalos de anos, enquanto os heróis apareciam com mais frequência em tempo menor, mesmo se considerarmos produções mais recentes, em que os discursos feministas já estavam mais em voga. Descrevemos esse levantamento e as produções encontradas a seguir.

Em abril de 2022, traçamos um histórico das principais produções de adaptações de quadrinhos de super-heróis no site IMDb, base de dados online sobre filmes, animações, séries e videogames. Descartamos as animações e jogos de videogame, e tivemos como foco as adaptações em séries e filmes provenientes dos quadrinhos das principais editoras *mainstream*: *Marvel* e *DC Comics*. A listagem completa pode ser conferida abaixo na Tabela 7.

Tabela 7 - Filmes e séries sobre super-heróis 1941- abril 2022

Editora de origem	Título	Ano	Tipo	Protagonista
<i>DC Comics</i>	<i>As Aventuras do Capitão Marvel</i>	1941	Filme	Homem
<i>DC Comics</i>	<i>O Morcego (Batman)</i>	1943	Série	Homem
<i>Marvel</i>	<i>Capitão América</i>	1944	Série	Homem
<i>DC Comics</i>	<i>Super-Homem</i>	1948	Filme	Homem
<i>DC Comics</i>	<i>A Volta do Homem-Morcego</i>	1949	Série	Homem

DC Comics	<i>O Homem Atômico Contra o Super-Homem</i>	1950	Série	Homem
DC Comics	<i>Superman and the Mole Men</i>	1951	Filme	Homem
DC Comics	<i>As Aventuras do Super-Homem</i>	1952-1958	Série	Homem
DC Comics	<i>The Adventures of Superboy</i>	1961	Filme	Homem
DC Comics	<i>Batman Dracula</i>	1964	Filme	Homem
DC Comics	<i>Batgirl</i>	1967	Filme	Mulher
DC Comics	<i>Wonder Woman: Who's Afraid of Diana Prince?</i>	1967	Filme	Mulher
DC Comics	<i>Shazam!</i>	1974-1977	Série	Homem
DC Comics	<i>Mulher-Maravilha</i>	1974	Filme	Mulher
DC Comics	<i>A Poderosa Isis</i>	1975-1976	Série	Mulher
DC Comics	<i>Mulher-Maravilha</i>	1975-1979	Série	Mulher
DC Comics	<i>It's a Bird... It's a Plane... It's Superman!</i>	1975	Filme	Homem
Marvel	<i>Homem-Aranha</i>	1977-1979	Série	Homem
Marvel	<i>O Incrível Hulk</i>	1977-1982	Série	Homem
DC Comics	<i>Superman: O Filme</i>	1978	Filme	Homem
Marvel	<i>O Homem-Aranha Volta a Atacar</i>	1978	Filme	Homem
Marvel	<i>Dr. Strange</i>	1978	Filme	Homem
DC Comics	<i>Legends of the Superheroes</i>	1979	Série	Equipe
Marvel	<i>Capitão América II</i>	1979	Filme	Homem
Marvel	<i>O Homem-Aranha: A Fúria do Dragão</i>	1979	Filme	Homem
DC Comics	<i>Superman II: A Aventura Continua</i>	1980	Filme	Homem
DC Comics	<i>Aquaman</i>	1984	Filme	Homem
DC Comics	<i>Supergirl</i>	1984	Filme	Mulher
DC Comics	<i>Superman IV: Em Busca da Paz</i>	1987	Filme	Homem
DC Comics	<i>The Spirit</i>	1987	Filme	Homem
Marvel	<i>A Volta do Incrível Hulk</i>	1988	Filme	Homem
DC Comics	<i>Batman</i>	1989	Filme	Homem
Marvel	<i>O Julgamento do Incrível Hulk</i>	1989	Filme	Homem
Marvel	<i>O Justiceiro</i>	1989	Filme	Homem
DC Comics	<i>The Flash</i>	1990-1991	Série	Homem
Marvel	<i>A Morte do Incrível Hulk</i>	1990	Filme	Homem
Marvel	<i>Capitão América</i>	1990	Filme	Homem
DC Comics	<i>The Flash II: Revenge of the Trickster</i>	1991	Filme	Homem
DC Comics	<i>Batman: O Retorno</i>	1992	Filme	Homem
DC Comics	<i>Flash III: Deadly Nightshade</i>	1992	Filme	Homem

DC Comics	<i>Lois & Clark: As Novas Aventuras do Superman</i>	1993	Série	Homem
Marvel	<i>O Quarteto Fantástico</i>	1994	Filme	Equipe
DC Comics	<i>Batman Eternamente</i>	1995	Filme	Homem
Marvel	<i>Geração X</i>	1996	Filme	Equipe
DC Comics	<i>Batman & Robin</i>	1997	Filme	Homem
DC Comics	<i>Liga da Justiça</i>	1997	Filme	Equipe
Marvel	<i>Blade: O Caçador de Vampiros</i>	1998	Filme	Homem
Marvel	<i>Nick Fury: Agente da S.H.I.E.L.D</i>	1998	Filme	Homem
Marvel	<i>X-Men: O Filme</i>	2000	Filme	Equipe
DC Comics	<i>Smallville: As Aventuras do Superboy</i>	2001-2011	Série	Homem
DC Comics	<i>Aves de Rapina</i>	2002-2003	Série	Mulher
Marvel	<i>Homem-Aranha</i>	2002	Filme	Homem
Marvel	<i>Blade 2</i>	2002	Filme	Homem
DC Comics	<i>A Liga Extraordinária</i>	2003	Filme	Equipe
Marvel	<i>Demolidor: O Homem sem Medo</i>	2003	Filme	Homem
Marvel	<i>Hulk</i>	2003	Filme	Homem
Marvel	<i>X-Men 2</i>	2003	Filme	Equipe
DC Comics	<i>Mulher-Gato</i>	2004	Filme	Mulher
Marvel	<i>Blade: Trinity</i>	2004	Filme	Homem
Marvel	<i>Homem-Aranha 2</i>	2004	Filme	Homem
Marvel	<i>O Justiceiro</i>	2004	Filme	Homem
DC Comics	<i>Batman Begins</i>	2005	Filme	Homem
DC Comics	<i>Constantine</i>	2005	Filme	Homem
Marvel	<i>Elektra</i>	2005	Filme	Mulher
Marvel	<i>Quarteto Fantástico</i>	2005	Filme	Equipe
DC Comics	<i>Superman: O Retorno</i>	2006	Filme	Homem
Marvel	<i>Blade: A Nova Geração</i>	2006	Série	Homem
Marvel	<i>X-Men: O Confronto Final</i>	2006	Filme	Equipe
Marvel	<i>Homem-Aranha 3</i>	2007	Filme	Homem
Marvel	<i>Motoqueiro Fantasma</i>	2007	Filme	Homem
Marvel	<i>Quarteto Fantástico e o Surfista Prateado</i>	2007	Filme	Equipe
DC Comics	<i>Batman: O Cavaleiro das Trevas</i>	2008	Filme	Homem
DC Comics	<i>The Spirit: O Filme</i>	2008	Filme	Homem
Marvel	<i>Homem de Ferro</i>	2008	Filme	Homem
Marvel	<i>O Incrível Hulk</i>	2008	Filme	Homem
Marvel	<i>O Justiceiro: Em Zona de Guerra</i>	2008	Filme	Homem
DC Comics	<i>Watchmen: O Filme</i>	2009	Filme	Equipe
Marvel	<i>X-Men Origens: Wolverine</i>	2009	Filme	Homem
Marvel	<i>Homem de Ferro 2</i>	2010	Filme	Homem
DC Comics	<i>Lanterna Verde</i>	2011	Filme	Homem
Marvel	<i>Motoqueiro Fantasma: Espírito de Vingança</i>	2011	Filme	Homem

Marvel	<i>Thor</i>	2011	Filme	Homem
Marvel	<i>X-Men: Primeira Classe</i>	2011	Filme	Equipe
Marvel	<i>Capitão América: O Primeiro Vingador</i>	2011	Filme	Homem
DC Comics	<i>Arrow</i>	2012-2020	Série	Homem
DC Comics	<i>Batman: O Cavaleiro das Trevas Ressurge</i>	2012	Filme	Homem
Marvel	<i>O Espetacular Homem-Aranha</i>	2012	Filme	Homem
Marvel	<i>The Avengers: Os Vingadores</i>	2012	Filme	Equipe
DC Comics	<i>O Homem de Aço</i>	2013	Filme	Homem
Marvel	<i>Agentes da S.H.I.E.L.D.</i>	2013-2020	Série	Equipe
Marvel	<i>Homem de Ferro 3</i>	2013	Filme	Homem
Marvel	<i>Thor: O Mundo Sombrio</i>	2013	Filme	Homem
Marvel	<i>Wolverine: Imortal</i>	2013	Filme	Homem
DC Comics	<i>Flash</i>	2014-atual	Série	Homem
DC Comics	<i>Constantine</i>	2014-2015	Série	Homem
DC Comics	<i>Gotham</i>	2014-2019	Série	Equipe
Marvel	<i>Guardiões da Galáxia</i>	2014	Filme	Equipe
Marvel	<i>O Espetacular Homem-Aranha 2: A Ameaça de Electro</i>	2014	Filme	Homem
Marvel	<i>X-Men: Dias de um Futuro Esquecido</i>	2014	Filme	Equipe
Marvel	<i>Capitão América 2: Soldado Invernal</i>	2014	Filme	Homem
DC Comics	<i>Supergirl</i>	2015-2021	Série	Mulher
Marvel	<i>Demolidor</i>	2015-2018	Série	Homem
Marvel	<i>Agente Carter</i>	2015-2016	Série	Mulher
Marvel	<i>Jessica Jones</i>	2015-2019	Série	Mulher
Marvel	<i>Quarteto Fantástico</i>	2015	Filme	Equipe
Marvel	<i>Vingadores: Era de Ultron</i>	2015	Filme	Equipe
Marvel	<i>Homem-Formiga</i>	2015	Filme	Homem
DC Comics	<i>The Flash: Chronicles of Cisco</i>	2016	Série	Homem
DC Comics	<i>Lendas do Amanhã</i>	2016	Série	Equipe
DC Comics	<i>Esquadrão Suicida</i>	2016	Filme	Equipe
DC Comics	<i>Batman vs Superman: A Origem da Justiça</i>	2016	Filme	Equipe
Marvel	<i>Agents of S.H.I.E.L.D.: Slingshot</i>	2016	Série	Mulher
Marvel	<i>Luke Cage</i>	2016-2018	Série	Homem
Marvel	<i>Capitão América: Guerra Civil</i>	2016	Filme	Homem
Marvel	<i>Deadpool</i>	2016	Filme	Homem
Marvel	<i>X-Men: Apocalipse</i>	2016	Filme	Equipe

Marvel	<i>Doutor Estranho</i>	2016	Filme	Homem
DC Comics	<i>Raio Negro</i>	2017-2021	Série	Homem
DC Comics	<i>Liga da Justiça</i>	2017	Filme	Equipe
DC Comics	<i>Mulher-Maravilha</i>	2017	Filme	Mulher
Marvel	<i>Inumanos</i>	2017	Série	Equipe
Marvel	<i>Os Defensores</i>	2017	Série	Equipe
Marvel	<i>Punho de Ferro</i>	2017-2018	Série	Homem
Marvel	<i>The Gifted</i>	2017-2019	Série	Equipe
Marvel	<i>O Justiceiro</i>	2017-2019	Série	Homem
Marvel	<i>Legião</i>	2017-2019	Série	Homem
Marvel	<i>Fugitivos da Marvel</i>	2017-2019	Série	Equipe
Marvel	<i>Guardiões da Galáxia Vol. 2</i>	2017	Filme	Equipe
Marvel	<i>Homem-Aranha: De Volta ao Lar</i>	2017	Filme	Homem
Marvel	<i>Logan</i>	2017	Filme	Homem
Marvel	<i>Thor: Ragnarok</i>	2017	Filme	Homem
DC Comics	<i>Titãs</i>	2018	Série	Equipe
DC Comics	<i>Aquaman</i>	2018	Filme	Homem
Marvel	<i>Manto e Adaga</i>	2018-2019	Série	Equipe
Marvel	<i>Deadpool 2</i>	2018	Filme	Homem
Marvel	<i>Homem-Formiga e a Vespa</i>	2018	Filme	Equipe
Marvel	<i>Venom</i>	2018	Filme	Homem
Marvel	<i>Vingadores: Guerra Infinita</i>	2018	Filme	Equipe
Marvel	<i>Pantera Negra</i>	2018	Filme	Homem
DC Comics	<i>Patrulha do Destino</i>	2019	Série	Equipe
DC Comics	<i>Batwoman</i>	2019	Série	Mulher
DC Comics	<i>Coringa</i>	2019	Filme	Homem
DC Comics	<i>Shazam!</i>	2019	Filme	Homem
Marvel	<i>Homem-Aranha: Longe de Casa</i>	2019	Filme	Homem
Marvel	<i>Vingadores: Ultimato</i>	2019	Filme	Equipe
Marvel	<i>X-Men: Fênix Negra</i>	2019	Filme	Equipe
Marvel	<i>Capitã Marvel</i>	2019	Filme	Mulher
DC Comics	<i>Watchmen</i>	2019	Série	Equipe
DC Comics	<i>Stargirl</i>	2020	Série	Mulher
DC Comics	<i>Mulher-Maravilha 1984</i>	2020	Filme	Mulher
DC Comics	<i>Aves de Rapina: Arlequina e sua Emancipação Fantabulosa</i>	2020	Filme	Mulher
Marvel	<i>Helstrom</i>	2020	Série	Equipe
Marvel	<i>Os Novos Mutantes</i>	2020	Filme	Equipe
DC Comics	<i>Superman e Lois</i>	2021	Série	Homem
DC Comics	<i>O Esquadrão Suicida</i>	2021	Filme	Equipe
Marvel	<i>WandaVision</i>	2021	Série	Mulher

Marvel	<i>Falcão e o Soldado Invernal</i>	2021	Série	Homem
Marvel	<i>Gavião Arqueiro</i>	2021	Série	Equipe
Marvel	<i>Loki</i>	2021	Série	Homem
Marvel	<i>Eternos</i>	2021	Filme	Equipe
Marvel	<i>Homem-Aranha: Sem Volta para Casa</i>	2021	Filme	Homem
Marvel	<i>Shang-Chi e a Lenda dos Dez Anéis</i>	2021	Filme	Homem
Marvel	<i>Venom: Tempo de Carnificina</i>	2021	Filme	Homem
Marvel	<i>Viúva Negra</i>	2021	Filme	Mulher
DC Comics	<i>Pacificador</i>	2022	Série	Homem
DC Comics	<i>Batman</i>	2022	Filme	Homem
Marvel	<i>Moon Knight</i>	2022	Série	Homem
Marvel	<i>Doutor Estranho no Multiverso da Loucura</i>	2022	Filme	Homem
Marvel	<i>Morbius</i>	2022	Filme	Homem

Fonte: elaboração própria, 2022.

A primeira produção encontrada foi o longa *As Aventuras do Capitão Marvel*, de 1941, herói que passaria a se chamar Shazam. Em 1943, o Batman ganhou sua primeira série em *live action*, e o Capitão América foi lançado nos mesmos moldes no ano seguinte.

Batman volta a aparecer na série *A Volta do Homem Morcego*, de 1949, e Superman ganha dois filmes, homônimo em 1948, e em 1951, *Superman and the Mole Men*. O herói também é protagonista da série *As Aventuras do Superman*, entre 1952 e 1958.

Apenas em 1967, 26 anos após o longa do Capitão Marvel/Shazam, surgem heroínas como protagonistas na TV. São lançados dois curtas: *Batgirl* e *Wonder Woman: Who's Afraid of Diana Prince?*, com a Mulher-Maravilha.

No ano seguinte, não exatamente nos moldes de super-heróis, mas proveniente dos quadrinhos e encaixando-se no subgênero de ficção científica, Jane Fonda é protagonista do longa *Barbarella*. Sua personagem, porém, não traz avanços para a representação feminina:

Apesar de a personagem feminina estar no centro da trama, ela não representa o protagonismo feminino. A narrativa se inicia com Barbarella se despindo de um traje andrógino de astronauta. Em seguida, recebe sua missão completamente nua, tem um ar inocente, e apesar de receber várias armas para a missão, nunca anda com elas e precisa ser salva constantemente, agradecendo

aos seus salvadores com atos sexuais. Os trajes são minimalistas e extremamente erotizados. (MAYER, 2018, p. 35-36).

Uma heroína como personagem principal só voltaria a aparecer em 1974, num longa da Mulher-Maravilha. A amazona também foi parte da equipe de super-heróis na animação *Super Friends*, ou *Super-Amigos*, de 1973 a 1986 (COCCA, 2016). Embora não tenhamos incluído animações no nosso levantamento, achamos importante destacar que, segundo Cocca (2016), nessa animação, Mulher-Maravilha era a única mulher, inicialmente, numa equipe de 5 personagens, e, depois, numa equipe de 11 heróis. Dessa forma, de acordo com a autora, a animação não passava no teste de Bechdel, em que ao menos duas personagens devem interagir sem mencionar algo relacionado a um homem.

Em 1975, é lançada a série da Mulher-Maravilha, com a personagem sendo interpretada por Lynda Carter. Diferente do que se via nas representações femininas da TV na época, Cocca (2016, p. 46) afirma que na série, Diana Prince, a Mulher-Maravilha, era “forte, confiante, esperta, humilde, sexy, feroz, diplomática, doce, engraçada”, frequentemente salvava o mocinho Steve Trevor, tinha cenas de muita ação e ainda dava recados aos vilões sobre equidade e tolerância.

O site Omelete (COLETTI, 2021), menciona, porém, a série *A Poderosa Isis* como a primeira sobre uma heroína. A série teve sua estreia também em 1975, pouco tempo antes de Mulher-Maravilha, e a personagem passou a fazer parte dos quadrinhos da *DC Comics*. O site da editora de quadrinhos, no entanto, não possui uma página específica sobre a heroína, ao contrário de seus outros personagens que contêm perfis com detalhes de seus poderes e de suas narrativas. Há uma página com o registro da série de 1975, mas nenhum vídeo ou imagem, e nenhuma informação ligando-a à personagem dos quadrinhos (embora sua identidade, Adrianna Tomaz, seja a mesma na série e nas aparições da heroína nas HQs). O pouco que encontramos sobre Isis no site da DC são menções suas como par romântico do herói Adão Negro. Numa página descrevendo heroínas com relação ao livro de Esther, dos judeus, Isis é mencionada, mais uma vez como referência ao herói. O site diz: “Juntos, Adão Negro e Isis conduziram uma nova era de prosperidade para sua nação, até que Isis foi tragicamente derrubada por um inimigo vil” (JAFFE, 2022). Tal afirmação se encaixa nas táticas de narrativa mencionadas por Gail Simone em *Women in Refrigerators*, em que as personagens

são violentadas para dar seguimento ao desenvolvimento de um personagem masculino. A existência de Isis nas HQs parece, infelizmente, depender da narrativa de Adão Negro, um final triste para a primeira protagonista heroína da TV.

Levou quase mais uma década para uma heroína aparecer novamente. Em 1984, Supergirl é protagonista de um longa. No mesmo ano, *Sheena, a Rainha das Selvas* é lançado, também proveniente dos quadrinhos. Um ano depois, é a vez de *Red Sonja* ganhar as telas. O filme foi traduzido no Brasil como *Guerreiros de Fogo*, provavelmente pelo marketing se basear fortemente na figura de Arnold Schwarzenegger, que interpretava Conan, personagem cujo universo Red Sonja fazia parte e de quem, obviamente, torna-se par romântico. Os filmes de Sheena e Red Sonja, porém, não foram contabilizados nas nossas buscas no IMDb, provavelmente por não se encaixarem especificamente no título de super-heroínas.

Na década de 1990, algumas produções trazem equipes de super-heróis, compostas por homens e mulheres, ou um protagonista homem que possui como parceira ou vilã uma mulher. É o caso de *Batman: o retorno* (1992), com Michelle Pfeiffer como Mulher-Gato, e *Batman e Robin* (1997), com a participação da heroína Batgirl (Alicia Silverstone) e da vilã Hera Venenosa (Uma Thurman). Cocca (2016) se refere à Batgirl desse filme como uma figura caricata do feminismo, vista, da perspectiva de um homem, como uma mulher ressentida.

Já sobre a Mulher-Gato do longa de 1992, Fonseca comenta:

Conforme a trama vai ocorrendo, ela demonstra o rancor que possui em relação aos homens e defende mulheres em perigo, além de possuir falas que a empoderam. No entanto, ao longo da concretização da sua missão principal, ela vai enlouquecendo e seu figurino vai se destruindo, figurativizando a perda de suas nove vidas e de sua sanidade. Desta forma, a transformação narrativa de Selina para Mulher-Gato é motivada pela vingança ao homem que tentou assassiná-la, ao invés de ser pelo desejo de ser uma criminosa ou anti-heroína, como demonstrado em outras versões da personagem, como nos quadrinhos, por exemplo. (FONSECA, 2016, p 145-146).

Apesar de um discurso mais empoderador, a personagem ainda se apresenta com um figurino sensual, feito inteiramente de látex preto, e botas de salto, compondo um visual fetichista, de acordo com Fonseca (2016).

Heroínas só voltam a ser protagonistas, de acordo com a listagem da base de dados do IMDb, em 2002, na série *Birds of Prey (Aves de Rapina)*, que traz Dinah, Helena/Caçadora e Barbara Gordon/Oráculo nos papéis centrais. Entretanto, a série teve apenas 13 episódios, em contraste com *Smallville: As Aventuras do Superboy*, série também da *DC Comics*, que estreou um ano antes e ficou em exibição durante 10 anos.

Somente 20 anos após, uma heroína é protagonista de um filme novamente, com *Mulher-Gato*, de 2004. O longa traz, como mencionado na pesquisa de Miller, Rauch e Kaplan (2016), uma atriz afro-americana como protagonista, a primeira protagonista negra a aparecer na listagem da IMDb, porém, mais uma vez, trajando um figurino extremamente sexualizado.

Da mesma forma, surge *Elektra*, longa de 2005, com a heroína homônima no papel principal, mas ainda com trajes sensuais. Podemos ver os figurinos de Mulher-Gato e Elektra na Figura 1.

Figura 1 - As protagonistas dos filmes *Mulher-Gato* (2004) e *Elektra* (2005)



Adaptado de

Fonte: Elektra. Photo Gallery. Disponível em:

https://www.imdb.com/title/tt0357277/?ref=tt_mv_close

Mulher-Gato. Photo Gallery. Disponível em:

https://www.imdb.com/title/tt0327554/mediaindex/?ref=tt_mv_close

Mais de uma década depois, é quando finalmente as heroínas recebem mais representatividade, com mulheres também atrás das câmeras. Para Prudencio (2021), a partir de 2010, o feminismo possui uma maior popularização na mídia, com pedidos de maior representação de gênero por parte do público. Assim, a série

Supergirl tem início em 2015, com Ali Adler como uma das produtoras e roteiristas, ficando em exibição durante 6 anos. *Jessica Jones*, série da *Marvel* em parceria com a Netflix, é lançada no mesmo ano, com criação de Melissa Rosemberg. As mudanças no estilo de figurino e caracterização das personagens, como observamos na Figura 2, são contrastantes com as heroínas retratadas no começo dos anos 2000, na Figura 1.

Figura 2 - As protagonistas das séries *Supergirl* (2015) e *Jessica Jones* (2015)



Adaptado de

Fonte: *Supergirl*. Photo Gallery. Disponível em:

https://www.imdb.com/title/tt4016454/mediaindex?page=85&ref=tt_mv_close

Jessica Jones. Photo Gallery. Disponível em:

https://www.imdb.com/title/tt2357547/mediaindex?page=2&ref=tt_mv_close

Sobre Jones, Diniz (2019), cita, em sua dissertação “Um estudo sobre as representações femininas na heroína Jessica Jones em sua série homônima”, características da personagem que quebram estereótipos e padrões geralmente associados a características femininas. De acordo com a autora, na série, a heroína utiliza um figurino simplista, composto por jeans e regata, além de jaqueta e botas, sem maquiagem, acessórios ou outros adereços. Jessica Jones se mostra independente sexualmente durante a narrativa, além de trabalhar como detetive e ter como habilidade especial uma grande força física, fatores que acabam, geralmente, sendo retratados a características masculinas (DINIZ, 2019). A análise da pesquisa de Diniz (2019, p. 117) conclui que a personagem “traz novas possibilidades de identificação para as mulheres, sendo ‘novas’ no sentido de

transgredirem ao senso comum, a uma concepção de feminilidade construída por um discurso masculino”.

Em 2017, é a vez da Mulher-Maravilha ganhar um novo longa, dirigido por Patty Jenkins. Prudencio (2021) analisa a personagem retratada no filme a partir dos conceitos de Laura Mulvey na pesquisa “Os limites dos feminismos midiáticos: Mulher-Maravilha e uma nova subjetividade feminista contemporânea”. Conforme Prudencio,

O que se observa em Mulher-Maravilha é que permanece a ênfase na beleza da atriz escolhida para o papel — Gal Gadot foi modelo e Miss Israel antes de ser atriz — e da personagem — a câmera busca com frequência captar a beleza de seu rosto, emoldurado por cabelos longos que são jogados para um lado e para o outro. Narrativamente, depois que Diana chega ao mundo dos homens, sua aparência e beleza passam a ser o primeiro traço observado e ressaltado verbalmente nas primeiras interações com novos personagens —, e seu traje de Mulher-Maravilha, embora não particularmente decotado, ainda ressalta suas formas e deixa pernas, colo e braços totalmente à mostra. Por outro lado, ela é sem dúvida a personagem mais poderosa em cena e não usa de sua sexualidade como artifício em nenhum momento. (PRUDENCIO, 2021, p. 125-126).

Como descreve a autora, a Mulher-Maravilha do filme de 2017 ainda possui os padrões estéticos propagados na sociedade patriarcal. Porém, a estrutura visual do filme se utiliza do *female gaze*, “um olhar que desestabiliza a estrutura dominante do prazer visual, que dá subjetividade à personagem feminina e permite que espectadores compartilhem de sua experiência” (PRUDENCIO, 2021, p. 128).

Em 2019, a série *Batwoman* obteve destaque por ter, pela primeira vez na TV, uma heroína da comunidade LGBTQIAP+ como protagonista. A heroína foi interpretada na primeira temporada pela atriz Ruby Rose, que se declara como gênero fluido, mas que deixou a série após dar declarações denunciando acidentes graves no set de filmagens e assédio por parte de um dos produtores (RUBY..., 2021). O caso não foi comentado pela *DC Comics* ou pela *Warner Bros.*, e a série teve ainda mais duas temporadas estreladas por Javicia Leslie.

No mesmo ano, a *Marvel* lança o primeiro filme do *Marvel Cinematic Universe (MCU)* protagonizado por uma heroína, *Capitã Marvel*. O grande universo compartilhado por heróis da *Marvel* teve início em 2008, com o filme *Homem de*

Ferro, e só 11 anos depois uma heroína ganhou as telonas. O longa abre mão de alguns clichês geralmente vistos nas produções das heroínas, e até de heróis em geral. Ao contrário do que acontece com *Mulher-Maravilha* na produção de 2017, a protagonista Carol Danvers, por exemplo, não possui par romântico ou interesses amorosos em sua narrativa, nem é exaltada por atributos físicos e estéticos. O filme, no entanto, recebeu uma enxurrada de críticas no site *Rotten Tomatoes* antes mesmo de ser exibido ao público. Acredita-se que as críticas tenham ocorrido devido à escolha da atriz que interpreta o papel principal, Brie Larson, que geralmente possui um posicionamento feminista ao dar declarações e entrevistas (GAGLIONI, 2019). O site *Jovem Nerd* listou algumas das críticas postadas pelos usuários:

“Parece que vai arruinar a franquia”.

“Eu não veria esse filme politicamente correto nem que me pagassem. A Brie Larson poderia ser atropelada por um ônibus e eu não ficaria triste”.

“Não tenho interesse em ver o filme de uma ‘feminazi’ que odeia homens”.

“A *Disney* já matou *Star Wars*. Esse vai ser o primeiro prego no caixão da *Marvel*”. (GAGLIONI, 2019).

Gaglioni acrescenta que esse tipo de ataque tem se popularizado recentemente, ocorrendo ainda com os filmes *Star Wars: Rogue One* (2016) e *Star Wars: Os Últimos Jedi* (2017), também com protagonistas femininas.

Os acontecimentos envolvendo a produção da série *Batwoman* e a recepção do filme *Capitã Marvel* mostram como Murdock (1990) está correta ao afirmar que o pior inimigo na Jornada da Heroína é o dragão da sociedade que sorri e diz que as mulheres podem fazer o que quiserem, mas só se for de acordo com o que ele quer. “Nossa sociedade é androcêntrica: vê o mundo por uma perspectiva masculina” (MURDOCK, 1990, p. 13), desvalorizando os princípios e as conquistas femininas.

Em 2020, *Mulher-Maravilha* tem uma sequência do primeiro longa e a personagem Harley Quinn ganha uma repaginação, como uma espécie de redenção ao criticado filme *Esquadrão Suicida*, de 2016. No longa, Harley/Arlequina, interpretada por Margot Robbie, utilizava micro shorts e botas de salto para se aliar a uma equipe de criminosos contratada pelo governo americano.

Além disso, a personagem possui um conturbado romance com o vilão Coringa, retratado em animações, quadrinhos e também no filme. De acordo com Barbosa,

Arlequina e Coringa, enquanto ícones da dinâmica entre o masculino e o feminino como um casal, encobrem a narrativa do abuso enquanto crítica para torná-la uma narrativa naturalizada. Isto porque os elementos de abuso ainda estão presentes, como a manipulação de Coringa sobre as atitudes de Arlequina na narrativa, mas por demonstrar genuíno amor pela companheira, a relação é interpretada como consensual e um ideal a ser alcançado, ao contrário das outras mídias, que causam repulsa no espectador, invertendo o ideal, como o exemplo de um relacionamento do qual se afastar. (BARBOSA, 2019, p. 149).

Harley, então, retorna em 2020 no filme *Aves de Rapina: Arlequina e sua Emancipação Fantabulosa*, com figurino e características diferentes de sua aparição anterior. Na narrativa, a anti-heroína se junta a outras vigilantes, Caçadora, Canário Negro e Renee Montoya, e já não está mais num relacionamento com o Coringa. O longa também é produzido e dirigido por mulheres.

O recurso observado por Gail Simone em *Women in Refrigerators*, de que uma personagem feminina passava por algum tipo de violência para o desenvolvimento da narrativa de um personagem masculino, pode ser identificado em Harley Quinn no filme do *Esquadrão Suicida* (2016). O caso de Harley vai além, pois ela mesma é uma das protagonistas, como se sua narrativa dependesse de uma situação em que ela é violentada, psicologicamente ou fisicamente, para que se desenvolva. Esse fenômeno também foi apontado por Ortis (2019) numa das protagonistas de *Game of Thrones*, no subgênero de séries de fantasia. Em sua análise, a autora identificou que a personagem Sansa Stark pareceu se tornar “mais forte” após uma sucessão de abusos e, inclusive, de um estupro. Ortis explica que

[...] trazer o estupro à baila em um programa de televisão, campeão de audiência em todo o globo, é problemático no sentido de torná-lo banal, como se as mulheres, por exemplo, precisassem passar por um trauma como este para ascenderem na vida (ORTIS, 2019, p. 131).

Continuando a verificar a listagem do IMDb, o ano de 2021 teve duas heroínas de destaque, Viúva Negra finalmente ganha seu filme solo no *MCU*, após

10 anos aparecendo como integrante do grupo de heróis Vingadores ou como coadjuvante de um protagonista masculino. Também vinda da equipe, Wanda protagoniza a série *WandaVision*, da qual trataremos com detalhes mais adiante.

No total, encontramos 169 produções na base de dados do IMDb, lançadas entre 1941 até o mês de abril de 2022, relacionadas a super-heróis e adaptadas dos quadrinhos das editoras *Marvel* e *DC Comics*, desses sendo 118 filmes e 50 séries. Do total, são 106 produções que possuem como protagonista um personagem masculino e 42 com equipes mistas no papel principal, como acontece nas franquias *X-Men*, *Vingadores* e *Liga da Justiça*, por exemplo. Somente 21 filmes e séries, metade das produções de equipes, contam com uma protagonista mulher. Podemos comparar as porcentagens na Tabela 8 a seguir.

Tabela 8 - Filmes e séries sobre super-heróis da *Marvel* e da *DC Comics* na base de dados IMDb, 1941-abril 2022 – Por protagonismo

Produções, por protagonismo	Quantidade na listagem da IMDb	Porcentagem
Produções com protagonista homem	106	62,72%
Produções com protagonista mulher	21	12,42%
Produções com equipes como protagonistas	42	24,85%
Total	169	100%

Fonte: elaboração própria, 2022.

Os filmes e séries com protagonismo masculino são a maioria, com 62,72% do total. As produções com equipes aparecem logo após, com 24,85%, enquanto as com protagonistas femininas possuem somente 12,42%.

Se contabilizarmos os anos que as séries *Supergirl* (2015-2021) e *Jessica Jones* (2015-2019) ficaram em exibição, desde 2015 sempre houve mulheres como heroínas protagonistas de um filme ou série. Os protagonistas masculinos, por outro lado, têm dominância desde 2001, ficando ausentes somente em 2020, provavelmente por ter sido o ano em que teve início a pandemia do Coronavírus

em que vários lançamentos foram postergados (o que não aconteceu com os longas *Mulher-Maravilha: 1984* e *Aves de Rapina: Arlequina e sua Emancipação Fantabulosa*, no entanto). As produções com heroínas podem estar recebendo mais atenção da mídia, porém, os heróis continuam aparecendo em maior número tanto como protagonistas, quanto nos filmes e séries estrelados por equipes.

Além disso, a representação de outros grupos sociais na mídia também vem sendo reivindicada pelo público e, como as produções envolvendo super-heróis tomaram conta do entretenimento nos últimos anos, cresceram as discussões envolvendo a representatividade nesses filmes e séries (COCCA, 2016; PRUDENCIO, 2021).

Segundo Cocca (2016), parte dos fãs e criadores tem pressionado para o aumento da diversidade e outra parte tem sido resistente a essas mudanças:

Para todas essas pessoas, representação importa. E representações de super-heróis – em particular os que se parecem com eles e com quem podem se identificar – importam. Eles podem perpetuar ideias tradicionais sobre gênero, sexualidade, raça, deficiência, ao retratar estereótipos como os de que mulheres são sempre mais fracas que homens, ou a homossexualidade é a única forma aceitável de relacionamento, ou pessoas de outras etnias nunca são mais capazes que pessoas brancas, ou pessoas com deficiência são amargas e dependentes. Eles também podem subverter esses estereótipos de maneiras que podem empoderar aqueles que foram marginalizados. (COCCA, 2016, p. 1).

A autora adiciona que ver algum personagem fictício parecido conosco pode ser um ponto positivo para nossa autoestima, assim como nunca se identificar com nenhum personagem pode nos impactar negativamente. Além disso, as minorias são de certa maneira forçadas a se identificar com personagens dos grupos dominantes, homens brancos, devido à baixa representação de personagens femininos ou de diferentes etnias. O contrário não ocorre: homens brancos tendo que se identificar com personagens de outras etnias, por exemplo. Cocca (2016) também comenta que esse aspecto pode limitar a imaginação das pessoas.

A baixa representação de uma comunidade, segundo a autora, pode reduzir a empatia por esse grupo e subverter sua força. Se as representações das mulheres continuam estereotipadas, se não mostram mulheres em posições de liderança,

sendo protagonistas de sua vida e história, podem contribuir para que isso se torne algo natural (COCCA, 2016).

Agora que traçamos um histórico das heroínas nos quadrinhos e nas telas e verificamos aspectos do gênero em suas produções, comentados pelas autoras mencionadas, vamos verificar como foi a criação e contextualização da personagem escolhida como nosso objeto, Wanda, para que chegasse até a série que analisamos, *WandaVision*, pertencente ao extenso universo de filmes de heróis do *MCU*.

2.2 Wanda Maximoff, a Feiticeira Escarlate

Segundo o compilado especial sobre a Feiticeira Escarlate publicado pela editora *Salvat* em 2016, a primeira aparição de Wanda nas HQs foi em *X-Men n°4*, de 1964, ao lado de seu irmão gêmeo, Pietro, criados por Stan Lee e Jack Kirby. Os personagens pertenciam ao grupo de vilões chamado Irmandade de Mutantes, liderado por Magneto.

A história mostra os X-Men impedindo Magneto e a Irmandade de invadirem um país fictício. Numa das passagens, o membro da Irmandade, Mestre Mental, provoca Wanda dizendo que gosta de mulher “enfezada”. Ao responder, Wanda rapidamente é interrompida pelo irmão, preocupado com o que ela poderia fazer com seus poderes (Figura 3).

Figura 3 - Mestre Mental e Wanda em X-Men nº4 (1964)



Fonte: FEITICEIRA ESCARLATE. São Paulo: Salvat do Brasil, 2016. Compilado pela Panini Comics Group: Diretor editorial: Marco M. Lupoi; Licenciamento: Annalisa Califano e Beatrice Dotri; Coordenador editorial: Leonardo Raveggi; Coordenação gráfica e de pré-impressão: Nicola Soressi.

Mais adiante, Wanda questiona as atitudes de Magneto e o vilão afirma que eles têm uma dívida, afinal ele havia salvado a feiticeira de ser atacada em sua antiga aldeia, como se ela lhe devesse algo em troca desse ato.

A edição especial da *Salvat* explica esse trecho mencionando, num histórico à parte, que Wanda e o irmão nasceram numa montanha mística chamada Wundagore, e que a heroína era um “Nexo”, uma espécie de receptáculo para o poder místico da Terra, que podia controlar a Magia do Caos, alterando a realidade. Para proteger os gêmeos, a mãe, Magda, deixa-os, e os dois ficam aos cuidados de um casal de origem romani. É na aldeia dos pais adotivos que os poderes de bruxa de Wanda surgem, e, por isso, o local é atacado por supersticiosos na passagem citada por Magneto.

Curiosamente, mesmo sendo referenciada como uma das personagens mais poderosas da Terra, Wanda ainda assim precisou ser salva por Magneto nesse ataque (Figura 4).

Figura 4 - Magneto relembra ter salvado Wanda



Fonte: FEITICEIRA ESCARLATE. São Paulo: Salvat do Brasil, 2016. Compilado pela Panini Comics Group; Diretor editorial: Marco M. Lupoi; Licenciamento: Annalisa Califano e Beatrice Dotri; Coordenador editorial: Leonardo Raveggi; Coordenação gráfica e de pré-impressão: Nicola Soressi.

A edição conta ainda com mais um momento questionável, em que a mutante Jean Grey, mesmo tendo poderes de telecinese, aparece sendo carregada por Ciclope para escapar de um fogaréu. Esses pontos das narrativas exemplificam a representação das heroínas como fracas nas HQs da Era de Prata, entre os anos 1950 e 1960, conforme Cocca (2016), além do recurso narrativo apontado por Fonseca (2016), em que uma heroína muito poderosa não tem o controle dos seus poderes, como a Fênix e a Feiticeira Escarlata.

A HQ ainda apresenta somente Wanda e Jean Grey como personagens femininas, enquanto os masculinos são representados por Professor Xavier, Fera, Ciclope, Anjo, Homem de Gelo, Grouxo, Pietro, Mestre Mental e Magneto.

O traje de Wanda nessa primeira aparição, em 1964, pode ser conferido abaixo, na imagem 5.

Figura 5 - Traje de Wanda em suas primeiras aparições, em X-Men nº 4 (1964)



Fonte: FEITICEIRA ESCARLATE. São Paulo: Salvat do Brasil, 2016. Compilado pela Panini Comics Group: Diretor editorial: Marco M. Lupoi; Licenciamento: Annalisa Califano e Beatrice Dotri; Coordenador editorial: Leonardo Raveggi; Coordenação gráfica e de pré-impressão: Nicola Soressi.

Os principais detalhes do uniforme já estavam especificados desde o início: a cor vermelha, a tiara, as luvas e a capa. Como aponta Cocca (2016), as HQs dessa época tinham um público mais heterogêneo e as heroínas ainda não tinham um aspecto tão sexualizado como aconteceu nos anos seguintes. Wanda possuía um tipo de collant, que delineava suas formas, mas não aparecia em poses ou ângulos provocantes.

Conforme as histórias vão sendo publicadas, Wanda e Pietro passam a questionar as atitudes de Magneto e logo passam para os lados dos mocinhos, entrando para a equipe de super-heróis Vingadores em torno de 1965

(FEITICEIRA..., 2016). O descontrolo de Wanda, porém, continua sendo retratado mesmo após deixar de ser vilã.

Ao fazer parte dos Vingadores, Wanda conhece Visão, um sintozoide, ou seja, um robô com características humanas e que, também, possui emoções e sentimentos. Os dois se apaixonam e iniciam um relacionamento. Wanda e Pietro também descobrem ser mutantes e filhos de Magneto e, além disso, a heroína passa a aprender mais sobre seus poderes de feiticeira com a bruxa Agatha Harkness (FEITICEIRA..., 2016).

Na década de 1980, Wanda e Visão começam a fazer parte de uma divisão dos heróis chamada Vingadores da Costa Oeste, e a feiticeira utiliza seus poderes para engravidar. Ela dá à luz os gêmeos William (Billy) e Thomas (Tommy). Um dia, porém, Visão é atacado e desconstruído por agências governamentais, que tinham medo de seu poder e potencial tecnológico. Ao ser resgatado e reconstruído, a personalidade de Visão é afetada e ele não parece mais ter sentimentos, como antes. Além disso, os gêmeos também são atacados e desaparecem (FEITICEIRA..., 2016). Esse é um dos arcos das HQs do qual a série *WandaVision* tem como inspiração.

Esses acontecimentos afetam Wanda profundamente, e as narrativas mostram a perda do controle de seus poderes e de sua razão. O histórico da *Salvat* (2016) cita que ela “sofreu um colapso nervoso, o que a deixou suscetível à manipulação de seu pai, Magneto, que ainda tentava dominar o mundo em nome da espécie mutante”, mais um exemplo de mulher poderosa incapaz de estar no controle de suas habilidades (FONSECA, 2016).

O arco em *Vingadores da Costa Oeste* sobre a busca de Wanda pela recuperação da personalidade sentimental de Visão é de 1985, época da segunda onda feminista, em que se discutia sobre a liberdade sexual e sobre o gênero. Nessas histórias, as heroínas aparecem com mais destaque do que vimos na HQ de 1964, com mais presença, independência e diálogos, embora ainda em menor número que os personagens masculinos.

Como as HQs se referem aos Vingadores, podemos ter um vislumbre de mais heroínas fora Wanda. Algumas passagens mostram a característica citada por Cocca (2016), de que as heroínas seriam mais sentimentais. Como veremos mais adiante, com Murdock (1990), essa é uma característica frequentemente associada

ao feminino, de que as mulheres são demasiadamente temperamentais, enquanto os homens teriam raciocínio que tende a ser mais lógico. Em *Vingadores da Costa Oeste*, da mesma maneira, os heróis agem de forma mais racional, com maior foco nas missões, enquanto as heroínas parecem mais emotivas. Tal comportamento se vê tanto nas atitudes de Wanda, que tenta de tudo para recuperar Visão, quanto nas reações dos heróis, que repreendem as ações dela, sem considerar sua perda. Em outro exemplo, a personagem Tigresa aparece flertando com o Agente Americano, enquanto o personagem parece desconcertado com a situação e focado em seus deveres (Figura 6).

Figura 6 - Tigresa e Agente Americano em *Vingadores da Costa Oeste*



Fonte: FEITICEIRA ESCARLATE. São Paulo: Salvat do Brasil, 2016. Compilado pela Panini Comics Group: Diretor editorial: Marco M. Lupoi; Licenciamento: Annalisa Califano e Beatrice Dotri; Coordenador editorial: Leonardo Raveggi; Coordenação gráfica e de pré-impressão: Nicola Soressi.

Mais adiante os heróis passam a mencionar que a Tigresa está fora de si, agindo cada vez mais como um felino. Outro trecho que demonstra como mesmo as heroínas mais fortes estavam sempre um passo atrás dos heróis é o de Capitão América dizendo que She-Hulk “é quase tão forte quanto seu primo”, o Hulk (Figura 7).

Figura 7 - She-Hulk e Capitão América em *Vingadores da Costa Oeste*



Fonte: FEITICEIRA ESCARLATE. São Paulo: Salvat do Brasil, 2016. Compilado pela Panini Comics Group; Diretor editorial: Marco M. Lupoi; Licenciamento: Annalisa Califano e Beatrice Dotri; Coordenador editorial: Leonardo Raveggi; Coordenação gráfica e de pré-impressão: Nicola Soressi.

A heroína She-Hulk é um exemplo de derivações femininas, mais fracas, dos heróis, como a Supergirl era de Superman (COCCA, 2016).

Figura 8 - Traje de Wanda em *Vingadores da Costa Oeste*



Fonte: FEITICEIRA ESCARLATE. São Paulo: Salvat do Brasil, 2016. Compilado pela Panini Comics Group; Diretor editorial: Marco M. Lupoi; Licenciamento: Annalisa Califano e Beatrice Dotri; Coordenador editorial: Leonardo Raveggi; Coordenação gráfica e de pré-impressão: Nicola Soressi.

Nessa série de HQs, já na década de 1970, podemos ver Wanda com o corpo mais marcado pelo traje, num collant mais decotado que o anterior (Figura 8). A tiara, a capa, as luvas e o vermelho continuam aparecendo no uniforme.

Na segunda metade dos anos 1980 e início dos 1990, nas HQs, Wanda sofre com a perda do amado e dos filhos no “colapso” mencionado pela *Salvat*, e é retratada com traços diferentes de sua arte original. Ela havia se virado contra os colegas, manipulada pelo pai, Magneto, na saga *Mais escuro que escarlata*.

Figura 9 - Wanda na saga Mais escuro que escarlate



Fonte: Avengers West Coast Epic Collection: Darker Than Scarlet (Trade Paperback).

Disponível em:

https://www.Marvel.com/comics/collection/94943/avengers_west_coast_epic_collection_darker_than_scarlet_trade_paperback

Como vemos na Figura 9, os cabelos estão curtos, não há tiara e a capa é roxa. Nessa versão, Wanda se encaixa nos moldes das *Bad Girls* (Cocca, 2016), com aparência e atitudes mais sensuais e agressivas.

Outro arco dos quadrinhos que serve como inspiração para a série *WandaVision* é *Dinastia M* (2005). Na saga anterior, *A Queda*, Wanda “enlouquece” mais uma vez relembrando o seu passado e ataca seus próprios parceiros de equipe. Ela é deixada num estado de transe pelo herói Doutor Estranho e é levada por Magneto (agora também do lado dos heróis) para se isolar numa cidade chamada Genosha (FEITICEIRA..., 2016). É a partir daí que a narrativa de *Dinastia M* tem início. Os Vingadores acordam numa realidade paralela, em que Magneto e

sua família comandam uma espécie de utopia mutante. O único herói que se lembra da realidade em que vivia antes é Wolverine. Ele consegue despertar os outros Vingadores da crença dessa realidade paralela e eles descobrem que quem criou esse universo foi a Feiticeira Escarlata. No fim, os Vingadores conseguem reverter a realidade novamente e descobre-se que Mercúrio/Pietro manipulou a irmã para criar esse mundo invertido para que a família vivesse feliz mais uma vez.

Apesar de ser nomeado como um dos marcos na narrativa da Feiticeira Escarlata (FEITICEIRA..., 2016), Wanda mal aparece em *Dinastia M*. A aventura foi lançada originalmente na revista *Surpreendentes X-Men e Novos Vingadores* e mostra o que a realidade paralela causou a esses heróis. Wanda aparece somente na primeira e nas duas últimas edições, de oito números. Os heróis desse arco ficam muito abalados com a atitude da feiticeira e tentam ir atrás dela para matá-la, não há diálogo ou um plano para tentar ajudá-la. Somente no penúltimo número, Doutor Estranho descobre que era Pietro por trás de tudo, manipulando a irmã de acordo com seus interesses. No final, Wanda vai viver anonimamente.

Um ponto marcante dessa HQ é quando Wanda diz a frase “Mutantes nunca mais” (Figura 10), e quase todos os mutantes são extintos da Terra. Mais uma vez a heroína é retratada como instável e sem o controle de seus poderes. A heroína também é vítima da manipulação por parte de um dos homens da sua família, fator que se repete na história de Wanda, o que dá a entender que ela é fraca emocionalmente e ingênua.

Figura 10 - Wanda dizendo as palavras que extinguirão os mutantes em *Dinastia M*



Fonte: DINASTIA M. São Paulo: Panini Books, 2021. Michael Brian Bendis (autor), Olivier Coipel (ilustrador).

Conforme Cocca (2016), os anos 1980 e 1990 nas HQs traziam heroínas com figurinos e poses extremamente sexualizados, inspirados pelas top models e pela pornografia. A *Dinastia M*, que data de 2005, ainda conta com essas características. Heroínas como Tempestade, Emma Frost, Polaris e a própria Feiticeira Escarlata aparecem em trajes decotados e reveladores, como podemos observar nas imagens a seguir, nas Figuras 11 e 12. Esse fator continua seguindo a observação de Oliveira (2001), que afirma que o apelo sexual é o principal atributo das heroínas.

Figura 11 - Emma Frost, Tempestade e Lorna/Polaris em *Dinastia M*



Fonte: DINASTIA M. São Paulo: Panini Books, 2021. Michael Brian Bendis (autor), Olivier Coipel (ilustrador).

Figura 12 - Wanda na capa da sétima edição de *Dinastia M*



Fonte: DINASTIA M. São Paulo: Panini Books, 2021. Michael Brian Bendis (autor), Olivier Coipel (ilustrador).

Em 2016, a Feiticeira Escarlate ganhou uma saga mais intimista chamada *O Caminho das Bruxas*, com trajes e artes diferentes das que vimos anteriormente. O visual era mais moderno, com uma capa mais curta, uma tiara com detalhes vazados e uma espécie de macacão preto (Figura 13).

A sensualidade da personagem é mantida na narrativa e no traje, mas sem poses provocativas. Observamos, porém, nessa edição de *O Caminho das Bruxas*, no compilado especial da *Salvat* sobre a feiticeira, e em *Dinastia M* que as capas e artes especiais ilustradas fora das histórias (geralmente com mais detalhes que dentro das narrativas), contêm heroínas com o corpo mais curvilíneo e/ou em poses sexualizadas. Podemos ver essa diferença na imagem a seguir.

Figura 13 - Diferença de ilustração da narrativa da HQ e da capa, em *Feiticeira Escarlata: O Caminho das Bruxas*



Adaptado de
Fonte: FEITICEIRA ESCARLATE. Sobre a morte de muitos gatos. São Paulo: Panini Books, 2016. James Robinson.

Como mencionamos, as HQs *Vingadores da Costa Oeste*, da década de 1980, e *Dinastia M*, de 2005, foram algumas das inspirações para a série *WandaVision*. Na análise de outros aspectos de gênero, do capítulo 9, verificaremos se os apontamentos deste subtítulo foram mantidos ou adaptados de alguma forma na série, além de observar outros tipos de representatividade que são importantes para as questões de gênero.

2.3 Wanda no MCU

Nos filmes e séries, Wanda faz parte do *MCU*, o universo heroico compartilhado da *Marvel*. Como a heroína começa sua participação no meio de

uma narrativa que já estava em desenvolvimento durante alguns anos, vamos descrever brevemente as histórias para melhor compreender o contexto de *WandaVision*.

O *MCU*, como mencionado, teve origem com o filme *Homem de Ferro* (2008). A partir daí, a *Marvel* lançou outros filmes solos de heróis, como *Thor* (2011) e *Capitão América: o Primeiro Vingador* (2011), cujas narrativas foram se interligando. O ponto de encontro das histórias são as sequências de filmes da equipe de heróis Vingadores e as narrativas são divididas em fases.

O primeiro filme do grupo foi *Os Vingadores*, de 2012, na fase 1 do *MCU*. Nele, os heróis se reúnem para derrotar Loki, que possui um artefato mágico chamado Tesseract. Mais tarde, descobre-se que esse artefato era uma das Joias do Infinito, um conjunto de pedras que poderia ceder um poder excepcional a quem as carregasse. Essas joias seriam um dos pontos centrais dos filmes seguintes do *MCU*.

Na sequência direta, já na fase 2, é lançado *Vingadores: Era de Ultron* (2015). Com o objetivo de proteger o mundo de ameaças como aconteceu no primeiro longa, Tony Stark/Homem de Ferro cria uma inteligência artificial chamada Ultron, que acaba se virando contra a humanidade. Os heróis se unem novamente para derrotar Ultron, criando Visão, uma nova inteligência artificial desenvolvida por meio de uma das Joias do Infinito, a Joia da Mente. Visão futuramente se tornará o par romântico de Wanda no *MCU*, assim como foi nos quadrinhos. Também é aqui que Wanda é introduzida, porém sem nenhuma menção ao codinome Feiticeira Escarlata.

Durante as narrativas interligadas do *MCU*, apresenta-se o vilão Thanos, que está buscando todas as Joias do Infinito para colocá-las numa manopla e seguir seu plano de acabar com metade dos seres do universo. Em *Vingadores: Guerra Infinita* (2018), na fase 3 do *MCU*, Thanos consegue reunir o conjunto de seis joias e dá seguimento à extinção de metade dos seres vivos. Visão morre no desenrolar das batalhas e Wanda é uma das personagens extintas pelo vilão.

No ano seguinte, ainda na fase 3, em *Vingadores: Ultimato*, os heróis conseguem recuperar as joias e reverter as ações de Thanos. Todos os seres extintos voltam, incluindo Wanda. É a partir desse ponto que a série *WandaVision* segue.

Agora que temos um panorama geral da história que teve a participação de Wanda, vamos verificar especificamente sua narrativa nesses filmes até chegar a *WandaVision*, o recorte do nosso objeto de análise. A série inaugurou a fase 4 do *MCU*, que continua em desenvolvimento com outros filmes e séries até a data de fechamento desta pesquisa, em 2022.

Wanda apareceu, ao lado do irmão Pietro, pela primeira vez numa cena pós-créditos do filme *Capitão América 2: O Soldado Invernal* (2014). Na sequência, o longa *Vingadores: Era de Ultron* (2015), a história dos irmãos é introduzida detalhadamente. Wanda é uma mulher que possui poderes de telecinese, telepatia e manipulação da realidade. Quando criança, ela e seu irmão gêmeo, o velocista Pietro, perdem os pais num ataque em sua cidade, Sokovia, na Rússia. Rebelando-se ao ataque, quando jovens, os irmãos se juntam ao grupo terrorista Hydra, que realizava experimentos com os dois.

Durante esse período em que faz parte da Hydra, Wanda utiliza seus poderes para manipular a mente dos Vingadores e confundí-los com realidades paralelas, em que veem seus maiores medos se concretizando. Ela e o irmão, porém, são acolhidos pelo herói Gavião Arqueiro e, compreendendo os feitos da Hydra, começam a fazer parte dos Vingadores. Pietro acaba morrendo durante os confrontos contra a organização terrorista.

Nesse primeiro longa já vemos as primeiras perdas de Wanda: os pais na infância e o irmão na batalha. Uma cena de destaque é quando Wanda se ajoelha ao chão ao ver a morte de Pietro, deixando seu poder emanar momentaneamente, em grandes nebulosas avermelhadas (Figura 14). Ela inicia no *MCU*, então, como uma vilã, mas manipulada pelo grupo terrorista Hydra, do qual foi cobaia de experimentos com a Joia da Mente. No mesmo filme, ela já muda para o lado dos Vingadores.

Figura 14 - Os poderes de Wanda emanam pelo sofrimento sobre a morte de Pietro, em *Vingadores: Era de Ultron* (2015)



Fonte: Wanda Maximoff. Disponível em: <https://www.Marvel.com/characters/scarlet-witch-wanda-maximoff/on-screen>

Como ela ainda não era uma heroína oficialmente nos filmes, não possuía codinome ou uniforme. Wanda aparece com trajes comuns, vestindo meias longas, botas pretas, vestido preto e casaco vermelho. Não há luvas, mas sim, uma espécie de munhequeira, dando ênfase nas mãos, que é de onde emanam os poderes de Wanda (Figura 15).

Figura 15 - Pietro e Wanda em *Vingadores: Era de Ultron* (2015)



Fonte: Wanda Maximoff. Disponível em: <https://www.Marvel.com/characters/scarlet-witch-wanda-maximoff/on-screen>

A heroína também participa de *Capitão América: Guerra Civil* (2016), quando os heróis discordam sobre os interesses do governo em assumir o controle dos Vingadores e entram em conflito entre si. Apesar de Wanda e Visão ficarem em lados opostos na briga, o filme dá a entender que eles têm se aproximado, embora pouco apareçam no longa, que gira em torno do protagonista Capitão América e de Homem de Ferro. Wanda, que apoiava Capitão América em não ceder às autoridades para ter permissão para agir e salvar vidas, acaba numa prisão para seres com superpoderes, mas é resgatada pelos colegas de equipe.

Na sequência *Vingadores: Guerra Infinita* (2018) Wanda e Visão já estão num relacionamento. Visão é um sintozoide, ou seja, um humanoide feito com tecidos e órgãos que simulam características humanas. Primeiramente, ele era apenas um comando de voz, uma inteligência artificial criada por Tony Stark, um dos Vingadores. Depois, essa inteligência artificial é materializada num organismo vivo, por meio da Joia da Mente, uma parte das Joias do Infinito. Assim, Visão ganha vida, tendo não só o organismo humano, mas, também, sentimentos.

Ainda em *Vingadores: Guerra Infinita* (2018), os Vingadores seguem numa batalha contra Thanos, que está reunindo as seis Joias do Infinito. Após confrontos e caminhando para a derrota dos Vingadores, Visão pede para que Wanda destrua a joia da Mente que fica cravada em sua testa, acabando também com sua vida, pois era o único modo de salvar o universo do plano de Thanos. Ela o faz, mas mesmo assim, o vilão utiliza a Joia do Tempo para voltar no tempo, reverter a situação e recuperar a Joia da Mente, matando Visão novamente. O alienígena então reúne todas as joias numa manopla e conclui seu objetivo estalando os dedos: dizima metade dos seres do universo. Wanda é parte dessa metade, que desaparece sem deixar vestígios.

Em *Vingadores: Ultimato* (2019), os heróis conseguem recuperar as Joias do Infinito e reverter esse processo, e todos os seres desaparecidos retornam, incluindo Wanda, num acontecimento que passa a ser chamado de *blip*. É a partir desse ponto que a série *WandaVision* começa, como veremos na seção a seguir.

Nos últimos longas, Wanda passa por mais uma etapa difícil: ter que aniquilar seu próprio parceiro, Visão, para minutos depois vê-lo ser ressuscitado

por Thanos, voltando no tempo, e matando-o novamente. Além disso, a própria Wanda desaparece, devido ao estalar de dedos de Thanos. Ela retorna após o *blip*, e carrega todo o sofrimento de suas perdas.

Os trajes de Wanda nos filmes têm poucas mudanças, parecem mais elaborações daquele primeiro figurino mais comum do que uma referência ao uniforme das HQs. Não há tiara e Wanda usa sobretudo e corpete vermelho escuro, e calça preta (Figuras 16 e 17). A parte superior do traje possui um decote, que chegou a ser criticado por Elizabeth Olsen, atriz que interpreta Wanda:

“Eu não tenho nada contra decotes, mas acho que o uniforme deveria ser mais fechado. Todas as outras mulheres usam uniformes sem decote – Tessa Thompson, Scarlett [Johansson]. É engraçado porque de vez em quando eu olho em volta e percebo que sou a única pessoa com decote e uma piada interna recorrente no set de filmagens é que meu uniforme não evoluiu muito nos filmes”, disse Elizabeth. (ELIZABETH..., 2018).

Olsen também comentou sobre o traje ser parecido nos filmes, o que mudou em *WandaVision* como veremos mais adiante.

Figura 16 - Wanda em *Capitão América: Guerra Civil* (2016)



Fonte: ELIZABETH Olsen pede uniforme sem decote para a Feiticeira Escarlate. 2018. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/cultura/elizabeth-olsen-pede-uniforme-sem-decote-para-a-feiticeira-escarlate/>

Figura 17 - Wanda em *Vingadores: Guerra Infinita* (2018)



Fonte: ELIZABETH Olsen pede uniforme sem decote para a Feiticeira Escarlate. 2018. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/cultura/elizabeth-olsen-pede-uniforme-sem-decote-para-a-feiticeira-escarlate/>

A narrativa da heroína também havia sido pouco explorada nos filmes por terem como protagonista a equipe Vingadores, dando pouco espaço a cada personagem separadamente. As histórias de cada herói acabam sendo aprofundadas em suas aventuras solo, que até então eram filmes. *WandaVision* foi a primeira das séries envolvendo membros dos Vingadores como protagonistas.

Na próxima seção, falaremos sobre o andamento da série.

2.4 A minissérie *WandaVision*

WandaVision foi lançada em janeiro de 2021 no canal de streamings *Disney+*. A minissérie, de 9 episódios, é uma produção da *Marvel Studios*, que hoje faz parte dos estúdios *Disney*, tem direção de Matt Shakman e roteiro de Jac Shaeffer. Shaeffer também trabalhou no roteiro do filme *Viúva Negra*, outra heroína da *Marvel* que ganhou o papel de protagonista recentemente. Ter uma roteirista mulher já começa como um ponto positivo para *WandaVision*, pois pode contar com um olhar diferenciado para o protagonismo feminino.

Figura 18 - A série *WandaVision*



Fonte: Wanda Maximoff. Disponível em: <https://www.Marvel.com/characters/scarlet-witch-wanda-maximoff/on-screen>

Apesar de se passar logo após o último filme dos Vingadores, a narrativa de *WandaVision* não explica os eventos de forma cronológica, mas sim, em flashbacks mais ao final da série.

No início vemos Wanda e Visão, sem saber como o personagem voltou à vida, tentando se encaixar à pacata vida da pequena cidade de Westview em Nova Jersey. Os primeiros episódios mostram o casal em características específicas de sitcoms de décadas passadas, como *I love Lucy*, *A Feiticeira*, entre outras. Wanda segue como uma dona de casa e Visão vai ao trabalho, sem muitos detalhes.

Frequentemente, eles são visitados por uma vizinha enxerida, chamada Agnes. Em alguns momentos, coisas estranhas acontecem revelando que algo não está certo na cidade e Wanda e Visão não se lembram muito bem de como foram parar ali.

Figura 19 - Wanda e Visão no primeiro episódio de *WandaVision*



Fonte: WandaVision. Disponível em: <https://www.Marvel.com/tv-shows/WandaVision/1>

No segundo episódio, Wanda aparece grávida, de repente. O episódio era ambientado em preto e branco, como no anterior, remetendo aos anos 1960, mas ao final as cenas ganham cores.

No terceiro episódio, com figurinos e cenários dos anos 1970, a gravidez de Wanda avança, do que deveriam ser meses, em apenas minutos de um dia. Ela dá à luz irmãos gêmeos, Billy e Tommy. Mesmo com esses acontecimentos bizarros, os moradores da cidade não parecem perceber ou se importar. A única que faz um comentário é uma das vizinhas, Geraldine. Ela ajuda Wanda no parto, e depois faz um comentário sobre Pietro, o irmão de Wanda que morreu. Wanda fica desconfiada sobre quem realmente é Geraldine e a expulsa de sua casa.

No quarto episódio vemos que Geraldine é na verdade a capitã Monica Rambeau. Num flashback, entendemos que Monica também havia desaparecido no estalar de dedos de Thanos. Quando retorna, no *blip*, após os Vingadores reverterem os atos de Thanos, Monica percebe que perdeu a mãe para o câncer durante o período de seu desaparecimento. Ela tenta voltar para o dia-a-dia de seu trabalho, a agência secreta Sword, ou Espada, da qual sua mãe foi diretora. Lá, depara-se com o novo diretor, Tyler Hayward, que a encaminha para uma nova missão: descobrir o que está acontecendo com a cidade de Westview.

Figura 20 - A capitã Monica Rambeau, que se infiltrou em Westview como Geraldine



Fonte: WandaVision Photo Gallery. Disponível em:
https://www.imdb.com/title/tt9140560/mediaindex?page=1&ref_=ttmi_mi_sm

Monica encontra um agente do FBI, James Woo, e ambos compreendem que a cidadezinha está protegida por uma espécie de doma de energia. Quando Monica penetra nessa área protegida da doma, ela se disfarça como uma moradora qualquer, assumindo o nome Geraldine, e passa pelos ocorridos que vimos até o parto de Wanda.

Enquanto isso, a astrofísica Dra. Darcy Lewis encontra sinais de radiodifusão emanados pela doma que está protegendo a cidade de Westview, e consegue sintonizar numa TV antiga as coisas que acontecem com Wanda e Visão num tipo de sitcom. Ao ser expulsa, Monica alerta os agentes de que o controle da doma e dos moradores pertence à Wanda. Ela controla as narrativas e tudo que acontece lá dentro, mas a capitã não acredita que Wanda aja de maneira proposital, pelo contrário, acha que a heroína precisa de ajuda.

No quinto episódio, ambientado nos anos 1980, os bebês passam a crescer tão rápido quanto sua gestação. No início são bebês, depois têm cerca de 5 anos,

e logo depois, 10 anos. Com isso e outros eventos fora do normal, Visão evidentemente passa a desconfiar de que Wanda está escondendo algo.

Figura 21 - Wanda e os filhos, Billy e Tommy



Fonte: WandaVision. On a very special episode... Photo Gallery. Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt10161318/mediaindex?page=2&ref_=tt_mv_close

Darcy e os agentes passam a chamar a zona protegida em volta da cidade de Westview de Hex, pois possui forma hexagonal. Eles tentam várias vezes se comunicar de fora do Hex com Visão e Wanda, sem sucesso. Então, Hayward tenta contato com Wanda usando um drone armado. A heroína sai do Hex pela primeira vez e ameaça os agentes. Monica tenta intervir, pois não sabia que o drone estava armado, mas Wanda não aceita, pedindo para os agentes a deixarem em paz, pois ela já tinha tudo que queria e não permitiria a ninguém destruir isso novamente.

No fim desse episódio, Pietro surge na casa de Wanda e Visão, com características físicas diferentes do personagem que vimos em *Vingadores: Era de Ultron* (2015). Ele é interpretado no filme pelo ator Aaron Johnson e, em *WandaVision*, por Evan Peters. Wanda percebe algo estranho no irmão, mas ainda não consegue descobrir o que é.

No episódio de número 6, Monica, sentindo-se traída pelo diretor Hayward, junta-se a James Woo e Darcy para tentar ajudar Wanda. Ela sente o mesmo sentimento de luto, pela perda de sua mãe, e compreende o sofrimento da heroína. Enquanto isso, Visão decide investigar os arredores da cidade de Westview e

descobre que era Wanda por trás de tudo. Ele tenta sair da barreira do Hex, quase é desintegrado no processo, e Wanda o resgata aumentando a área de proteção com seus poderes. Entendemos, assim, que esse Visão só existia dentro da zona criada por Wanda, assim como seus filhos.

Wanda também percebe que o homem que se apresenta como Pietro não é seu irmão de verdade. Ela se lembra de que Pietro morreu anteriormente.

No episódio a seguir, Wanda começa a se dar conta das consequências de suas ações, ela acorda deprimida e tentando deixar Visão distante de sua casa.

Monica consegue retornar para dentro do Hex para falar com Wanda novamente. Mais uma vez Wanda nega sua ajuda, e é acolhida por Agnes, a vizinha intrometida. Agnes a leva para uma espécie de porão e se revela como a bruxa Agatha Harkness.

No penúltimo episódio, vemos a origem de Agatha num flashback. Ela fazia parte de um coven, um agrupamento de bruxas, há centenas de anos, mas foi punida por quebrar as regras do grupo, ao usar magia maligna. Agatha mata todo o coven, sugando o poder das bruxas.

Voltamos para o presente, Agatha capturou os filhos de Wanda e deseja saber como ela conseguiu criar o Hex, manipular tanta gente ao mesmo tempo, e ainda criar a vida dos filhos e de Visão, espontaneamente. Segundo a bruxa, isso exige um grande poder e é nisso que ela tem interesse. Com a posse dos gêmeos, ela obriga Wanda a passear por suas memórias até chegar na criação do Hex. Começamos vendo a morte dos pais de Wanda, num ataque na cidade de Sokovia, onde ela nasceu. Ali vemos a família se reunindo para assistir sitcoms, uma das coisas preferidas da pequena Wanda e entendemos porque ela teve essa inspiração na criação do Hex. Nas sitcoms, segundo o pai de Wanda, acontecem confusões que sempre acabam bem.

Logo após, Wanda explica para Agatha que, com a revolta da morte dos pais, ela e o irmão decidem se juntar ao grupo terrorista Hydra. Assistimos a essa memória também. Lá, os agentes faziam experimentos com as pessoas, utilizando a Joia da Mente, uma das pedras do Infinito, com super-poderes. A maioria das pessoas submetidas aos experimentos morria, mas não foi o que aconteceu com Wanda. Ela tem um vislumbre, enquanto vê a pedra entrando em ação, de uma figura que se parece com uma grande feiticeira. Ela achava que seus poderes

havia surgido naquele momento, mas Agatha explica que Wanda já era uma bruxa e que a joia apenas intensificou algo que já existia dentro dela.

Pelas narrativas dos filmes, sabemos que logo depois disso Wanda se junta aos Vingadores e seu irmão, Pietro, é morto. A próxima memória mostra ela junto de Visão no complexo dos heróis. Agatha entende que Wanda deveria ter passado por uma dor muito grande com a perda dos pais, do irmão, e de Visão, e acha que, depois de tudo isso, houve o surto de Wanda e a criação do Hex. Ela confronta Wanda e vamos para a memória mais recente da heroína.

Logo após ter voltado no *blip*, quando os Vingadores reverteram a extinção promovida por Thanos, Wanda se lembra de tentar recuperar o corpo de Visão, para fazer um funeral. Visão sabia do potencial tecnológico de seu organismo e não desejava virar uma espécie de arma após sua morte. Seu corpo ficou em posse da agência Sword e estava sendo desmantelado para estudos. O diretor Hayward não autoriza que Wanda leve o corpo, citando o custo de seu material e o direito da agência à sua posse. Ela se despede do amado e parte para uma cidadezinha chamada Westview, onde havia comprado um terreno para futuramente morar com Visão. Num surto de dor e sofrimento, todo seu poder emana e acaba gerando sua casa, criando um novo Visão, e alterando toda a cidade e moradores de Westview para uma nova realidade. Essa nova realidade, até então em moldes dos anos 50, é completamente controlada por Wanda. Ela controla as narrativas de cada morador, como se fossem personagens de sua própria sitcom, porém tem um lapso de memória, esquecendo-se de como toda essa realidade paralela se originou dela mesma.

Agatha, vendo essa última memória, afirma que Wanda é a Feiticeira Escarlata, uma bruxa do mais alto nível, que utiliza a Magia do Caos e pode criar a vida espontaneamente. É a primeira vez que o codinome de Wanda é utilizado no *MCU*.

No último episódio há os confrontos finais. Wanda compreende que a manipulação dos moradores de Westview é sua culpa. Os moradores sofrem, pois sentem toda a dor do luto de Wanda e não conseguem ter controle de suas ações, só seguem as narrativas determinadas pela heroína. Ela os libera de seus feitiços de controle e começa a abrir o Hex. Quando o local abre, Visão e os gêmeos

passam a se desintegrar. Wanda então entende que suas criações só existiriam dentro do Hex. Acabar com ele significava perder sua família, mais uma vez.

Enquanto isso, vemos que a agência Sword, que ainda mantinha posse do corpo de Visão, o verdadeiro que havia sido morto por Thanos, consegue ativá-lo. Quando Wanda havia saído do Hex pela primeira vez, ela devolve o drone da agência, neutralizado por seus poderes. Hayward conseguiu canalizar esse poder captado no drone para religar Visão. Esse novo Visão, com o organismo todo branco, diferente do colorido a que estamos habituados, é enviado para matar Wanda dentro do Hex. Ele é surpreendido pelo Visão criado por Wanda. Os dois lutam e depois iniciam uma argumentação para entender quem era o verdadeiro sintozoide. O Visão de Wanda libera todas as memórias do Visão branco da Sword, e este decide ir embora do Hex. Não sabemos o destino desse novo personagem.

Enquanto isso, Wanda voltou a fechar o Hex, mas Hayward e a agência já haviam conseguido entrar na área. Eles tentam atacar os gêmeos, mas são detidos por Monica e Darcy.

Figura 22 - Wanda e Agatha no último episódio de *WandaVision*

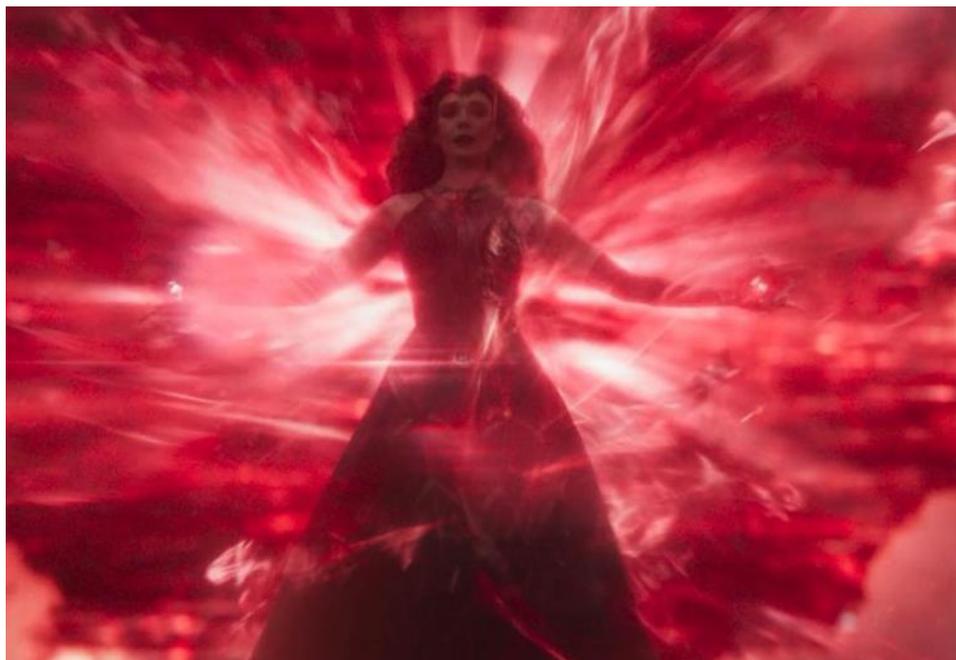


Fonte: WandaVision. The Series Finale. Photo Gallery. Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt13778978/mediaindex?page=2&ref_=tt_mv_close

Wanda luta com Agatha. A vilã tenta sugar os poderes de Wanda, como fez com seu coven, mas a heroína havia lançado um feitiço na doma para reter o poder da oponente. Agatha continua afirmando que Wanda é a Feiticeira Escarlata, cujo destino é a destruição do mundo. Wanda, então, materializa um novo traje, o

mesmo que vislumbramos na visão da Joia da Mente, quando ela intensificou seus poderes. Wanda afirma que Agatha não tem o direito de dizer quem ela é de verdade, derrota a vilã e começa a destruir o Hex. Assim, Wanda parece ter compreendido que realmente é a Feiticeira Escarlate.

Figura 23 - Wanda materializa seu novo traje e assume a identidade de Feiticeira Escarlate



Fonte: WandaVision. The Series Finale. Photo Gallery. Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt13778978/mediaindex?page=2&ref =tt_mv_close

Ela decide deixar Agatha enfeitiçada como a vizinha enxerida de Westview. Enquanto o Hex está caindo, Wanda vai se despedir da família dentro de sua casa. Ela e Visão colocam os meninos para dormir. Visão fala para Wanda que ele já retornou várias vezes à vida, e que acha que eles vão se encontrar de novo. Visão e os meninos somem junto do Hex. A casa e os figurinos somem também e voltamos a ver Wanda no terreno que havia comprado.

Wanda se entende com Monica, afirma que não compreende ainda seu poder, mas que vai entendê-lo, e decide partir. No final, vemos que Monica é chamada para uma missão com os alienígenas Skrull.

Na última cena da série, Wanda é vista isolada num local cercado por montanhas e árvores. Está em roupas confortáveis tomando chá, mas logo vemos que ela lançou um feitiço de projeção astral. Sua projeção está com o traje de

Feiticeira Escarlata estudando o Darkhold, o Livro dos Condenados da bruxaria, deixado por Agatha. Ela escuta os gêmeos pedindo socorro e a série se encerra.

Entramos em mais detalhes sobre o novo uniforme de Wanda e demais aspectos de gênero observados na série no capítulo 8, após a análise da Jornada da Heroína. Na próxima seção, discutimos sobre a conceituação acerca da Jornada do Herói e da Jornada da Heroína.

3 AS JORNADAS

3.1 Os mitos e sua função simbólica

A jornada do herói foi desenvolvida por Joseph Campbell a partir das narrativas míticas. Portanto, antes de verificarmos o percurso heroico, é importante traçarmos um histórico de como as narrativas míticas se desenvolveram na sociedade e como elas serviram como forma de ensinamento para a humanidade.

De acordo com Martinez (2008), os mitos eram histórias transmitidas entre as gerações nas sociedades primitivas, com o intuito de explicar os fenômenos do universo, do mundo e dos humanos. Os jovens passavam por iniciações, absorvendo as forças dos mitos para a sua transformação para o mundo dos homens. Assim, “o mito era parte integrante e formadora da realidade” (MARTINEZ, 2008, p. 34).

Campbell (1949) entende os mitos como uma forma de apresentar problemas e soluções para toda a humanidade. Eles teriam a mesma configuração dos sonhos para a psicanálise, mas esses ocorrem de forma personalizada, específica a cada um de nós, enquanto os mitos tratam das problemáticas humanas de maneira geral.

Da mesma forma, Maureen Murdock (1990) acredita que os mitos são necessários para organizar a vida. Ela cita a definição de Mark Schorer:

Os mitos são os instrumentos pelos quais nós continuamente lutamos para fazer nossa experiência inteligível para nós mesmos. Um mito é uma imagem que dá significado filosófico aos fatos comuns da vida, isto é, que tem valor de organização para a experiência. Uma mitologia é um corpo mais ou menos articulado dessas imagens, um panteão. Sem tais imagens, a experiência é

caótica, fragmentária e meramente fenomenal. É o caos da experiência que os cria, e eles se destinam a retificá-lo. (SCHORER apud MURDOCK, 1990, p. 142-143).

Com o tempo, os mitos foram se transformando, os deuses passaram a apresentar fraquezas e os mortais grandes poderes. Martinez cita como exemplo as histórias dos heróis, semideuses e deuses gregos, contadas por Hesíodo e Homero. Além disso, com a filosofia e a historiografia, vai se perdendo o cunho religioso da mitologia, buscando-se uma compreensão da realidade de forma cada vez mais racional (MARTINEZ, 2008).

Martinez também explica que passa a haver uma preocupação maior em registrar os feitos de homens e das nações, deixando de lado os aspectos coletivos da mente. As tradições judaica e cristã se utilizam de histórias com conexões ao mundo real, como a história de Moisés e a tábua dos mandamentos, por exemplo. Dessa forma, por volta do século III a.C., os mitos passam a ser vistos como histórias imaginosas.

No Renascimento, no século XIV, há um resgate da mitologia clássica na arte e na literatura, mas a ênfase se dá na forma polida das criações artísticas e não no conteúdo dos mitos antigos (MARTINEZ, 2008).

Mesmo com a perda desse sentido simbólico dos mitos na contemporaneidade, Martinez, em sua tese de 2008, “Jornada do Herói: a estrutura narrativa mítica na construção de histórias de vida em jornalismo”, propõe o resgate do uso da jornada no jornalismo da história de vida, a fim de retomar as propriedades dos ensinamentos mitológicos. Para a autora (2008, p. 38-39), esse recurso “permite ao leitor que imerge na história de vida de um indivíduo relacioná-la à própria trajetória, tirando ensinamentos que pode utilizar em sua própria existência”. A pesquisadora complementa que

[...] propostas como a Jornada do Herói facilitam a compreensão dos estágios da vida, como a passagem da infância para a maturidade, da vida de solteiro para a de casado, enfim, da mudança de diversos papéis que levam o indivíduo a assumir novas funções sociais, fornecendo exemplos práticos para que o leitor tire conclusões que o ajudem a refletir sobre sua própria vida. (MARTINEZ, 2008, p. 39).

Murdock (1990, p. 4) também define a Jornada da Heroína, o percurso que elaborou como modelo para as mulheres, como “um ciclo contínuo de desenvolvimento, crescimento e aprendizado”, que leva as heroínas em busca de sua integridade. Veremos sua proposta mais adiante.

3.2 O início de tudo: a Jornada do Herói, de Joseph Campbell

Campbell desenvolveu seu modelo da Jornada do Herói observando os mitos e considerando conceitos da psicologia junguiana. O autor explica, por exemplo, sobre os arquétipos, definidos como “formas ou imagens de natureza coletiva que se manifestam praticamente em todo o mundo como constituintes dos mitos e, ao mesmo tempo, como produtos autóctones e individuais de origem inconsciente” (JUNG apud CAMPBELL, 1949, p. 26).

Dessa forma, podemos entender que o herói, a heroína, o vilão, a vilã, os aliados, o masculino, o feminino etc., dentro dessa concepção da psicologia junguiana e dos mitos, são arquétipos, ou seja, símbolos compartilhados por todos nós de forma inconsciente. Assim, o herói não deve ser entendido como alguém com poderes mágicos ou como um deus, e sim, como a figura protagonista de seu próprio percurso. Os arquétipos serão detalhados mais adiante.

Martinez (2008) complementa também que a jornada não é um modelo fechado, mas um mapa com possibilidades de diversos trajetos. Segundo a autora (2008, p. 51), esse guia “não tem a pretensão de mapear o complexo caminho da existência humana, mas puramente servir de lanterna para iluminar algumas passagens desta bela e tortuosa trilha pela qual caminha a humanidade”.

Considerando, então, os conceitos da psicanálise e os mitos, Campbell (1949) chegou a um percurso padrão do herói, que vinha de uma representação dos antigos rituais de passagem, contendo separação, iniciação e retorno. O percurso de Campbell, apresentado na obra *O Herói de Mil Faces*, de 1949, possui 3 fases e 17 passos, descritos a seguir.

Fase 1: a partida

1- O chamado da aventura: o início da aventura, um acaso, um erro, o despertar do eu.

2- A recusa do chamado: pode ocorrer uma hesitação ou uma recusa do chamado.

3- O auxílio sobrenatural: aqueles que aceitam o chamado têm um encontro com uma figura protetora que fornece auxílio para a jornada, como amuletos, proteção, conselhos.

4- A passagem do primeiro limiar: o herói chega ao guardião do limiar, o portal que ultrapassa o limite da vida comum do herói. O herói é livre do ego e pode seguir adiante.

5- O ventre da baleia: o momento do renascimento do herói, simbolizado pelo útero da baleia. Um ato de internalização, de renovação da vida.

Fase 2: a iniciação

6- O caminho das provas: a série de provas, tarefas, que o herói terá de realizar.

7- O encontro com a deusa: quando as provas foram vencidas, há uma aventura última, um casamento com a Rainha-Deusa, com o sexo oposto.

8- A mulher como tentação: a busca pelo equilíbrio, o herói não pode “cair no extremo de ver o sexo oposto como um mero elemento carnal ou sublimá-lo” (MARTINEZ, 2008, p. 55).

9- A sintonia com o pai: o pai entrega os ofícios ao filho pródigo, o herói. Segundo Martinez, há uma ruptura com o passado.

10- A apoteose: o masculino e o feminino unem-se, o tempo e a eternidade, a perfeição. O herói entende a condição divina do seu ser, torna-se livre de todo o medo.

11- A bênção última: a fonte universal, o banquete divino, o elixir, o transcender.

Fase 3: o retorno

12- A recusa do retorno: o retorno à antiga comunidade com o conhecimento alcançado. Alguns heróis recusam essa responsabilidade.

13- A fuga mágica: o herói pode ter alguma ajuda divina para fazer o retorno.

14- O resgate com auxílio externo: o mundo externo vai ao encontro do herói para o seu retorno.

15- A passagem pelo limiar do retorno: do mundo divino, onde ocorrem as aventuras, ao mundo humano, para onde o herói retorna. Agora o herói deve compartilhar o conhecimento atingido com a comunidade.

16- Senhor dos dois mundos: o herói pode ir e vir dos dois mundos, pois possui o entendimento desses dois lugares, como um mestre. “A mentalidade ampliada do herói leva-o a ter papel benéfico entre seus contemporâneos” (MARTINEZ, 2008, p. 56).

17- Liberdade para viver: o herói é poderoso com o conhecimento que adquiriu e pode continuar o seu papel ou seguir com outras aventuras.

3.3 A Jornada do Herói no jornalismo

Martinez (2008) faz uma crítica à forma como o jornalismo brasileiro dá mais destaque à forma, seguindo os populares manuais de redação, do que às pessoas. Ela continua:

A pobreza dos seres humanos retratados na mídia é gritante: a caracterização dos entrevistados resume-se em geral a nomes, idades, categorias profissionais. São pessoas ouvidas às pressas para reclamar de algo ou dar sua opinião sobre um determinado assunto. (MARTINEZ, 2008, p. 36).

Surge sua proposta, então, de utilizar a Jornada do Herói juntamente com a história de vida, resgatando uma visão mais humanizada, porém não menos crítica, do fazer jornalístico. Para a autora (2008, p. 43), esse recurso auxilia a expandir a visão de mundo do entrevistado, também aumentando “a consciência num nível histórico, familiar, comunitário e até planetário”.

Martinez comenta também sobre alguns aspectos técnicos para o desenvolvimento da Jornada do Herói para as histórias de vida jornalísticas. Ela explica que a personagem deve ser sempre o eixo da narrativa e a audiência deve ser de acordo com a mídia na qual se veicula o texto.

O foco narrativo é por conta do autor, podendo ser em primeira ou terceira pessoa, de acordo com as especificações da história. A história também pode ser contada com recortes ou como um todo.

A jornalista também sugere a utilização de uma ampla coleta de dados, usando diferentes ferramentas e registros, além da criatividade do próprio autor.

Por último, Martinez (2008, p. 46) explica que a personagem deve ser alinhada em três correntes: deve ser considerada um “[...] produto de seus pensamentos, valores e qualidades pessoais [...]”; deve ser entendida como inserida “[...] num processo de individuação, consciente de sua identidade como ser único no mundo”; e deve ser considerada “[...] parte integrante do paradigma da percepção ecológica profunda, [...] interdependente das conexões globais e do cosmos”.

A autora conclui que descrever a vida de uma personagem é tarefa árdua, pois

[...] neste mundo globalizado, coexistem numa mesma pessoa desde superstições que remontam aos homens das cavernas, como o temor de raios e trovões, às questões biológica, emocional, intelectual e espiritual, mergulhadas na complexa rede de inter-relações sociológicas, históricas e ecológicas nas quais está entranhada. (MARTINEZ, 2008, p. 46).

O pesquisador e jornalista Edvaldo Pereira Lima, propõe um modelo de Jornada do Herói para o desenvolvimento de histórias de vida no Jornalismo Literário Avançado (MARTINEZ, 2008). Segundo Martinez (2008, p. 61), Edvaldo defende que a jornada é uma metodologia que permite “trazer à tona, além dos contextos sociais e históricos, os elementos da trajetória humana que muitas vezes não estão visíveis, o que ajuda a elucidar os jogos de força que constroem cada história em particular”.

Pereira Lima desenvolve, então, um modelo mais usual aos jornalistas, adaptando o percurso de Campbell em conjunto ao de Vogler, que criou o seu guia para cineastas e será visto no subtítulo a seguir.

A Jornada do Herói de Pereira Lima, ocorre em 8 etapas: “Cotidiano, Chamado à Aventura, Recusa, Desafios, Caverna Profunda, Testes, Recompensa e Retorno” (MARTINEZ, 2008, p. 63).

Martinez elabora também a sua proposta de Jornada do Herói para a história de vida, para fins de ensino, enfatizando o modelo aberto que pode ser aplicado a pequenos trechos ou histórias em sua totalidade. A autora (2008) baseia seu trajeto

nos três autores supracitados, Campbell, Vogler e Pereira Lima, contendo 12 etapas:

Partida:

- 1- Cotidiano
- 2- Chamado à aventura
- 3- Recusa
- 4- Travessia do primeiro limiar

Iniciação:

- 5- Teste, aliados, inimigos
- 6- Caverna profunda
- 7- Provação suprema
- 8- Encontro com a deusa
- 9- Recompensa

Retorno:

- 10- Caminho de volta
- 11- Ressureição
- 12- Retorno com elixir

A estrutura de Martinez se preocupa com um maior desenvolvimento da etapa Encontro com a deusa, em que, segundo a autora, o herói ou a heroína assimilam o equilíbrio dos arquétipos masculino e feminino. Esses arquétipos, de acordo com Jung (2000), são denominados, respectivamente, animus e anima. Esse pensamento de Martinez vai de encontro aos conceitos de Maureen Murdock, que veremos com detalhes mais adiante.

3.4 A Jornada do Herói, de Christopher Vogler

Em 1998, o roteirista Christopher Vogler publica *A Jornada do Escritor*, obra baseada num memorando que elaborou enquanto trabalhava para a *Walt Disney*. O memorando, chamado “Guia prático para O Herói de Mil Faces”, era um manual de escrita descrevendo a jornada de Campbell para os roteiristas de Hollywood.

Com a publicação do livro, Vogler explica sobre a jornada com mais detalhes e conta como foi sua experiência trabalhando com esse recurso desde então. Ele comenta que percebeu que a jornada não se vê só nos mitos, histórias, filmes, mas na nossa própria vida:

Saí em busca dos princípios básicos da narrativa, mas no caminho encontrei algo mais: um conjunto de princípios de vida. Cheguei à convicção de que a Jornada do Herói é nada menos do que um compêndio para a vida, um abrangente manual de instrução na arte de sermos humanos. (VOGLER, 2006, p.11).

A adaptação de Vogler para a Jornada do Herói possui 12 etapas:

- 1- Mundo Comum
- 2- Chamado à Aventura
- 3- Recusa do Chamado
- 4- Encontro com o Mentor
- 5- Travessia do Primeiro Limiar
- 6- Testes, Aliados, Inimigos
- 7- Aproximação da Caverna Oculta
- 8- Provação
- 9- Recompensa (Apanhando a Espada)
- 10- Caminho de Volta
- 11- Ressurreição
- 12- Retorno com o Elixir

O autor resume sua versão da seguinte maneira:

1. Os heróis são apresentados no MUNDO COMUM, onde
2. recebem um CHAMADO À AVENTURA.
3. Primeiro, ficam RELUTANTES OU RECUSAM O CHAMADO, mas
4. num Encontro com o MENTOR são encorajados a fazer a
5. TRAVESSIA DO PRIMEIRO LIMIAR e entrar no Mundo Especial, onde
6. encontram TESTES, ALIADOS E INIMIGOS.
7. Na APROXIMAÇÃO DA CAVERNA OCULTA, cruzam um Segundo Limiar,
8. onde enfrentam a PROVAÇÃO.

9. Ganham sua RECOMPENSA e
10. são perseguidos no CAMINHO DE VOLTA ao Mundo Comum.
11. Cruzam então o Terceiro Limiar, experimentam uma RESSURREIÇÃO e são transformados pela experiência.
12. Chega então o momento do RETORNO COM O ELIXIR, a bênção ou o tesouro que beneficia o Mundo Comum. (VOGLER, 2006, p. 46).

O roteirista comenta que se deve tomar cuidado para que o uso da jornada não caia numa padronização previsível, apenas criando clichês e estereótipos. Para ele (2006, p. 13), “[...] se os escritores absorverem suas ideias e recriarem-nas com novos *insights* e combinações surpreendentes, poderão inventar novas formas e esquemas originais a partir de elementos antigos e imutáveis”.

Vogler (2006) também percebeu que a jornada sofre adaptações de acordo com a cultura em que se insere. Para ele, essas mudanças são recursos que enriquecem a jornada. Além disso, com a grande utilização da estrutura pelos filmes de Hollywood, pode-se entender sua forte influência como uma forma de imperialismo cultural. O autor concorda, mas acredita que também é papel dos autores trabalharem contra isso, não apenas copiando a fórmula, mas utilizando-a como “uma ferramenta útil para o contador de histórias em qualquer cultura, a fim de refletir as qualidades únicas e inimitáveis da geografia, clima e pessoas locais” (VOGLER, 2006, p. 17).

Sobre a Jornada da Heroína, na segunda edição de seu livro, Vogler reconhece que a mulher tem características específicas na sua trajetória:

Acredito que grande parte da jornada é igual para todos os seres humanos, visto que compartilhamos as mesmas realidades: nascimento, crescimento e declínio. Contudo, evidentemente, quando se trata de uma mulher isso impõe ciclos, ritmos, pressões e necessidades distintas. Pode haver uma diferença real na forma das jornadas dos homens e das mulheres.

A jornada dos homens pode ser, sob certos aspectos, mais linear, evoluindo de uma meta exterior para a seguinte, ao passo que a jornada das mulheres pode se desenvolver em espiral para o interior e o exterior. O espiral pode ser uma analogia mais exata para a jornada das mulheres do que a linha reta ou um simples círculo. Um outro modelo possível consistiria numa série de anéis concêntricos, com a mulher fazendo a jornada para dentro na direção do centro e em seguida se expandindo para o exterior outra vez. (VOGLER, 2006, p. 20).

Vogler recomenda leituras das autoras Merlin Stone, Clarissa Pinkola Estes, Jean Shinoda Bolen e Maureen Murdock para um melhor entendimento sobre a Jornada da Heroína.

3.5 A Jornada da Heroína, de Maureen Murdock

Percebendo que suas pacientes chegavam a um momento de insatisfação em suas vidas, mesmo alcançando algum tipo de sucesso no trabalho, nos estudos, ou no núcleo familiar, a psicóloga Maureen Murdock passou a acreditar que a Jornada do Herói não era o modelo ideal para as mulheres.

Para Murdock (1990), as mulheres contemporâneas tentam realizar uma jornada idealizada pelo patriarcado, que vê tudo que é feminino como passivo, sem foco, emotivo, não produtivo. Tendo a visão do feminino como algo negativo, as mulheres tentam negá-lo, seguindo na jornada masculina.

Ela aprendeu a fazer as coisas de forma lógica e eficiente, mas sacrificou sua saúde, sonhos, e intuição. O que ela pode ter perdido é uma profunda relação com sua própria natureza feminina. Ela pode descrever e lamentar o adormecimento de sua sabedoria corporal, a falta de tempo para a família ou para projetos criativos, a perda de amizades profundas com outras mulheres, ou a ausência de sua própria “garotinha”. (MURDOCK, 1990, p. 7).

Murdock (1990) acredita que as mulheres conseguem certo sucesso nessa jornada, mas sacrificam esses outros fatores, negando o seu feminino, sua alma. A autora afirma que as mulheres perdem a noção de tomar conta de si mesmas.

Assim, a psicóloga desenvolve a sua versão da jornada, derivada do percurso de Campbell, mas com estágios específicos para as mulheres. Por outro lado, Murdock também diz considerar sua versão adequada para os “dois gêneros” (1990, p. 4), que aqui estendemos para todos os gêneros para ir além da visão do binarismo, como defendem Butler (2015; 2018) e Scott (1995; 2012). Isso porque a autora entende a noção de feminino e masculino como princípios da psique, que são compartilhados por ambos os sexos e se inserem numa esfera mais ampla, a biopsicossocial, e não como uma característica diretamente associada ao aspecto biológico. Murdock afirma que sua adaptação da jornada “descreve a experiência de muitas pessoas que se esforçam para serem ativas e contribuírem para o

mundo, mas que também temem o que a sociedade progressista fez à psique humana e ao equilíbrio ecológico do planeta” (MURDOCK, 1990, p. 4).

A Jornada da Heroína de Murdock ocorre de maneira circular e pode-se estar em mais de um estágio ao mesmo tempo. Realiza-se em dez etapas:

- 1- Separação do feminino;
- 2- Identificação com o masculino e união de aliados;
- 3- Estrada de desafios: ogros e dragões;
- 4- Encontrando o boom do sucesso;
- 5- Acordando para sentimentos de morte espiritual;
- 6- Iniciação à Deusa;
- 7- Urgência de reconexão ao feminino;
- 8- Cura da separação mãe e filha;
- 9- Cura da ferida masculina;
- 10- Integração do masculino e feminino.

Murdock (1990) afirma que o objetivo da Jornada da Heroína é que a mulher encontre a sua integridade, reconectando-se com o seu feminino, tão desvalorizado na nossa sociedade.

A Jornada da Heroína, de Murdock, foi a versão escolhida para a análise da representação das mulheres do nosso objeto, a série *WandaVision*, por ser a mais compatível com as questões do feminino, e suas dez etapas serão descritas no próximo capítulo.

3.6 Arquétipos

Para Jung, nosso inconsciente pessoal possui uma camada mais profunda que já nasce conosco, o inconsciente coletivo. Os conteúdos desse inconsciente coletivo são chamados de arquétipos, ou imagens primordiais, que Jung define como “imagens universais que existiram desde os tempos mais remotos” (JUNG, 2000, p. 16).

Segundo o autor,

[...] à diferença da natureza pessoal da psique consciente, existe um segundo sistema psíquico, de caráter coletivo, não-pessoal, ao lado do nosso consciente, que por sua vez é de natureza inteiramente pessoal e que - mesmo quando lhe acrescentamos como apêndice o inconsciente pessoal - consideramos a única psique passível de experiência. O inconsciente coletivo não se desenvolve individualmente, mas é herdado. Ele consiste de formas preexistentes, arquétipos, que só secundariamente podem tornar-se conscientes, conferindo uma forma definida aos conteúdos da consciência. (JUNG, 2000, p. 54).

Meletínski (2019) explica que Freud tomava os arquétipos com um caráter alegórico, enquanto Jung acreditava que possuíam um caráter metafórico, mais simbólico. Os arquétipos mais importantes para Jung seriam os da mãe, da criança, do animus/anima e da sombra:

A “mãe” expressa o elemento do inconsciente eterno e imortal. A “criança” simboliza o princípio do despertar da consciência individual a partir das forças do inconsciente coletivo (mas também a ligação com a indiferenciação inconsciente primitiva e a “antecipação” da morte e do novo nascimento). A “sombra” está a soleira da consciência e é a parte inconsciente da personalidade, podendo se apresentar como o duplo (sósia) demônico. A anima do homem e o animus da mulher encarnam o princípio inconsciente da personalidade que se manifesta enquanto sexo oposto e o “velho sábio” (ou “velha”) são a síntese espiritual mais alta, que harmoniza, na velhice, as esferas inconsciente e consciente da alma. (MELETÍNSKI, 2019, p. 19).

Meletínski (2019) complementa que os arquétipos de Jung são etapas do processo de individuação, ou seja, o desenvolvimento da nossa consciência individual, partindo do inconsciente coletivo.

Alguns exemplos de formas de expressão dos arquétipos são os rituais de tribos primitivas e, também, os contos de fadas e mitos (JUNG, 2000). Podemos entender o ritual como o “aspecto ‘formal’ e o mito, o aspecto ‘conteudístico’ do mesmo fenômeno. Sendo assim, a cada ritual correspondem um ou muitos mitos, e, vice-versa [...]” (MELETÍNSKI, 2019, p. 33).

Como vimos ao discutir sobre os mitos e a Jornada do Herói, o herói e a heroína são imagens arquetípicas, assim como o mentor ou velho sábio/velha sábia. Como possuímos essas experiências de figuras compartilhadas inconscientemente em diferentes épocas e culturas, os mitos acabam adquirindo

um significado simbólico compartilhado universalmente, de aprendizado e desenvolvimento.

As narrativas midiáticas também passaram a utilizar dos arquétipos e a adquirir esse significado, como explica Vogler (2006). O autor afirma que usava os arquétipos em seus roteiros não como um papel fixo, mas como funções que um personagem iria desempenhar, mais de acordo com as obras de Vladimir Propp, embora Jung defenda que todos os arquétipos possuam um lado positivo e um lado negativo (JUNG, 2000).

Nas narrativas, de acordo com Vogler, existem sete arquétipos básicos principais, que podem aparecer com variações. São eles:

1- Herói: aquele que vai se sacrificar pelo bem maior. O ego, que está na busca de sua integridade. Segundo Vogler (2006), possuímos todas as facetas dos arquétipos dentro de nós, como a sombra, o camaleão, etc., e temos que integrá-las para nos tornarmos seres humanos equilibrados. O herói também pode mostrar o lado negativo do ego, inclusive tornando-se a sombra.

2- Mentor (Velha ou Velho Sábio): aquele que ensina e ajuda o herói. É o self, que nos dita as regras, como o Grilo Falante que age como a consciência em Pinóquio (VOGLER, 2006). Há outros tipos de mentores, como os caídos, que buscam um impulso para a própria aventura, ou os sombrios, que desorientam o herói.

3- Guardiã de Limiar: aquele que defende o portal para as trilhas de aventuras. Vogler explica que esses arquétipos representam os obstáculos que encontramos, ou seja, de um ponto de vista psicológico, as nossas neuroses, os nossos vícios e preocupações. Podem assumir diferentes formas, até como animais e obstáculos físicos.

4- Arauto: o mensageiro, aquele que traz uma nova missão ou aventura. Anuncia uma mudança na vida do herói. Também pode ter diferentes formas, um telefonema, uma tempestade que desencadeia uma série de fatores, e usar outras máscaras, como a do mentor ou de um aliado (VOGLER, 2006).

5- Camaleão: aqueles que estão sempre mudando seu comportamento durante a história, confundem e trazem dúvidas ao herói. Geralmente são do sexo oposto. Expressam a força do animus e anima (VOGLER, 2006).

6- Sombra: podem ser os vilões ou os antagonistas que desafiam o herói. Projetam o nosso lado obscuro, nossos sentimentos reprimidos, nossos medos, nossas psicoses (VOGLER, 2006).

7- Pícaro: manifestações cômicas na narrativa. Também podem ser uma faceta do herói. Rompem o status quo e o ego engrandecido (VOGLER, 2006).

Para Vogler, utilizar os arquétipos nas narrativas é uma maneira de fugir de estereótipos, aprofundando a história com um significado mais psicológico.

Como esse importante significado simbólico faz parte dos mitos, dos contos de fadas e, atualmente, das narrativas midiáticas, também identificaremos alguns dos arquétipos na análise de *WandaVision*, considerando os apresentados aqui por Vogler e Jung e os comentados por Murdock (1990) na descrição da Jornada da Heroína, como a mãe/figura materna, os aliados e o Homem de Coração.

3.7 Avanços nos estudos sobre as jornadas

Mesmo com alguns autores, como Vogler, reconhecendo que a Jornada do Herói precisa de adaptações dependendo de onde e como se aplica, é importante discutir sempre sobre a representação de diferentes grupos sociais na mídia, como a comunidade LGBTQIAP+, os negros, os indígenas, as pessoas com necessidades especiais.

Para Medeiros (2019), como a jornada não foi criada, mas surgiu de observações, seria necessário “forçar” essas outras realidades dentro das narrativas e histórias já existentes, o que não é ideal. Ela explica que a Jornada da Heroína, então, não deve ser universal, mas considerada uma das alternativas que podem ser “desenvolvidas a partir de observações da vivência de mulheres no mundo, considerando-se o gênero, raça, classe, orientação sexual etc.” (MEDEIROS, 2019, p. 49).

Segundo Djamila Ribeiro, esse tipo de mudança é necessária pois

[...] seria urgente o deslocamento do pensamento hegemônico e a resignificação das identidades, seja de raça, gênero, classe para que se pudesse construir novos lugares de fala com o objetivo de possibilitar voz e visibilidade a sujeitos que foram considerados implícitos dentro desta normatização hegemônica. (RIBEIRO, 2017, p. 43 apud MEDEIROS, 2019, p. 50).

Mayer (2018) também aponta questões na Jornada da Heroína, na versão de Murdock, para a análise de protagonistas femininas. Para a autora, essa versão prioriza apenas o lado emocional, que, mesmo sendo relevante, não é suficiente para avaliar outras características, como os mesmos fatores de representatividade apontados por Medeiros. Mayer apresenta, então, uma proposta de questionário para a análise de protagonistas femininas, levando em conta atributos como etnia, liberdade sexual, arco narrativo, figurino, entre outros. Seu questionário pode ser conferido a seguir na Figura 24.

Figura 24 - Índice de Protagonismo Feminino Proativo, de Mayer (2018)

Índice de Protagonismo Feminino Proativo		
Filme:	Ano:	Diretor(a):
Personagem:	É protagonista: () sim () não	
Etnia: () branca () negra () oriental () indígena () não humana	Idade: () até 14 () de 15 a 25 () de 26 a 45 () de 46 a 55 () Acima de 55	
Possui um arco narrativo?	() sim	() não
Possui personalidade definida?	() sim	() não
Suas ideias, para os outros, importam mais que os atributos físicos?	() sim	() não
Possui liberdade sexual/afetiva?	() sim	() não
É considerada inteligente?	() sim	() não
Suas ações são independentes da aprovação de outros?	() sim	() não
Exerce influência sobre os acontecimentos da trama?	() sim	() não
É realista?	() sim	() não
É fiel aos seus princípios?	() sim	() não
Seu figurino é adequado às situações da trama?	() sim	() não
Pode ser interpretada por uma pessoa de qualquer etnia?	() sim	() não

Fonte: MAYER, Carolina Aires. O protagonismo feminino proativo nas narrativas audiovisuais de ficção científica. 2018. 119f. Dissertação (Mestrado em Estudos da Mídia) - Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes. Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Natal, RN, 2018.

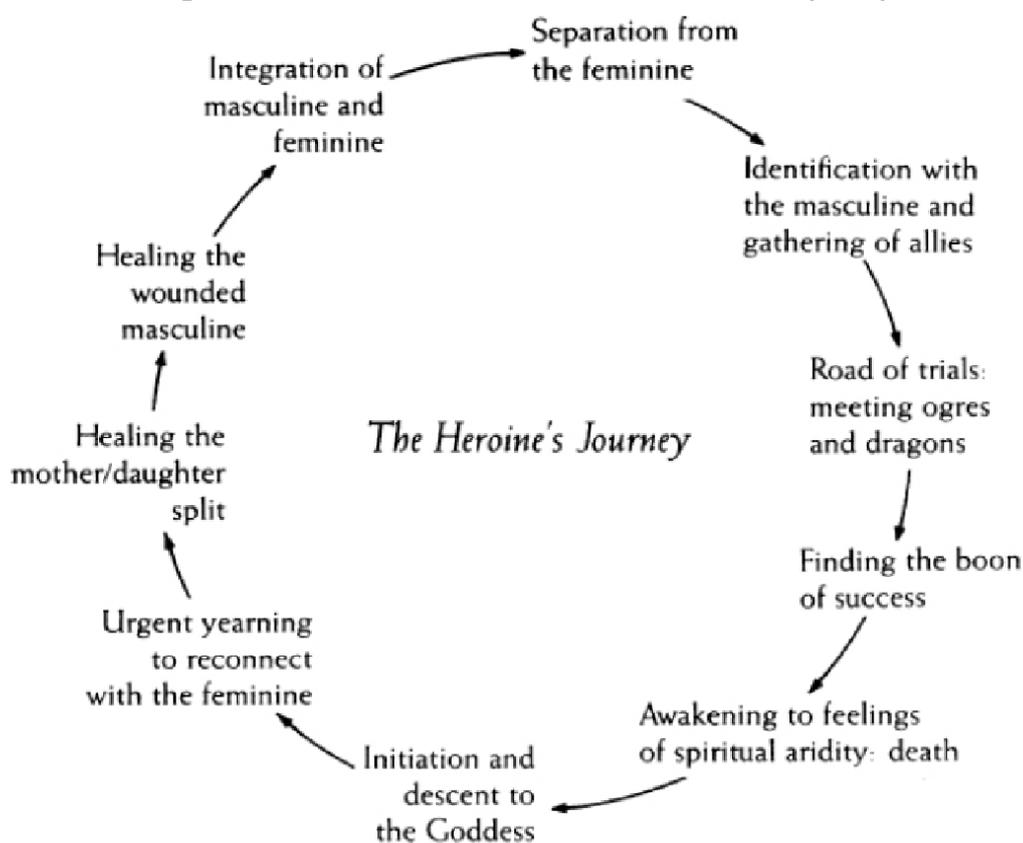
Medeiros (2019) complementa que os modelos da Jornada do Herói são mais utilizados nas produções audiovisuais, que são majoritariamente estreladas por personagens brancos, e, por isso, a necessidade da representatividade torna-se ainda mais relevante, conforme o que também defendem Cocca (2016) e Oliveira (2001).

Assim, levando em consideração as discussões acerca da representação levantadas até aqui e entendendo que a conceituação de gênero é perpassada por outras questões, como etnia e classe social (MARTINEZ; LAGO; HEIDEMANN, 2022), também comentaremos sobre esses aspectos na série *WandaVision*. Essas reflexões são apresentadas no capítulo 8.

4 JORNADA DA HEROÍNA: AS ETAPAS

Como já mencionamos anteriormente, a Jornada da Heroína, desenvolvida pela psicóloga Maureen Murdock, é voltada para os aspectos do feminino. A autora explica que a jornada é cíclica e a protagonista pode se encontrar em mais de uma etapa ao mesmo tempo. O esquema de Murdock pode ser observado a seguir na Figura 25.

Figura 25 - A Jornada da Heroína, de Murdock (1990)



Fonte: MURDOCK, Maureen. The heroine's journey. United States of America: Shambhala, 1990, p. 5.

Em seguida, descreveremos cada uma das dez etapas da Jornada da Heroína, de Murdock.

4.1 Separação do feminino

Segundo Murdock (1990), o primeiro desafio da heroína no processo de individuação é a separação, física e psicológica, da mãe e do arquétipo da mãe. Isso pode ser difícil para algumas mulheres, levando toda a vida. A mulher pode, então, passar por uma fase de negação do feminino, pois suas “qualidades são distorcidas pela cultura como inferiores, passivas, dependentes, sedutoras, manipulativas e impotentes” (MURDOCK, 1990, p. 14). A mãe vai representar esse senso de inferiorização feminina, no início, mas ao passar pela jornada a heroína vai entender as reais raízes da desvalorização da mulher na cultura.

Já o arquétipo da mãe é definido pela autora como inconsciente coletivo, unindo todos os opostos, o corpo e a alma.

Essa separação é um processo complicado, pois a filha tem de se separar de alguém igual a ela mesma, a pessoa com quem teve seu primeiro relacionamento. A mulher pode, assim, sentir medo de ficar sozinha e perder o amor da mãe, por querer ser diferente dela, por procurar uma vida mais livre.

Para alcançar essa separação, muitas jovens transformam suas mães na imagem de um arquétipo vingativo, possessivo e devorador, a quem elas devem rejeitar para sobreviver. A mãe real pode ou não ter essas características, mas a filha as internaliza como uma edificação da mãe interior. De acordo com Jung essa mãe interior começa a funcionar em nós como uma figura sombria, um padrão involuntário que é inaceitável ao nosso ego. Não podemos aceitá-lo em nós mesmos, então o projetamos nos outros. (MURDOCK, 1990, p. 18).

É por isso que muitos dos contos de fadas e histórias mostram a figura materna como ausente, morta ou vilã.

Murdock explica que o papel de curar as feridas do feminino acaba se tornando papel das filhas, pois as mulheres que foram mães nas décadas passadas em geral não tinham oportunidade de atingir seus objetivos. E muitos dos filhos não compreendem o contexto de vida da mãe, como era sua família, como eram suas oportunidades (ou falta delas), criando a figura da Terrível Mãe. A filha tenta, portanto, tomar um caminho oposto, para não ser igual à figura que tem da mãe.

Mesmo quando a mãe aparece como uma figura positiva, pode haver alguma forma de comparação com a trajetória da filha, que também levará à rejeição.

Além disso, pode haver a rejeição do corpo feminino, tanto de filha para mãe, quanto de mãe para filha. Na puberdade, a mãe, e até mesmo o pai, podem ficar desconfortáveis com a descoberta da sexualidade da filha, fazendo-a negar a sexualidade e a rejeitar a sabedoria do seu corpo. Para Murdock, o corpo feminino age de forma intuitiva, dando sinais quando algo não vai bem na vida da mulher:

As mulheres se conectam à sua espiritualidade por meio do movimento e da compreensão de seu corpo, então, uma negação disso inibe o desenvolvimento espiritual da heroína. Ela ignora sua intuição e seus sonhos para ir atrás de atividades mais seguras da mente. (MURDOCK, 1990, p. 24).

A rejeição do corpo da mulher, segundo a autora, é reforçada há anos pelas religiões dominantes e tem sua origem no Velho Testamento e na representação de Eva como tentadora. Assim, as mulheres são excluídas das instituições religiosas e políticas, com a desculpa de seu próprio gênero.

A mulher pode, ainda, ser rejeitada pela mãe, seja por adoção, morte, doença, depressão, vícios. Ela continuará procurando, então, por aprovação, atenção, amor, pela figura materna que nunca teve. Ou projetar o aspecto castrador feminino nas outras figuras femininas de seu cotidiano. Essa figura pode aparecer numa mulher mais velha, mais experiente, ou na rejeição do feminino e busca pela aprovação do pai e da cultura patriarcal. Isso ocorre porque “homens então numa posição de poder, então as mulheres vão procurar por seu apoio para se tornarem fortes também” (MURDOCK, 1990, p. 27). Entretanto, mesmo atingindo o sucesso, a mulher vai se sentir insatisfeita e vai começar seu processo de cura, questionando sobre os valores femininos:

Nesse ponto da jornada da mulher, ela buscará curar a separação com a mãe e a recuperar a relação mãe/filha num contexto maior. Ela procurará por deusas, heroínas e mulheres criativas contemporâneas com quem pode se identificar e com quem vai aprender sobre seu poder e beleza femininos e a enriquecer a experiência de sua própria competência. Ela vai, finalmente, encontrar sua cura na Grande Mãe. (MURDOCK, 1990, p. 27).

A Grande Mãe, ou a Deusa, segundo a autora, representa aspectos positivos do feminino, que foram se apagando pela nossa cultura: “[...] imagens positivas do nosso poder, nossos corpos, nossas vontades, nossas mães. Olhar para a Deusa é nos lembrar, é imaginar a nós mesmas como completas” (CARLSON, 1990, apud MURDOCK, 1990, p. 28). Mas a cura dessa separação ocorrerá apenas após o caminhar de mais algumas etapas, que veremos adiante.

4.2 Identificação com o masculino e união de aliados

De acordo com Murdock (1990), vivemos numa sociedade patriarcal, em que alguns valores são mais estimados que outros. Esses valores geralmente são masculinos ou definidos pelos homens. “Normas masculinas se tornaram o padrão

social para liderança, autonomia e sucesso nesta cultura, e em comparação as mulheres são vistas com menor competência, inteligência e poder” (1990, p. 29).

Assim, as mulheres, ao crescerem, buscam se identificar com atributos definidos pelos homens. A aprovação da mãe não é tão importante em sua visão, então elas se tornam “filhas do pai”.

Um bom relacionamento da mulher com o pai, ou com a figura paterna, gera um desenvolvimento positivo de seu ego e, também, de sua natureza masculina, que vai apoiá-la em seus esforços (MURDOCK, 1990). Assim, “o masculino interior será um guia de apoio durante a jornada da heroína” (1990, p. 32).

Na segunda etapa da jornada, segundo Murdock, a mulher tenta se identificar com o masculino ou ser resgatada pelo masculino, e começa a tradicional Jornada do Herói. Ela parte para a sua aventura e procura por modelos para apoiá-la. “Esses aliados masculinos podem ter a forma de pai, namorado, professor, gerente, ou técnico; ou a instituição garantindo o diploma ou salário que ela procura; ou pastor, rabino, padre, ou Deus” (1990, p. 36). Murdock afirma, ainda, que os aliados também podem ser uma mulher que se identifica com o masculino, alguém de sucesso na sociedade patriarcal.

Obter sucesso na jornada masculina não é visto por Murdock como negativo, pois para a autora é uma maneira de se atingir a independência. Ao percorrer a jornada masculina, a mulher tenta atingir o sucesso agindo como o homem ou buscando sua aprovação, porém, a autora cita que isso não pode se tornar a razão de sua existência.

A falta de um aliado masculino também pode trazer consequências. Quando não há apoio do pai ou do mentor, a mulher pode se tornar uma “amazona blindada”, que terá sucesso na carreira profissional, mas não desenvolverá bem o emocional. Ela dificilmente terá relacionamentos saudáveis com homens, e seu masculino interior sempre estará apontando que ela tem que fazer sempre mais, que nada nunca é suficiente, ignorando suas necessidades, seus sentimentos, seu descanso (MURDOCK, 1990). Murdock complementa que

[...] uma jovem pode parecer suceder enquanto sangra por dentro. Devido ao medo inato da inferioridade feminina, muitas jovens se tornam viciadas na perfeição, sobrecarregando-se e trabalhando excessivamente porque são diferentes dos homens. (MURDOCK, 1990, p. 41).

Em conclusão desta etapa, Murdock afirma que “parte da missão da heroína é encontrar o seu trabalho no mundo, que a capacitará para encontrar a sua identidade”. A autora explica que não significa que a mulher aprenderá os passos para o sucesso apenas com o pai ou com os aliados masculinos, mas que vivemos num sistema patriarcal que valoriza esses atributos. Por outro lado, ela defende que esses valores já estavam mudando na década de 1990, embora a mudança fosse vagarosa. A autora também diz que as famílias podem criar um ambiente que valoriza o feminino, contribuindo para que as mulheres tenham relações mais saudáveis no futuro.

4.3 Estrada de desafios: ogros e dragões

A heroína deixará a segurança de casa e partirá na trilha de aventuras, encontrando ogros, dragões, obstáculos. Agora é a sua vez de tentar encontrar seu caminho no desconhecido, seja na faculdade, no trabalho, numa viagem, e achar o tesouro.

Murdock (1990) afirma que haverá obstáculos tanto no mundo racional quanto na psique da heroína. Por dentro, ela questionará sua própria capacidade de alcançar seus objetivos, podendo se sentir uma fraude.

Como empecilhos externos, haverá dragões tentando atrapalhar seu caminho, mas o pior dragão é aquele da sociedade, “que ri e diz ‘sim, querida, você pode fazer o que quiser’, enquanto continua sabotando seu progresso com poucas oportunidades, baixos salários, cuidado infantil inadequado e promoções lentas” (MURDOCK, 1990, p. 48).

Nesta etapa, Murdock também comenta sobre o mito da dependência. A sociedade encoraja a mulher a manter uma dependência na família e depois transferi-la ao marido e filhos. Além disso, as mulheres são criadas acreditando que devem colocar as necessidades dos outros na frente das suas. Elas crescem observando que têm que antecipar as necessidades do outro (você deve estar com frio, está com fome?, etc.). Assim, ela acredita que o mesmo vai acontecer com as suas próprias necessidades, que elas serão antecipadas e atendidas pelos outros. Quando isso não ocorre, ela se sente errada, é vista como alguém carente, e passa

a acreditar que não tem o direito de sentir essas vontades (MURDOCK, 1990). Murdock explica que a cultura reforça esse aspecto, e a mulher acha que tudo vem antes de seus próprios desejos, tudo é mais importante, os desejos dos filhos, do parceiro.

Além disso, segundo a autora, há também a crença de que, num relacionamento, um parceiro precisa ser mais fraco para o outro suceder. Murdock afirma que isso vai além das relações heterossexuais, e a mulher geralmente desiste de si mesma para que o outro possa se sentir íntegro. É a atitude de “o outro sempre vem primeiro”, mesmo que o parceiro não deseje isso. E a mulher aprende a fazer isso observando a própria família.

Murdock explica que a mulher deve confrontar esses mitos de dependência e compreender que suas necessidades também devem ser atendidas. Afinal, “se ela está numa situação de relacionamento, escola, ou trabalho que não atenda suas necessidades, ela tem o direito de sair” (1990, p. 53).

Já sobre o mito de inferioridade, Murdock explica que a mulher não consegue se valorizar porque observa isso na sociedade. Ela vê homens com menos qualificações com mais sucesso do que ela, e acaba acreditando nesse mito, de que os homens são melhores. Para lutar contra o ogro desse mito, a

[...] mulher precisa carregar sua própria espada da verdade, afiando sua lâmina na pedra do discernimento. Como muitas das realidades femininas foram obscurecidas pelos mitos patriarcais, novas formas, novos estilos e uma nova linguagem devem ser desenvolvidas pelas mulheres para expressar o seu conhecimento. A mulher deve encontrar sua própria voz. (MURDOCK, 1990, p. 56).

Usando sua voz, a mulher pode encorajar outras para que possam valorizar o feminino em si mesmas. Apreciar o trabalho de artistas femininas também pode ser uma forma de inspiração, segundo Murdock.

Há ainda o mito do amor romântico, no qual a mulher espera que um parceiro, seja o esposo, o pai ou até um chefe, resolva sua vida. Murdock explica que, como nos contos de fadas de Branca de Neve, Bela Adormecida e Rapunzel, a mulher desse mito espera pelo seu salvador. Mais uma vez, a sociedade perpetua esse mito da mulher que só possui expectativas ligadas ao outro. Assim, ela deixa o parceiro tomar todas as decisões por si. O homem, também levado pelas regras

da sociedade, pode achar que é natural ser seu papel proteger a mulher de sua própria aventura (MURDOCK, 1990). Assim, Murdock (1990, p. 60) afirma que “a heroína deve ter coragem para desmistificar o parceiro e tomar de volta a responsabilidade pela própria vida”. Ao entender que sua realização não vem de um homem, a mulher poderá encontrar o verdadeiro amor, que será igual a ela, e não mais importante.

4.4 Encontrando o boom do sucesso

A heroína passou pela estrada de ogros e dragões, enfrentou batalhas, e conseguiu uma carreira de sucesso, uma família, ou o que quer que tenha optado em seguir durante sua trilha.

Murdock explica que nos anos 1980 houve uma espécie de culto à “supermulher”, prometendo às mulheres uma carreira lucrativa, casamento estável e maternidade feliz. A autora complementa que muitas mulheres decidiram escolher por esse caminho da “supermulher” para não seguir o mesmo rumo das mães e, “infelizmente, num esforço para não serem nada como as mães, muitas jovens se tornaram como os homens” (MURDOCK, 1990, p. 64).

Ao passar do tempo, o que parecia uma excelente vitória, vai se tornando um sobrepeso. As atividades demandam mais e mais tempo e energia da mulher, e menos atenção é dada para o seu próprio cuidado. Parece que nunca nada é suficiente, que algo sempre está faltando, e preenche-se essa sensação com mais atividades:

Nossa heroína aprendeu a executar bem, então quando ela sente algum desconforto ela enfrenta o próximo obstáculo: um novo diploma, um cargo de mais prestígio, uma mudança geográfica, uma conexão sexual, outro filho. Ela acalma seu senso de vazio massageando seu ego com mais ações de heroísmo e conquista. Ela fica encantada com os elogios que a vitória traz. Há um pico de adrenalina ligado à conquista de um objetivo, e essa sensação mascara a dor profunda de não se sentir completa. Ela mal percebe a decepção depois de ter atingido sua meta, ela já segue para a próxima. (MURDOCK, 1990, p. 66).

Murdock afirma que essa necessidade de se manter ocupada vem com um preço, que é o sacrifício da alma da heroína. Ela perde a conexão com seu mundo

interior. O desejo de ser tão diferente da mãe, que dependia do marido e dos filhos, tornou a vida da heroína exaustiva. Ela não nega pedidos, aceita todos os desafios, sem pensar que também precisa de cuidado e amor. O seu interior masculino, que deveria ser positivo, torna-se tirano, e não a deixa descansar.

A heroína precisará entender, então, que possui seus próprios limites, e que... tudo bem. Murdock (1990, p. 69) afirma que “encontrar o boom interior do sucesso requer o sacrifício de falsas noções de heroico” e que compreender que a mulher já é suficiente do seu próprio jeito é uma das recompensas da Jornada da Heroína. Segundo a autora, a heroína “se torna verdadeira, aberta, vulnerável e receptiva para um verdadeiro despertar espiritual” (MURDOCK, 1990, p. 69).

4.5 Acordando para sentimentos de morte espiritual

Para Murdock, é nesta etapa que as mulheres começam a questionar qual seria o próximo passo a seguir, pois começam a sentir um vazio, mesmo tendo atingido independência e sucesso em alguma área, como na carreira profissional.

Esse sentimento de algo faltando pode ser despertado pelo seu próprio corpo ou por uma transição radical em sua vida pessoal:

Esse sentimento de estar “fora de sincronia” com ela mesma pode ser o primeiro sinal antes do corpo da mulher enviar uma mensagem mais concreta. Ela pode passar por um período difícil se recuperando de uma gripe, desenvolver insônia, ter problemas no estômago, encontrar um nódulo no seio, ou começar a menstruar fora do programado. Pode ocorrer uma transição familiar, como divórcio, filhos saindo de casa, ou a morte de alguém amado para uma mulher acordar completamente para uma sensação de perda espiritual; e ela pode não entender isso. Ela vai contar para amigos e família que só se sente “mal”. (MURDOCK, 1990, p. 72).

Essa sensação de vazio, para a autora, é o anseio pela reconexão ao feminino, aos seus corpos, a outras mulheres na comunidade. As mulheres passaram a executar habilidades consideradas masculinas, como análises e pensamento lógico, e deixam a parte emocional para trás.

Algumas mulheres, segundo Murdock, conseguem expressar esse vazio, mas outras acabam sentindo esse impacto fisicamente, somatizando doenças.

De acordo com a autora, nossa cultura é dominada pelos homens há 5 mil anos, com foco em produção e dominação, deixando de lado o respeito pela natureza e pelos ciclos naturais da vida. Os homens são as figuras dominantes na maioria das religiões, na maioria das antigas civilizações, nas artes. Dessa forma, praticamente todas as nossas noções que temos, em diferentes áreas da vida, são baseadas no que foi definido pelos homens. É isso que Murdock quer dizer quando fala que as mulheres seguem modelos masculinos na jornada.

Nesta etapa, Murdock também comenta sobre a traição de Deus ou do pai. A mulher pode se decepcionar com alguma dessas figuras em sua vida ao atingir a etapa de morte espiritual. Ela tinha a impressão de que o pai sempre cuidaria dela, mas agora se sente sozinha e desamparada. O mesmo pode ocorrer na religião. Murdock exemplifica esses casos com a história de Ifigênia, que foi sacrificada pelo pai, Agamenon, e oferecida aos deuses em troca de ventos mais fortes para os navios gregos alcançarem Tróia. Ifigênia toma a decisão final de não fugir e encarar a morte, e é salva pela deusa Ártemis. A deusa representaria o princípio feminino (MURDOCK, 1990).

Voltando ao despertar da aridez espiritual, ao se sentir sobrecarregada, seja pelo trabalho, pela faculdade, pela sociedade, a mulher tem o direito de dizer não. Quando nega algo para o masculino interior que a governa desenfreadamente, há um sentimento de medo, de receio de avançar, mas há a força de ouvir sua verdadeira voz (MURDOCK, 1990). Murdock diz que vivemos numa sociedade que valoriza o fazer “mais, melhor, mais rápido” e não podemos nos deixar enganar que o oposto disso é negativo. Deve-se deixar de lado o *fazer*, e apenas *ser*.

Quando uma mulher deixa de *fazer*, ela deve aprender simplesmente a *ser*. *Ser* não é um luxo, é uma disciplina. A heroína deve ouvir cuidadosamente sua voz interior. Isso significa silenciar as outras vozes ansiosas em dizê-la o que fazer. Ela tem que estar disposta a segurar a tensão até a nova forma surgir. Senão, atrapalhará o crescimento, negará a mudança e reverterá a transformação. *Ser* demanda coragem e exige sacrifício. (MURDOCK, 1990, p. 83).

Jean Shinoda Bolen afirma que é comum passar, “nos períodos de transição [...], uma mudança entrando no caos, perdendo o caminho, estando perdida na

floresta por algum tempo até encontrarmos nossa trilha novamente” (BOLEN, 1989 apud MURDOCK, 1990).

Dizendo não ao patriarcado, a mulher vai poder fazer as pazes com aquele masculino interior que até então estava agindo como um tirano. Numa nova relação, é ele que vai guiá-la até a Grande Mãe, também denominada Deusa, para que a heroína cure sua separação com o feminino (MURDOCK, 1990), como veremos nas próximas etapas.

4.6 Iniciação à Deusa

A Iniciação à Deusa é o equivalente de Murdock para o Ventre da Baleia, de Campbell. A Deusa é uma projeção do princípio feminino, que foi desvalorizado pela cultura patriarcal. A iniciação, ou descida, à Deusa é uma jornada à escuridão que, como mencionado na etapa anterior, pode ocorrer depois da perda de um ente querido ou de uma mudança radical na vida pessoal da mulher. Segundo Murdock, esse período sombrio da jornada da mulher é encarado pela nossa cultura como uma depressão, algo que deveria ser eliminado o quanto antes. Essa jornada ao submundo é, porém, algo sagrado (MURDOCK, 1990).

Durante esse período, a mulher pode se isolar, voluntariamente, como denomina Murdock. Escolher ficar sozinha, sem ver família e amigos. Ela pode ficar num estado de luto, sentir-se confusa, alienada, exposta, sentir uma perda de identidade.

A autora exemplifica essa jornada ao submundo com o relato de uma espectadora de suas palestras: a mulher afirmava ter trabalhado como chefe de uma empresa de design que dava muito dinheiro. Após um tempo, ela acordou, olhou-se no espelho e percebeu que não se reconhecia mais. Ela nunca mais voltou ao trabalho, passou por um período de isolamento em casa, fazendo apenas jardinagem. O novo hobby da espectadora é visto por Murdock como uma metáfora para cavar o que temos dentro de nós. Segundo a autora, a jornada feminina não é como a masculina, caminhando acima, para a luz, é indo para baixo, no subterrâneo de si.

Na descida para encontrar a Deusa,

[...] a mulher vai até as profundezas recuperar as partes que perdeu quando se separou da mãe e estilhaçou o espelho do feminino. Para fazer essa jornada a mulher deixa de lado sua fascinação pelos jogos da mente cultural, e se reconhece, talvez pela primeira vez, com seu corpo, suas emoções, sua sexualidade, sua intuição, suas imagens, seus valores, e sua mente. É isso que ela encontra nas profundezas. (MURDOCK, 1990, p. 90).

Para exemplificar a etapa de Iniciação à Deusa, Murdock utiliza o mito de Perséfone e Deméter. Perséfone foi raptada por Hades, levada até o submundo. Ao perder a filha, Deméter passa por uma fase de luto, em que deixa de semear as terras. Após um tempo, Perséfone é libertada com sementes de romã, as quais deveria comer caso tivesse vontade de voltar ao submundo. Ela se encontra com a mãe, mas conta que acabou comendo as sementes, pela animação ao poder retornar para casa. Por isso, a partir de então, Perséfone passa um período do ano no submundo, e o restante com a mãe. No fim do mito, elas são unidas a Hécate e Démeter volta a fertilizar as terras. Murdock explica que Perséfone mudou após a estadia no submundo, e não voltará mais a ser a mesma. Ela complementa que as três deusas representam “os três aspectos do feminino que são separados e unidos novamente: a Virgem/donzela, Perséfone; a Grande Mãe, Deméter; e a Velha/anciã, Hécate” (MURDOCK, 1990, p. 98).

Como Murdock reforça, esta etapa é uma jornada sagrada, que não deve ser interrompida e encarada como algo negativo. É por ela que haverá a transformação e o renascimento da heroína. Deve-se permitir sofrer, sentir a dor e a cura, e aceitar que isso é parte natural da jornada e da vida. Segundo Murdock, esse tipo de aceitação também evitaria que muitas pessoas caíssem em vícios como drogas e bebidas: aceitar passar por essas jornadas ao sombrio submundo, conhecer profundamente a si mesmo, para depois retornar como alguém transformado.

4.7 Urgência de reconexão ao feminino

Ao fazer a descida para a iniciação à Deusa, a mulher vai sentir necessidade de se reconectar ao seu feminino, há tanto tempo adormecido pela jornada no patriarcado. Essa reconexão pode ocorrer com a Deusa, a Mãe ou com a garotinha interior e desenvolver o que estiveram enterradas até então, “seu corpo, suas emoções, seu espírito, seu conhecimento criativo” (MURDOCK, 1990, p. 111).

Murdock explica que, se a mulher teve atenção apenas ao intelectual, agora ela deve focar no seu corpo. Se ela abriu mão de seu emocional para se entregar à família, ela deve recuperar seus sentimentos como mulher. A autora diz que a mulher vai relembrar que o corpo e o espírito são apenas um e que, nesta etapa, “os mistérios do feminino vão aparecer em seus sonhos, em eventos sincronísticos, em sua poesia, arte e dança” (1990, p. 111).

É preciso resgatar a conexão com o feminino e a compreensão de que o corpo é sagrado, que foram perdidas pela cultura. Acreditava-se que o corpo da mulher era o templo do milagre da vida. A menstruação era vista como algo extraordinário, que podia gerar a vida e também trazer a sabedoria, assim que a mulher entrasse na menopausa. Com o passar do tempo, a devoção à Deusa e ao feminino foi passada para os deuses masculinos, com o culto do Pai e do Filho na tradição judaico cristã. As divindades femininas, o culto à fertilidade e ao corpo feminino sagrado foram esquecidos. Essa mesma ruptura, segundo a autora, ocorreu também com a natureza, já que os cultos a divindades não ocorrem mais em bosques e em montes, mas, sim, em igrejas e templos construídos pelo homem. Murdock afirma que dessa forma foi se perdendo a noção de que somos filhos da natureza, que também é sagrada, assim como todos os outros seres vivos.

A sexualidade feminina, assim como seu corpo, foi reprimida, vista como algo perigoso. Segundo Murdock, mesmo em civilizações antigas que mantinham a descendência matrilinear, como a celta, por exemplo, a sexualidade feminina era temida. Não é difícil identificar alguma figura feminina mitológica temida por sua sexualidade, como a feiticeira Circe, da *Ilíada*, de Homero, e a própria lara do folclore brasileiro, por exemplo.

Outros fatores que a autora indica como causas do bloqueio do corpo feminino são os tabus sobre menstruação disseminados pela cultura e pela religião; o padrão de beleza imposto para se conseguir oportunidades e vagas de trabalho; a vulgarização pela pornografia; e os abusos sexuais, que podem desenvolver profundos traumas na relação da mulher com seu corpo. Além disso, temas como aborto mostram como a sociedade acredita que pode decidir algo sobre o corpo da mulher, como se fosse de domínio público (MURDOCK, 1990).

Na reconexão com o feminino, portanto, a mulher vai reestabelecer o vínculo sagrado com seu corpo, tão maltratado pela sociedade:

Conforme a mulher retorna da descida (à Deusa), ela retoma seu corpo, e nesse ato de recuperação, ela retoma não só o aspecto físico mas encarna o sagrado do feminino de todas nós. Ela começa a tomar consciência de suas necessidades. Por meio de alimentação, exercício, banho, descanso, cura, relação sexual, gestação, e morte ela nos lembra da santidade do feminino. (MURDOCK, 1990, p. 117).

Esses momentos sagrados mudam de acordo com a mulher. Eles podem ocorrer por meio do trabalho, da arte, ou podem ser mais físicos, como ocorreu com a própria Murdock, que diz senti-los quando deu à luz seus filhos.

Um dos maiores desafios da Jornada da Heroína, segundo Murdock é que a mulher se permita passar pela tristeza e pelo luto da separação do feminino. Depois ela há de libertar esse luto, essa tristeza, e continuar. Durante essa fase de tristeza, “ela vai precisar de apoio do feminino positivo, uma figura materna, uma irmã, seja homem ou mulher, para a conter em segurança enquanto ela se expressa” (MURDOCK, 1990, p. 121).

Quando retornar, a mulher pode precisar da figura do feminino positivo novamente, para se sentir acolhida, protegida. Alguns dos aspectos do feminino positivo são preservar a vida e reunir comunidades para o bem comum, afiliando a todos com compaixão e protegendo os mais necessitados (MURDOCK, 1990).

Enfim, após o retorno, com o resgate do vínculo com o corpo e com os momentos sagrados do feminino, aflora-se a criatividade da mulher. Ela pode se expressar no relacionamento, na cozinha, no jardim, na decoração, em hobbies como pintura, dança, escrita.

A verdadeira tarefa da heroína, como mencionamos anteriormente, é descobrir o *ser*, em vez do *fazer*. Murdock conclui esta etapa dizendo que a heroína não deve sair em busca de conquistar e dominar, mas em encontrar sua natureza feminina. O objetivo da jornada é a união dos aspectos feminino e masculino da nossa natureza, que trarão equilíbrio para a vida. Com essa união, a heroína “traz sabedoria sobre a interconexão de todas as espécies; ensina a como conviver nesse receptáculo global e nos ajuda a recuperar o feminino de nossas vidas” (MURDOCK, 1990, p. 129).

4.8 Cura da separação mãe e filha

Neste estágio, a heroína vai curar a separação entre mãe e filha, ou seja, o afastamento de sua natureza feminina. Para Murdock, essa separação nem sempre envolve a real mãe, mas “o desequilíbrio dos valores da nossa cultura” (1990, p. 131). Nós ignoramos nossos sentimentos, estamos necessitados de valores comunitários, de conexão, de estímulo, qualidades do positivo feminino que foram apagadas pela cultura.

Murdock explica que indiferente de como foi a afinidade com a mãe, nossa psique integra essa relação com o complexo-materno. Se esse complexo projeta a mãe como algo negativo, a mulher vai se separar do seu feminino positivo. Ou a mulher pode se identificar mais com o pai, que não é algo ruim, mas que acaba fazendo a mulher valorizar somente os atributos masculinos, como foi mencionado no estágio de “Identificação com o masculino”.

A autora ainda comenta que a separação entre mãe e filha “também é determinada por como a mulher integra o arquétipo da Mãe na sua psique, que inclui a Mãe Natureza e a visão cultural do feminino” (1990, p. 135). Para ela, o modo como os humanos se relacionam prejudicialmente com a natureza deixa claro como essa separação é profunda na nossa sociedade, pois “nossa psique coletiva teme o poder da Mãe e faz de tudo para difama-la e destruí-la” (1990, p. 135). A mulher acaba seguindo a jornada exterior, na qual a sociedade não valoriza o aspecto do lar e de comunidade. A Jornada da Heroína relembra a importância do cuidado com nossos corpos e do nosso corpo coletivo, que é o planeta Terra.

Se houve um afastamento da mãe ainda na infância ou adolescência, a mulher tende a procurar pela figura materna durante a vida, buscando atenção e aprovação. Já mulheres órfãs podem buscar a figura materna em sonhos, na religião, na natureza, na arte. Outras, podem procurar por uma conexão materna simplesmente realizando tarefas do cotidiano, fazendo jardinagem e até mesmo lavando a louça, é o que Murdock (1990) denomina “banalidades divinas”.

Outras maneiras de se reconectar com a figura materna, de acordo com a autora, são por meio da comunidade, unindo-se a outras mulheres; da ligação com a avó, que pode trazer sabedoria; do conhecimento de mitos sobre mulheres. Como vimos, os mitos são experiências coletivas para a nossa vida e conhecer mitologias femininas pode ser uma maneira da mulher se relacionar com seu feminino interior.

Murdock complementa que as mulheres podem ainda desafiar os mitos que distorcem a figura feminina, como o de Eva, e até mesmo criar novas histórias e símbolos, o que auxiliaria na cura do seu próprio feminino interior, além de ser uma forma de valorizar os aspectos femininos na comunidade.

Seguindo esse pensamento, Murdock também comenta sobre os contos de fadas, os quais muitos trazem uma figura sombria da mulher, como a madrasta má, bruxas e mulheres loucas, que para ela devem ser resgatadas. Elas são representadas como obstáculos para os heróis, mas nunca se fala sobre sua origem, seu lado da história. A autora afirma que esses tipos de personagem representam “a decepção de cada criança em não ter uma ‘mãe perfeita’, aquela ilusão de que toda mãe é onipresente, sempre compreensiva e que ama incondicionalmente” (1990, p. 148-149). Para Murdock, se nos mantemos ressentidas pelas nossas figuras maternas, permaneceremos presas nesse sentimento. É necessário “resgatar o feminino descartado para recuperar nosso poder feminino completo” (1990, p. 152). Podemos observar atualmente algumas produções na mídia buscando por esse resgate dos contos de fadas, como acontece no filme *Malévola* (2014), por exemplo.

4.9 Cura da ferida masculina

Finalmente, a penúltima etapa da Jornada da Heroína trata de curar a relação com aquele masculino interior tirano, que controla sua psique e diz que a mulher nunca é suficiente, e que deve fazer e alcançar mais e mais, mesmo se estiver esgotada e ferida.

Murdock (1990, p. 156) explica que “o masculino é uma força arquetípica; não um gênero. Assim como a feminina, é a força criativa que vive dentro de todos os homens e as mulheres”. Essa força, quando fora de equilíbrio, não reconhece nossas limitações, físicas ou emocionais, e nos empurra e insiste que continuemos correndo atrás de planos, custe o que custar. Torna-se cruel e desumano, pois está ferido. O masculino, porém, também precisa ser curado pelo feminino, assim como a separação da mãe na etapa anterior.

A cura começa tomando-se ciência dessa dor, assumindo-a e libertando-a, o que “requer um sacrifício consciente de vínculos irracionais ao poder do ego,

ganhos financeiros, e vida passiva. Exige coragem, compaixão, humildade e tempo” (MURDOCK, 1990, p. 158). A heroína deve se aceitar, recuperar suas partes perdidas e amar a si mesma para poder iluminar o mundo. Ela não deve ignorar o que aprendeu na jornada masculina, mas, sim, integrar esse conhecimento ao de sua natureza feminina.

Com o apoio desse masculino positivo interior, ou o que Murdock denomina o Homem de Coração, a heroína vai recuperar seu conhecimento feminino perdido, com a união de ambos.

4.10 Integração do masculino e feminino

A junção do masculino e do feminino interiores gera o “nascimento da criança divina”, a união dos opostos, a mulher – mas também o homem – como ser íntegro, completo. Os problemas e conflitos não vão desaparecer, mas em vez de desenvolverem doenças e neuroses, levarão a uma nova vida:

Por meio do casamento sagrado, o *hieros gamos*, a união de todos os opostos, a mulher lembrará sua verdadeira essência. [...] O casamento sagrado é a união do ego e do self. A heroína compreende as dinâmicas de suas essências feminina e masculina e aceita-as juntas. (MURDOCK, 1990, p. 160).

Ao concluir a Jornada da Heroína, a mulher atinge sua integridade. Agora, o conhecimento alcançado deve ser compartilhado:

A heroína se torna a Senhora dos Dois Mundos, ela pode navegar nas águas da vida diária e ouvir os ensinamentos das profundezas. Ela é a Senhora do Paraíso, da Terra e do Submundo. Ela adquiriu conhecimento das suas experiências: não precisa mais culpar o outro; ela é o outro. Ela traz seu conhecimento de volta para partilhar com o mundo. E as mulheres, homens e crianças do mundo são transformadas pela sua jornada (MURDOCK, 1990, p. 168).

Nesta última etapa, Murdock também faz alguns apontamentos sobre sociedade e religião. A autora afirma que vivemos numa cultura dualística, reforçando polaridades, responsável por separar ideias, valores, pessoas. Como se algo fosse superior e nós tivéssemos sempre que tentar vencer, dominar o outro:

nós ou eles, bem ou mal, certo ou errado, masculino ou feminino. Da mesma forma, nas relações da sociedade patriarcal, há alguém que comanda e alguém para ser comandado. Para a autora, essa barreira deve ser ultrapassada e devemos entender que o dualismo é uma ilusão, não existe o *um* sem o *outro*, e vice-versa. Murdock (1990) defende que deveríamos viver numa perspectiva circular, como no símbolo do ventre e do cálice, que inclui a todos.

Ela adiciona que algumas civilizações antigas seguiam esse modelo circular, em vez do piramidal. Alguns povos que viveram na antiga Europa e na Turquia possuíam equidade sexual e de classes, com uma convivência mais pacífica do que em sociedades hierárquicas. Para Murdock (1990), se as religiões se centrassem no papel da Deusa, do sagrado, do milagre da vida, teriam impacto mais positivo na sociedade do que o medo da morte gerado pelo símbolo do homem na cruz.

Além disso, ela aponta que algumas religiões possuíam figuras divinas andróginas ou com uma essência dupla, constituídas ao mesmo tempo do feminino e do masculino, como a divindade asteca Ometeotl. Mesmo a religião cristã, antes do ano 200, mantinha mulheres em posições de poder na Igreja (MURDOCK, 1990). A autora demonstra, portanto, como, mesmo em períodos antigos, a sociedade, a política e a religião já foram organizadas de maneiras mais democráticas e inclusivas. Ela sugere, então, essa organização em formato de círculo, sem começo nem fim, como uma solução na qual todos são iguais e conectados, com o poder compartilhado.

Em conclusão à jornada, Murdock (1990) finaliza que, após ultrapassar todas as etapas, curar a separação da mãe e a ferida masculina, enfrentar a escuridão interior, desenvolver uma nova relação com seu masculino e feminino; a mulher vai “honrar seu corpo e alma, curando a separação com ela mesma e com a cultura” (1990, p. 185). Ela agora vai compartilhar sua nova sabedoria, lembrando todos a como viver com consciência, honrar suas origens e respeitar nosso planeta.

5 ANÁLISE DA JORNADA DA HEROÍNA EM *WANDAVISION*

Como mencionamos, cada um dos estágios da Jornada da Heroína foi confrontado com os acontecimentos da série *WandaVision*, envolvendo a

personagem Wanda. As narrativas dos filmes *Vingadores: Era de Ultron*, *Vingadores: Guerra Infinita* e *Vingadores: Ultimato* foram consideradas como o passado recente da personagem, pois possuem informações que precisam ser consideradas ao se assistir *WandaVision*. Pequenos trechos desses filmes são relembrados em falas de personagens ou flashbacks na série.

Os principais arquétipos encontrados na narrativa também foram apontados, pois contribuem para um aspecto psicológico que gera o significado simbólico universal nas histórias, assim como acontecia nos mitos (MARTINEZ, 2008; VOGLER, 2006).

A seguir, enumeraremos as etapas da Jornada, descrevendo todos os trechos da série em que pudemos identificá-las.

5.1 Análise: Separação do feminino

Wanda, a nossa heroína, demonstra sinais da separação do feminino pela própria ausência de figuras femininas no início de sua narrativa. Considerando o seu passado, o que é mostrado nos filmes dos Vingadores em que a heroína aparece e os flashbacks de *WandaVision*, sabemos que Wanda é órfã e não conhecemos nenhuma figura materna com quem teve alguma relação. Sua relação familiar mais próxima era com o irmão gêmeo, que não parecia cumprir esse papel.

Ao entrar na narrativa de *WandaVision*, Wanda cria todo um universo para si dentro do Hex, é capaz de gerar seu parceiro e os dois filhos, mas nenhuma parte de sua atenção é dada a alguma questão ou figura feminina, demonstrando essa falta na vida da personagem. Por outro lado, Wanda demonstra um imenso potencial criativo, eminentemente feminino, ao ser capaz de gerar parceiros, filhos e o seu próprio mundo com seus poderes.

Considerando ainda os flashbacks e as narrativas dos filmes, Wanda segue com os Vingadores, mesmo ressentida com a morte do irmão. Em *WandaVision*, vemos que Wanda tinha um desejo por construir uma vida familiar ao lado de Visão, fato que não aconteceu durante a morada no complexo dos Vingadores. Quando finalmente teriam a chance de ter uma casa e seguir com sua vida particular, Visão é morto e Wanda desaparece por causa de Thanos.

Parece-nos, portanto, que Wanda deixou de lado o desejo de construir uma família com Visão anteriormente, devido às missões dos Vingadores. Esses seriam mais sinais de separação do feminino e adoção da jornada masculina.

Na série, Wanda cria uma vida essencialmente doméstica dentro do Hex, na qual cuida da casa, esconde seus poderes e espera pelo esposo ir trabalhar, o extremo oposto da vida que levava com os Vingadores. Esconder seus poderes e tentar levar uma vida que nem ao menos existe não é uma solução para tentar equilibrar a vida de heroína com a vida pessoal, assim como negar completamente a vida pessoal não a fazia feliz anteriormente. Wanda acaba repetindo a recusa ao feminino ao fazer essa escolha de uma vida simulada como dona de casa na criação do Hex, pois ela estava negando o que realmente era.

Outro aspecto que mostra a separação de Wanda do feminino é a perda de conexão com seu próprio corpo. No fim da série, Wanda estabelece sua nova identidade de Feiticeira Escarlata, mas esse poder sempre esteve consigo, segundo a bruxa Agatha. Mesmo quando já usava seus poderes nos filmes, Wanda ainda não havia descoberto seu verdadeiro potencial, que sempre esteve dentro dela.

Portanto, os aspectos da Separação do feminino que encontramos na série são: ausência de figura materna no início da narrativa de Wanda, tanto nos filmes dos Vingadores, quanto no Hex; escolha do modelo masculino da jornada, devido a não conseguir seguir seu desejo de construir uma família com Visão enquanto faziam parte dos Vingadores; e perda da conexão com seu próprio corpo e reais poderes, que é superado no fim de *WandaVision* como veremos nas etapas de cura.

5.2 Análise: Identificação com o masculino e união de aliados

Na etapa de Identificação com o masculino, Murdock (1990) afirma que a mulher opta pela jornada masculina em busca de perfeição. No estágio anterior já identificamos que Wanda fez essa opção, criando uma vida doméstica banal, mas além disso, seu anseio por perfeição se mostra no próprio mundo que criou dentro do Hex. No mundo das sitcoms, das quais Wanda era fã e se inspirou, tudo é perfeito. As famílias não têm grandes problemas e as peripécias são resolvidas

facilmente. A própria fala do pai de Wanda no episódio 8 mostra isso: “(sitcom) é uma confusão engraçada que sempre acaba bem”. Wanda, ainda criança, nesta mesma cena, também diz que a confusão da série não passava de um pesadelo. Portanto, na nossa interpretação, a busca pela perfeição, que Murdock defende como uma característica masculina, é representada pelo próprio mundo e narrativas criados por Wanda no Hex.

Já quanto aos aliados, Wanda materializa o seu maior aliado, o arquétipo do masculino positivo interior (MURDOCK, 1990), representado por Visão. Foi ele quem a acolheu após a morte do irmão, e Wanda o cria novamente, usando seus próprios poderes para isso. Visão continua tentando apoiar e compreender Wanda, mesmo após descobrir que era ela controlando o Hex.

Uma aliada que ajuda Wanda, inicialmente sem seu conhecimento, é Monica Rambeau. A agente acredita nos valores de Wanda, entende seus sentimentos de luto e tenta a ajudar quando percebe que o diretor Hayward tem outras intenções com a heroína e com Visão. Monica pode ser vista como o arquétipo do feminino positivo, aquele que mostra solidariedade, que busca ajudar a comunidade (MURDOCK, 1990). Outros arquétipos aliados são Darcy e James Woo.

Além disso, há Agnes/Agatha, que assume diferentes máscaras durante a narrativa. Num primeiro momento, ela aparece como Agnes, recebendo Wanda na vizinhança e a ajudando em tarefas do cotidiano. Wanda aceita as sugestões e auxílios da vizinha durante os episódios, recebendo-a como uma figura materna. Na realidade Agnes era a bruxa Agatha, que estava se disfarçando e manipulando Wanda para mais tarde conseguir seus poderes. Mesmo assim, Wanda aprende sobre encantamentos graças à Agatha. É por meio dela também que Wanda conhece o mito da Feiticeira Escarlata e adquire o Livro dos Condenados, o Darkhold, o qual a heroína estuda na última cena da série. Dessa forma, Agatha também tem a função de mentora sombria e de sombra, de acordo com Vogler (2006), pois leva a protagonista além de seus limites.

Como Agatha faz mudanças de papel, ela ainda pode ser interpretada como o arquétipo camaleão (VOGLER, 2006). O mesmo acontece com o “falso” Pietro, homem que foi enfeitiçado por Agatha para fingir ser o irmão de Wanda, que só aparece para confundir a heroína, função que também pertence ao camaleão segundo Vogler (2006).

5.3 Análise: Estrada de desafios: ogros e dragões

Como afirma Murdock, pode-se estar em mais de um estágio da Jornada ao mesmo tempo. Assim, Wanda passa por alguns obstáculos durante a série *WandaVision* e, também, nos filmes anteriores.

Todos os vilões e desafios que apareceram nos filmes foram parte da estrada de desafios de Wanda, como a organização Hydra, Ultron e Thanos, por exemplo. Já em *WandaVision*, os obstáculos que aparecem são: o “falso” Pietro, o homem que Agatha enfeitiçou para fingir ser irmão de Wanda; a agência Sword, que se opõe à Wanda e replica o corpo de Visão para tentar usá-lo como uma arma; e a própria vilã, Agatha Harkness.

5.4 Análise: Encontrando o boom do sucesso

O ápice do sucesso para Wanda foi durante sua vida como heroína junto dos Vingadores, ao ultrapassar cada obstáculo e derrotar cada vilão. Verificamos que a narrativa da série *WandaVision* não se preocupa em mostrar essa parte da jornada masculina de Wanda. Esses momentos ficam reservados a flashbacks, memórias e falas de alguns personagens.

Em *WandaVision*, podemos também entender o início da vida de Wanda e de Visão dentro do Hex como o boom de sucesso. Tudo parecia bem naquela vida doméstica, mas não passava de um simulacro criado pela heroína para tentar se sentir feliz novamente. Ela chega a comentar com Visão: “não podemos (sair daqui). Esse é o nosso lar. Tenho tudo sob controle”. A fala sobre manter o controle das coisas é repetida por Wanda várias vezes nos primeiros episódios, simbolizando o masculino interior que se tornou tirano e faz com que a heroína continue em frente, não importa o que aconteça (MURDOCK, 1990, p. 82).

É a partir da próxima etapa que a narrativa de *WandaVision* se aprofunda mais. Interessante notar que a série deu muita atenção às etapas específicas da Jornada da Heroína.

5.5 Análise: Acordando para sentimentos de morte espiritual

Segundo Murdock (1990), pode ocorrer uma transição radical na vida da mulher para ela perceber que algo está errado, que o boom do sucesso alcançado até ali não é o suficiente e algo está faltando.

Para Wanda, essa transição ocorreu com a morte de Visão, ainda em *Vingadores: Guerra Infinita*, mas só vemos sua consequência na série. Em *WandaVision*, ao se despedir do corpo do amado na agência Sword, Wanda vai visitar um terreno em Westview que os dois haviam comprado para viverem juntos. É aí que sua dor se torna tão grande que seus poderes emanam e o Hex é criado.

Murdock afirma que a mulher pode passar um tempo no caos, perdida, e é exatamente isso que se passa com Wanda. Ela segue com a vida doméstica, simulada, fingindo que está tudo bem. No simulacro, ela tem marido, filhos e uma vida tranquila. Mas nada disso existe, essa é a passagem de Wanda na escuridão, sua descida para a Deusa (MURDOCK, 1990).

Enquanto passa por essa etapa, segundo Murdock (1990), a mulher precisará do apoio do feminino positivo. Monica, após sair do Hex, passa todo o tempo tentando ajudar Wanda, mantendo sua figura de aliada e do feminino positivo durante toda a série. No último episódio, quando Wanda já superou a fase da escuridão e está batalhando contra Agatha, os filhos da heroína são atacados pela agência Sword, e Monica aparece para protegê-los, continuando a cumprir o seu papel de ajudar os necessitados, de acordo com o arquétipo do feminino positivo descrito por Murdock (1990).

5.6 Análise: Iniciação à Deusa

Interpretamos que todo o período no Hex é a descida de Wanda à escuridão. É o seu isolamento do mundo, a sua depressão.

Em *Vingadores: Guerra Infinita*, Wanda teve que destruir a Joia da Mente que ficava na testa de Visão, matando assim o amado, a fim de evitar a extinção dos seres vivos do universo por Thanos. Thanos consegue reverter toda essa ação, voltando no tempo, e Wanda é obrigada a ver Visão morrendo novamente, dessa vez pelas mãos do alienígena. *WandaVision* se passa alguns anos após esse

acontecimento e, como Wanda havia sido extinta por Thanos, ela retorna ainda com toda essa mágoa dentro de si.

A etapa de Iniciação à Deusa é ainda melhor representada no episódio 7 da série. No episódio anterior, durante uma festa de Halloween, Visão está investigando os arredores de Westview, pois estava desconfiado de algo errado no lugar. Ele sai do Hex e quase é desintegrado no processo. Wanda fica sabendo pelos filhos que Visão está em perigo e consegue aumentar a área do Hex, salvando o parceiro. Nesse mesmo episódio, ela percebe que o homem que se apresentou como Pietro não é seu irmão de verdade. Então, no sétimo episódio vemos Wanda numa crise profunda. Ela está tomando consciência de suas atitudes e passa todo o tempo dentro de casa, deseja ficar sozinha e perde um pouco o controle de seus poderes, pois o cenário e os objetos em volta se modificam a todo momento, espontaneamente.

Algumas falas dela nesse episódio são: “quem nunca passou por isso? Deixamos nosso medo dominar, expandindo as barreiras do mundo falso que criamos”; e “estou começando a acreditar que nada faz sentido [...]. É como me sinto”.

Ainda nesse mesmo episódio há uma propaganda de um antidepressivo, chamado “Nexus” [o mesmo nome apontado nas HQs para descrever que Wanda é um receptáculo da Magia do Caos na Terra (FEITICEIRA..., 2016)]. O anúncio afirma que os efeitos colaterais do medicamento incluem “sentir seus sentimentos, confrontar sua verdade, vislumbrar seu destino e possivelmente mais depressão”. Parece uma definição de encontro ao que diz Murdock sobre esse estágio, em que a mulher tem de passar pela escuridão para se desenvolver, literalmente criando novos nexos e sentidos em sua vida.

5.7 Análise: Urgência de reconexão ao feminino

Murdock explica que a reconexão com o feminino pode acontecer de várias formas, entre elas nas tarefas do dia-a-dia, no contato com a comunidade, nos sonhos, na religião, na natureza, nos mitos.

Para Wanda essa reconexão também toma várias formas. A primeira delas é o cuidado dos filhos. Mesmo fazendo parte do simulacro de Wanda, o amor que

ela vivenciou com os filhos era real e pode-se perceber que ela sofreu muito em perder isso destruindo o Hex. Tanto que na última cena da série, ao estudar o Darkhold, ela pode ouvir a voz das crianças pedindo por ajuda.

Outra forma de ligação ao feminino foi a reconexão com seu próprio corpo. É só depois da batalha com Agatha, que Wanda afirma se conhecer de verdade e incorpora a identidade da Feiticeira Escarlata. Essa mudança, segundo Murdock, ocorre internamente, mas com Wanda acontece de forma bem explícita. É só no último episódio da série que isso acontece, depois de tantos anos como heroína, é só agora que Wanda toma ciência da verdadeira dimensão de seu poder.

Após esse renascimento, Wanda se isola para se dedicar aos estudos da bruxaria, para aprender mais sobre sua própria natureza e poder. Podemos relacionar esse interesse ao que Murdock diz sobre religião e mitos. A história da Feiticeira Escarlata em si é um mito da bruxaria dentro do universo *Marvel*, Agatha a conta para Wanda, explicando sobre sua origem e a Magia do Caos.

Ainda podemos considerar o local em que Wanda se isola para esse estudo. Ela fica numa cabana em meio a montanhas e árvores, um lugar, afastado, no meio da natureza. Culturalmente, a bruxaria está muito ligada à natureza, como podemos ver nas religiões como a Wicca e nas figuras pagãs cultuadas, como Hécate. A natureza e a bruxaria são fatores que também mostram a reconexão de Wanda com o feminino. Murdock (1990, p. 140) explica que o cuidado da natureza foi deixado de lado pela lógica patriarcal de dominar e conquistar. Por isso, a reconexão com o feminino, segundo a autora, também envolve o contato com a natureza, além da ligação com outras mulheres, seja por meio da comunidade, da arte ou dos estudos da mitologia que, com Wanda, foi representado com a aceitação da heroína à sua origem na bruxaria.

5.8 Análise: Cura da separação mãe e filha

Mesmo aparecendo como uma vilã (VOGLER, 2006), Agatha cumpre, de certa forma, as funções de figura materna e de mentora que Wanda trazia inconscientes dentro de si. Sem ela, Wanda não saberia sobre o mito da Feiticeira Escarlata e sobre alguns princípios da bruxaria, como encantamentos e o Darkhold.

Quando Agatha é derrotada, Wanda opta por deixá-la enfeitada, vivendo como uma moradora comum de Westview. Wanda diz que assim saberá onde ela está, e que irá procurá-la novamente. Agatha é uma antiga bruxa, com conhecimento vasto sobre feitiçaria, e é possível que Wanda a procure como mentora em produções futuras.

Além de Agatha, destacamos novamente o papel de Monica Rambeau simbolizando o feminino positivo. Mesmo sem conhecer Wanda, Monica a ajuda. A capitã se opõe à sua própria agência, pois diz entender os motivos da heroína. Monica perdeu a mãe para o câncer e entende o sofrimento do luto. Essa solidariedade faz parte do feminino positivo, segundo Murdock (1990). Após tanto tempo sem uma figura feminina positiva, Wanda encontra em Monica uma grande aliada. No fim da série, Wanda se desculpa com a agente e as duas partem para suas próximas jornadas, separadamente.

O processo de cura da separação mãe e filha de Wanda, portanto, ocorre com a absolvição de Agatha, a figura materna, e o reconhecimento de Monica, o feminino positivo, como aliada.

5.9 Análise: Cura da ferida masculina

O masculino positivo de Wanda, na nossa interpretação, era representado por Visão. Um dos pontos da série que vão de encontro com os conceitos de Murdock é o trabalho do herói. Na realidade do Hex, Visão possui um emprego comum. Com o desenrolar da narrativa, quando Visão percebe que Wanda está por trás de algo, a heroína trama para que o parceiro vá trabalhar. Assim ele ficaria ocupado e não a atrapalharia. Isso acontece novamente quando ele descobre que Wanda foi quem criou o Hex. Ela cria formas na narrativa de impedi-lo de voltar para casa: semáforo vermelho, trânsito, acidente. Ele mesmo percebe que Wanda está o evitando.

Além disso, o próprio fato de Wanda levar o Hex adiante, mesmo manipulando centenas de pessoas, também mostra essa ânsia em continuar, não importa o que aconteça. Esses fatores mostram que a relação de Wanda com o masculino interior está em desequilíbrio.

Essa postura de continuar em frente mesmo quando algo não vai bem se relaciona ao masculino tirano, definido por Murdock (1990, p. 82). Segundo a autora, a mulher coloca obstáculo atrás de obstáculo para se manter ocupada. Quando ela termina algo e começa a sentir um vazio dentro de si, parte para a próxima batalha, um novo emprego, mais um filho, uma mudança. Esse é o masculino tirano fazendo a mulher não parar, não importa o que aconteça.

A cura da ferida masculina de Wanda acontece na destruição do Hex. No último episódio, ela entende que fez os moradores de Westview sofrerem, e que sua vida ali dentro não era real. Ela começa a destruir o Hex, o que fará com que Visão também desapareça. Diferente do que acontece antes, Wanda agora entende que deve fazer isso.

A última fala de Wanda para Visão mostra um pouco dessa cura: “Você, Visão, é a parte da Joia da Mente que vive em mim. Você é um corpo de fios, sangue e osso que eu criei. Você é minha tristeza e minha esperança. Mas, principalmente, você é meu amor”. Com isto, ela toma consciência de que não precisa mais projetar um masculino no outro, no mundo exterior, mas que ela tem esse princípio que norteia a mulher na sua vida profissional e espiritualidade dentro de si.

5.10 Análise: Integração do masculino e feminino

A última etapa da Jornada da Heroína, de acordo com Murdock (1990), é a união do masculino e do feminino. A consciência de que sempre haverá problemas, e que tudo bem, passaremos por eles, sem continuar levando tudo adiante sem parar, como acontecia com o masculino tirano. Também houve a reconexão com o corpo, agora devemos ouvi-lo se expressar, inclusive ao dizer quando algo não vai bem. E, por último, compartilhar esses conhecimentos com a comunidade.

Com a destruição do Hex e a perda da família, Wanda parte para estudar suas recém descobertas habilidades, por meio do livro Darkhold. Ela fala para Monica que ainda não compreende seu poder, mas que vai entendê-lo. Wanda agora está ouvindo o seu feminino interior, o seu corpo e a sua intuição, mas também seu princípio masculino, que lhe dá direção e transcende a materialidade

na vida. E, compartilhando isso com Monica, parece querer utilizar seu novo potencial em comunidade, ou seja, em benefício de algo maior que si mesma.

Além disso, outras falas dela nesse último episódio, para Agatha, também mostram o renascimento de Wanda. Durante a batalha entre as duas, Agatha fala que Wanda é a Feiticeira Escarlata, cujo destino é a destruição do mundo. Wanda afirma com propriedade: “eu não sou isso!”. Ainda, quando materializa seu novo traje, ela diz: “obrigada pela aula, mas eu não preciso que me diga quem eu sou”.

Em síntese, a série *WandaVision* tem mais foco nas etapas de 5 a 10 da Jornada da Heroína, ou seja, as que tratam especificamente das questões femininas. Com o uso da Jornada do Herói amplamente pelas franquias de filmes e séries, é importante destacar a atenção dessa série a essas questões. Wanda começa a trama como uma anti-heroína, pois o Hex está prejudicando os moradores da cidade de Westview. Ao passar pela sua dor, compreender seus sentimentos, e, principalmente, aceitá-los, Wanda pôde se desenvolver internamente, renascendo como a Feiticeira Escarlata, corrigindo seus erros no Hex, e adquirindo mais poder do que antes. É o que diz Murdock: os problemas ainda estão lá, mas eles não trarão mais neuroses. A heroína, Wanda, possui um maior conhecimento sobre si mesma agora e pode levar isso adiante.

WandaVision ainda possui a fórmula de narrativas de super-heróis, com a luta entre o bem e o mal, Wanda e Agatha. Mas a trama principal não é essa e, sim, a luta interna de Wanda consigo mesma. Se pensarmos, Wanda era a própria vilã de sua série. A criação do Hex trouxe problemas para uma pequena cidade e tudo aconteceu por causa dela. Mesmo assim, Wanda enfrenta suas batalhas internas e ela mesma destrói o Hex, que simboliza a barreira que a separava dos seus verdadeiros sentimentos. *WandaVision* portanto, encaixa-se nas etapas principais da Jornada da Heroína, mostrando o desenvolvimento interior de uma personagem feminina.

Consideramos que utilizar a estrutura da Jornada da Heroína, ainda mais em suas etapas específicas, pode trazer uma representação relevante da mulher por tratar de questões particulares do princípio feminino – portanto que se aplicam, mas não se limitam às narrativas das mulheres. As narrativas que se utilizam da Jornada e de arquétipos, como observamos nesta análise, possuem um significado simbólico, assim como acontecia com os mitos, e podem servir como um guia

universal para as questões do feminino. *WandaVision* cumpre com esse papel, e Wanda se torna, assim, mais uma figura da mitologia feminina, que pode servir de inspiração para mulheres, conforme defende Murdock (1990).

6 OUTROS ASPECTOS DE GÊNERO EM *WANDAVISION*

Como mencionamos, o conceito de gênero é perpassado por outras diferenças, como de raça e de classe (MARTINEZ; LAGO; HEIDEMANN, 2022), que constroem a mulher como vários seres singulares, e não como apenas uma mulher universal, como se entendia na primeira onda do feminismo. Assim, comentaremos nesta seção outros aspectos do gênero que foram observados na série *WandaVision* e que não sobressaíram na análise da Jornada da Heroína, por manter o foco na narrativa de Wanda. Os pontos comentados nos capítulos sobre as heroínas das HQs e dos audiovisuais também são considerados.

Um dos fatores discutidos no histórico de Wanda nas HQs era que sua narrativa repetia casos em que a heroína aparecia como fraca, vulnerável e de fácil manipulação pelo irmão ou pelo pai. Além disso, ela frequentemente perdia o controle de seus poderes, ocasionando em desastres para seus próprios colegas.

O descontrole de Wanda também aparece em *WandaVision*, na criação do Hex e na manipulação da mente dos moradores de Westview. A feiticeira não indica ter consciência completa de que estava fazendo isso no início da série, parecendo confusa até passar pelo flashback junto de Agatha Harkness e relembrar como tudo aconteceu, com a explosão de seus poderes pela dor de seu luto.

Ela ainda não possui o total controle de suas habilidades, mas esse fato parece estar mais envolvido com seu próprio desenvolvimento pessoal e encontro da sua integridade do que com a fraqueza demonstrada pelas heroínas das HQs. Foi isso também que constatamos na análise da Jornada da Heroína.

O que desencadeou a realidade do Hex foi o luto de Wanda por Visão e por todos os acontecimentos durante os filmes dos Vingadores, que incluem a morte de seu irmão e, durante sua infância, de seus pais. Ainda houve seu próprio desaparecimento após a vitória de Thanos contra os Vingadores. A série seguiu, de certa forma, parte da narrativa das HQs, mas sem fazer Wanda ser manipulada

por algum homem. A série também gira em torno de Wanda como protagonista, diferente do que acontece na HQ *Dinastia M*, em que outros heróis são o foco.

Wanda também confirma não estar consciente de seus atos ao confrontar Agatha. A antagonista insiste que Wanda não era uma heroína de verdade e, sim, a detentora do caos, e que heroínas não torturam pessoas. Agatha também havia cometido atrocidades, mas Wanda diz que a diferença entre as duas é que ela não agiu de propósito. Na série, as vítimas de Wanda são apenas manipuladas e ela consegue libertá-las ao tomar consciência de seus atos. Nas HQs, como em *Dinastia M*, seus atos de descontrole geralmente resultam em mortes.

Outro ponto diferente dos quadrinhos são os aliados da heroína. Em *Dinastia M*, nenhum dos heróis se comove pelo luto de Wanda. Eles tentam traçar um plano inicial, que já tinha a morte da feiticeira como uma opção, mas após a criação da realidade paralela, encaram essa como a única opção viável.

Na série, Monica Rambeau aparece como uma importante aliada para Wanda. Ela também foi abduzida pelo estalar de dedos de Thanos e quando retornou, descobriu que sua mãe havia morrido. Ela ainda é traída pelo diretor da Sword, Hayward, que tenta atacar Wanda sem seu consentimento.

Monica é um exemplo da sororidade, a empatia a partir da união das mulheres. Ela compreende o sofrimento de Wanda e deseja ajudá-la. Mesmo Wanda não entendendo isso de início, ela mesma aceita a ajuda de Monica para dar à luz seus filhos. Monica diz no quinto episódio: “uma cidade cheia de moradores e você, uma telepata, trouxe uma agente da Sword dentro da sua casa, você confiou em mim para te ajudar a ter seus bebês. De alguma forma, você sabe que sou sua aliada. Eu quero ajudar você”.

Outro aspecto de Monica é que ela é uma heroína negra, que já havia recebido destaque nas HQs, conforme Cocca (2016). É em *WandaVision* que Monica adquire seus poderes no *MCU*. Monica é introduzida na série já possuindo um papel de liderança, como capitã da agência Sword, e provavelmente passará a ser heroína em produções futuras. Cocca (2016) e Oliveira (2001) defendem que é relevante que a mídia represente mulheres em papéis de destaque e protagonismo, e diferentes etnias também contribuem para esse fator, que faz parte da conceituação de gênero.

Outro papel feminino em *WandaVision* é o da Dra. Darcy Lewis, astrofísica contratada pela Sword. É ela que consegue rastrear o sinal de radiodifusão e descobrir o que acontece dentro do Hex. Apesar de Darcy possuir uma participação menor, ela tem um papel diferente das heroínas, representando uma mulher da área acadêmica, sem habilidades especiais, mas com conhecimento grande o suficiente para auxiliar nas pesquisas sobre o Hex. Darcy acaba se juntando à Monica para ajudar Wanda.

Figura 26 - Monica Rambeau (Teyonah Parris) e Dra. Darcy Lewis (Kat Dennings)



Adaptado de

Fonte: WandaVision. Photo Gallery. Disponível em:

https://www.imdb.com/title/tt9140560/mediaindex/?ref=tt_mi_sm

A antagonista Agatha Harkness é mais uma personagem feminina de destaque da série. Agatha tem o papel de mentora sombria, diferente das HQs, em que era apenas mentora, sem ser vilã. Na série, Agatha é a responsável por ensinar sobre a mitologia da Feiticeira Escarlate e do Darkhold à Wanda. O feitiço utilizado por Wanda para prendê-la no final da série também foi aprendido com a bruxa: o encantamento de runas num determinado espaço, que não permite que mais de uma bruxa use seus poderes.

A bruxa também faz uma referência à opressão que sofreu da sociedade ao dizer: “Sempre haverá tochas e forcados para mulheres como nós, Wanda”. Sua citação certamente se encaixa não só a bruxas, mas a mulheres poderosas, que despertam o medo dos homens, como mencionou Fonseca (2016). A personagem teve tanto destaque entre o público que em breve ganhará sua própria série pela *Marvel Studios*, *House of Harkness*.

Figura 27 - A bruxa Agatha Harkness (Kathryn Hahn)



Adaptado de

Fonte: WandaVision. Photo Gallery. Disponível em:

https://www.imdb.com/title/tt9140560/mediaindex/?ref=tt_mi_sm

Sobre a imagem, as personagens de *WandaVision* não aparecem em poses ou trajes sexualizados como forma de seduzir o olhar masculino, ou *male gaze* (PRUDENCIO, 2021). Nos episódios, Wanda utiliza figurinos das épocas registradas em cada sitcom referenciada, com trajes característicos de diferentes décadas, como dos anos 1950, 1970 e atualmente, por exemplo (Figura 28).

Figura 28 - Wanda em figurinos referenciando diferente décadas



Adaptado de

Fonte: WandaVision. Photo Gallery. Disponível em:

https://www.imdb.com/title/tt9140560/mediaindex/?ref=tt_mi_sm

Há duas situações em que Wanda usa figurinos mais ousados. Num trecho do primeiro episódio, Wanda aparece numa camisola, com o objetivo de ter uma noite íntima com Visão, mas em nenhum momento essa representação é estereotipada para que ela seja provocante para o público. A situação faz parte da vida do casal e de um alívio cômico, pois o chefe de Visão viria para o jantar e encontra Wanda vestida com a camisola, de acordo com as peripécias de sitcoms dos anos 50 e 60, como *A Feiticeira*, por exemplo. Há uma piada sobre o traje, com Wanda e Visão fingindo que era um costume sokoviano, local de origem da feiticeira. Wanda troca de roupa logo em seguida.

No segundo episódio, o bairro em que Wanda e Visão moram organiza um show de talentos. O casal se apresenta com um show de mágicas, Visão como o mágico e Wanda, sua assistente, usando um collant. Mais peripécias acontecem, Visão não está se sentindo bem e é Wanda quem realmente toca o show. Novamente, a personagem não é objetificada pela câmera em nenhum momento, embora Visão esteja com um traje social completo e Wanda com roupas mais reveladoras.

Conforme Cocca (2016), essas seriam maneiras de representar uma personagem sensual, mas sem sexualizá-la, ou seja, a personagem pode ter um visual sensual, mas não precisa parecer provocativa para o nosso olhar. Os figurinos podem ser conferidos a seguir na Figura 29.

Figura 29 - Wanda com figurinos mais sensuais



Adaptado de

Fonte: WandaVision. Photo Gallery. Disponível em:

https://www.imdb.com/title/tt9140560/mediaindex/?ref =tt_mi_sm

Mesmo no episódio de Halloween, em que a série faz referência ao traje clássico dos quadrinhos, Wanda não é sexualizada. Seu figurino tem um caráter caricato e de festa à fantasia, conforme o contexto da série e da tradição de celebração da festividade nos Estados Unidos (Figura 30).

Figura 30 - Wanda no episódio de Halloween



Fonte: WandaVision. All-New Halloween Spooktacular! Disponível em:

https://www.imdb.com/title/tt10161320/mediaindex?page=1&ref =tt_mv_close

No último episódio, Wanda finalmente ganha seu uniforme oficial. A própria heroína materializa seu traje usando seus poderes. O novo uniforme faz referência ao das HQs, ainda possuindo as luvas, a tiara, que agora é vazada com detalhes, e a cor vermelha, num tom mais escuro. Há calça e botas pretas e o decote, característico dos filmes, foi removido. Também não há outras partes reveladoras, como o collant dos quadrinhos. A peça se assemelha mais à uma armadura de

couro (Figura 31). Mais um exemplo de manter um estilo sensual para a heroína, sem objetificá-la.

O novo uniforme chega juntamente da identidade de Feiticeira Escarlata, simbolizando uma nova fase da heroína.

Figura 31 - O novo traje de Wanda



Fonte: WandaVision. The series finale. Disponível em: <https://www.Marvel.com/tv-shows/WandaVision/1/episode-9>

Entendemos que, mesmo possuindo personagens femininas de destaque, Wanda (Elizabeth Olsen), Monica Rambeau (Teyonah Parris), Dra. Darcy Lewis (Kat Dennings) e Agatha Harkness (Kathryn Hahn), que não são objetificadas ou estereotipadas, as atrizes ainda se encaixam num padrão estético socialmente

imposto, obedecendo ao Mito da Beleza mencionado por Oliveira (2001). A beleza das personagens, no entanto, não é uma base da narrativa ou foco da filmagem, como acontece com Mulher-Maravilha (Gal Gadot) no filme de 2017 (PRUDENCIO, 2021).

Mesmo assim, compreende-se, a partir das nossas análises, que *WandaVision* traz avanços para a representação da mulher. Na narrativa, contribui para o significado simbólico de Wanda como uma figura mitológica feminina. Ainda apresenta duas personagens de apoio como mulheres em funções de destaque em suas áreas: a capitã Monica Rambeau e a cientista Dra. Darcy Lewis.

A personagem Monica Rambeau traz ainda mais um avanço positivo de representação, uma mulher negra em papel de liderança, tanto como capitã de uma agência como heroína.

Algumas pautas feministas também podem ser observadas na série. Como o fato de Monica ser traída pelo líder da agência Sword, que exemplifica como ainda existem obstáculos para as mulheres na estrutura patriarcal da nossa sociedade (MURDOCK, 1990). No final da série, Monica tem a oportunidade de partir na sua própria aventura, sem mais depender da agência.

A agência ainda não devolve o corpo de Visão à Wanda e ataca a heroína em busca de seus poderes, para religar o robô e utilizá-lo como arma. A Sword e seu líder, Hayward, são uma forma de simbolizar a lógica irracional e capitalista do patriarcado, conforme defende Murdock (1990).

A sororidade, como mencionamos, foi observada fortemente em Monica com relação à Wanda, que também reconhece a colega no final da série. Darcy também auxilia a colega Monica nos episódios. Outro exemplo de sororidade é a própria tratativa de Wanda quanto à vilã Agatha. A Feiticeira Escarlata derrota sua antagonista, mas decide deixá-la hipnotizada como uma moradora de Westview, dessa forma não poderia mais cometer maldades. Wanda complementa que quando precisasse, saberia onde encontrá-la, provavelmente devido ao papel de mentora que Agatha prestou, mesmo sendo vilã.

Outro aspecto ligado ao feminino é a luta de Wanda como mãe. Com seus poderes, ela mesma gera sua gravidez e, durante a série, demonstra muito amor pelos meninos. Depois, tem que abrir mão dos filhos para corrigir seus erros e destruir o Hex. Ao se despedir deles, Wanda diz “obrigada por me escolherem para

ser sua mãe”. No final da série, com o chamado dos meninos, entende-se que Wanda ainda tentará procurá-los de alguma forma.

Toda a narrativa de Wanda, como demonstramos na análise da Jornada da Heroína, é um percurso de uma mulher que aprende a aceitar seus medos e a corrigir seus erros. Ela se torna mais forte ao conseguir cumprir essas tarefas e a curar suas feridas. Sua jornada de Wanda à Feiticeira Escarlata é o que a torna parte dos mitos femininos, que podem inspirar outras mulheres a seguirem sua própria aventura.

Na data de fechamento deste trabalho, foi lançado o filme *Doutor Estranho: no multiverso da loucura* (2022), com grande participação de Wanda, mas dessa vez como vilã. O longa seguiu o caminho dos quadrinhos e mostra uma Wanda descontrolada pela perda de seus filhos (o desfecho de *WandaVision*). Para encontrá-los, numa outra realidade do imenso multiverso, Wanda mata várias pessoas, dentre elas personagens renomados e poderosos dos quadrinhos. Infelizmente, a *Marvel* parece ter retomado as antigas narrativas em que Wanda era tão poderosa que não conseguia se controlar. Parece mais uma manifestação do *backlash* (Cocca, 2016), em que há um movimento oposto quando uma questão feminina avança. A personagem de Wanda em *Doutor Estranho: no multiverso da loucura* contradiz todo seu desenvolvimento em *WandaVision*: na série, ela decide por não matar Agatha, a pessoa que ameaçou diretamente seus filhos. A heroína ainda afirma na série, como vimos, que ela e Agatha são diferentes porque Wanda não fez nada (do Hex) de propósito.

Ainda há de se considerar todo o histórico de Wanda nos filmes dos Vingadores: ela já havia saído de um papel de vilã, porque auxiliava a entidade Hydra, mas passou para o lado dos heróis e ajudou a salvar muitas pessoas, lutando, inclusive, contra Thanos.

Wanda, no filme de *Doutor Estranho*, volta a ser mais uma personagem feminina representada como “mulher louca”. No fim do longa, ela se sacrifica para remediar seus feitos. Ainda há America Chavez, outra personagem feminina do longa, que depende das palavras de apoio do protagonista para conseguir utilizar seus poderes. Parece que a representação feminina ainda precisa ser discutida nessas produções.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa buscou refletir sobre os modos de representação da mulher nos filmes e séries de super-heróis, subgênero que se popularizou nas últimas décadas (GERARD; POEPSEL, 2018; COCCA, 2016).

Escolhemos como ferramenta metodológica a Jornada da Heroína (MURDOCK, 1990), por contemplar questões específicas do feminino. Assim, realizamos um levantamento bibliográfico nos portais da CAPES para verificar se o método é utilizado pela comunidade científica brasileira.

No primeiro momento, chamou-nos a atenção a diferença entre publicações envolvendo a Jornada do Herói, no modelo masculino, e a Jornada da Heroína. Considerando artigos, dissertações e teses publicados entre 2008 e 2021, encontramos 118 resultados utilizando o termo “Jornada do Herói”, e apenas 9 usando o termo “Jornada da Heroína”. Os números mostram como as pesquisas envolvendo a jornada feminina ainda podem ir além.

Montamos nosso corpora a partir dessas 9 pesquisas encontradas e somando os estudos que continham como palavra-chave “Jornada do Herói”, mas que avaliavam mulheres e consideravam as questões do gênero. O corpora ficou, então, com 11 pesquisas no total e foi organizado em cinco categorias de análise:

1) Análise de personagens com a estrutura de Murdock: 4 trabalhos de 11 – 36,36%;

2) Análise de personagens com a estrutura de outros autores: 3 trabalhos de 11 – 27,27%;

3) A Jornada da Heroína para fins teóricos e/ou educativos: 2 trabalhos de 11 – 18,18%;

4) Pesquisas quantitativas sobre a Jornada da Heroína: 1 trabalho de 11 – 9,09%;

5) Nova ferramenta metodológica para análise de personagens femininas: 1 trabalho de 11 – 9,09%.

Compreendeu-se, a partir do corpora analisado, que o interesse sobre a estrutura da jornada vem crescendo nos últimos anos. Afinal, todas as pesquisas foram publicadas após 2017. Além disso, os estudos enfatizaram a importância de

uma estrutura especificamente feminina para a análise da representação da mulher. O modelo de Murdock mostrou-se, portanto, um método validado pelos cientistas brasileiros, pois foi a ferramenta metodológica da maioria das pesquisas do corpora.

Com o embasamento da nossa ferramenta metodológica consolidado, tratamos no capítulo seguinte sobre o movimento feminista e a conceituação do gênero. O movimento feminista ocorreu por ondas, momentos principais em que houve avanços nas conquistas das mulheres. Os estudos sobre gênero e sexualidade se consolidam na terceira onda, nas décadas de 1980 e 1990, promovendo o entendimento de construção cultural entre as masculinidades e feminilidades (MARTINEZ; LAGO; LAGO, 2016).

No mesmo capítulo, utilizamos obras de Butler e Scott para discutir a conceituação do gênero. Entendemos que para Butler o gênero é uma manifestação do sujeito, que ocorre como uma designação por meio da ação de normas culturais, num primeiro momento e, depois, como performatividade, pois o sujeito pode escolher entre seguir essas normas ou refutá-las. O gênero se constitui por atos performativos, encenados de diferentes maneiras e por diferentes atores (BUTLER, 2018, p. 13).

Já Scott (1995), considerando o gênero uma categoria de análise, divide-o em duas categorias. Primeiro, Scott entende o gênero como elemento constitutivo das relações sociais pelas diferenças entre os sexos. Essa definição ainda se divide em 4 subcategorias: os símbolos culturais que trazem representações do gênero (como Eva); os conceitos normativos que limitam as interpretações metafóricas dos símbolos culturais; as análises que devem incluir concepções políticas, sociais, familiares, etc.; e a identidade subjetiva.

A segunda definição de Scott (1995, p. 86) é que o gênero dá significado às relações de poder, interferindo e organizando a vida social em questões que não envolvem sexualidade.

As duas autoras também se colocam contra a lógica binarista da sociedade. Além disso, há de se considerar outras diferenças que perpassam o gênero, de acordo com Martinez, Lago e Lago (2016), como a etnia, a classe social, a idade. De acordo com as autoras, são as diferenças que nos constroem como seres

singulares e, não, como um ser universal, ou uma mulher universal, como se acreditava na primeira onda feminista.

Entendemos, portanto, o gênero como um conceito plural e aberto, permeado por outras diferenças e acreditamos que a mídia possa fomentar discussões que quebrem ou reforcem padrões e estereótipos de gênero.

Para compreender o contexto de criação de Wanda, a personagem escolhida como nosso objeto, traçamos um histórico das principais heroínas nas histórias em quadrinhos, filmes e séries.

As histórias em quadrinhos surgiram ainda no século XIX, mas só ficaram populares no século XX, como suplementos de jornais nos Estados Unidos (OLIVEIRA, 2001). No início, as tirinhas mostravam o cotidiano das famílias burguesas, seus principais consumidores, e logo se tornaram um gênero literário. Com a Segunda Guerra Mundial, surge o primeiro super-herói dos quadrinhos, Superman, seguido por personagens similares.

Com os homens lutando na guerra, as mulheres assumem novos papéis na sociedade, trabalhando fora de casa. Também surge uma demanda feminina nas HQs, e logo aparecem as heroínas. A principal delas, Mulher-Maravilha, é criada em 1941 (FONSECA, 2016, p. 21). Essas personagens, segundo Cocca (2016, p. 18), eram fortes e independentes e, com o boom das HQs, a época fica conhecida como a Era de Ouro dos quadrinhos.

Com o fim da guerra, porém, as mulheres foram obrigadas a retornar para suas casas, numa organização familiar tradicional, o que impacta na representação das heroínas dos quadrinhos. As narrativas passam a se voltar para o romance e o casamento, e o visual das heroínas é suavizado, inspirado nas divas do cinema de Hollywood (COCCA, 2016, p. 8; FONSECA, 2016, p. 22).

Na Era de Prata dos quadrinhos, nas décadas de 1950 e 1960, surgem as equipes de super-heróis, com características mais humanizadas, como os X-Men. Cocca (2016, p. 19) explica, porém, que as heroínas continuavam aparecendo em menor número, padrão que segue até hoje, e que elas eram retratadas como emotivas e fracas. Ela cita como exemplo Jean Grey e Garota Invisível que frequentemente desmaiavam ao utilizar seus poderes.

Com a segunda onda feminista e os debates sobre discriminação sexual, surgem novas heroínas, como Viúva Negra e Feiticeira Escarlate. A Era de Bronze

das HQs, em 1970 e 1980, porém, mostrou heroínas mais curvilíneas e em poses erotizadas. Há uma maior representação de diferentes etnias, Mulher-Maravilha recupera seus poderes, mas as heroínas são representadas de maneira objetificada. Esse fenômeno é denominado *backlash*, um retrocesso que ocorre em resposta a alguma conquista feminina (COCCA, 2016, p. 11).

A partir da década de 1980 popularizam-se as *graphic novels*, quadrinhos com conteúdo mais adulto de acordo com Oliveira (2001, p. 33), com a reformulação de personagens como a Mulher-Gato, para parecerem mais duronas. Essas personagens, vistas como mulheres agressivas, são conhecidas como *Bad Girls* (COCCA, 2016, p. 11). Cocca explica que nessa época, o que ela chama de Era da Escuridão, o público dos quadrinhos era mais homogêneo, composto principalmente por homens brancos heterossexuais. As heroínas aparecem extremamente sexualizadas, inspiradas nas top models e na pornografia. Oliveira (2001, p. 197) também comenta sobre o Mito da Beleza ter sido incorporado pelas representações na mídia, especialmente pelas heroínas dos quadrinhos, que possuem como principal característica o apelo sexual.

As autoras também observam consequências nas narrativas das personagens, que frequentemente eram violentadas para dar seguimento à história de um parceiro ou eram representadas como uma ameaça, devido ao seu grande poder (FONSECA 2016, p. 42; COCCA, 2016, p. 12). Feiticeira Escarlata e Fênix Negra são exemplos de heroínas que perdem o controle de seus poderes em suas narrativas.

Com a alta de filmes e séries de super-heróis a partir de 2001, Cocca explica que o público dos quadrinhos volta a se diversificar e a cobrar por maior representação, graças à facilidade da comunicação por meio das mídias sociais e ao avanço dos movimentos sociais. Para a autora, ainda há muito o que se alcançar, mas ela acredita que já ocorrem mudanças importantes nos quadrinhos *mainstream*, como por exemplo a nova Miss Marvel, de origem paquistanesa, e o novo Homem-Aranha, Miles Morales, que é de etnia negra e latina.

Além do histórico das heroínas nos quadrinhos, verificamos como se deu sua passagem para as telas. Primeiramente, apresentamos o estudo de Miller, Rauch e Kaplan (2016), que realizou uma análise de 80 filmes com a temática de super-heróis, lançados entre 1978 e 2009, a fim de verificar a representação

feminina e masculina. Foram contabilizados 147 heróis no total, 100 homens e 47 mulheres. Os pesquisadores concluíram que os personagens masculinos eram representados como mais poderosos e as heroínas, mais indefesas e sensuais, utilizando roupas mais reveladoras. Também verificaram uma grande discrepância entre a representação de outras etnias, com somente 25 do total de personagens sendo interpretados por atores e atrizes negros, latinos ou asiáticos.

Além disso, realizamos em abril de 2022 nosso próprio levantamento, no site IMDb, base de dados online sobre filmes, animações, séries e videogames. Consideramos filmes e séries protagonizados por super-heróis e super-heroínas provenientes dos maiores estúdios *mainstream* de quadrinhos, *Marvel* e *DC Comics*, de 1941 a abril de 2022. Foram encontradas 169 produções, 106 protagonizadas por homens, 42 protagonizadas por equipes, e somente 21 protagonizadas por mulheres.

As primeiras heroínas aparecem em 1967, 26 anos após as primeiras produções envolvendo heróis, em dois curtas sobre a Mulher-Maravilha e a Batgirl. Apenas em 1975, a Mulher-Maravilha ganha uma série ao lado de Poderosa Isis, que estreou pouco antes no mesmo ano.

Verificamos que as heroínas que apareceram nos filmes da década de 1990 e início de 2000 ainda possuíam figurino sexualizado, além de narrativas problemáticas, como a Batgirl de *Batman e Robin* (1997), que era representada como uma “feminista ressentida”.

A partir de 2010, o feminismo ganha maior popularidade, devido às mídias sociais (PRUDENCIO, 2021, p. 87), e essa mudança também se vê na representação das heroínas nas telas, com mulheres também atrás das câmeras. São exemplos a série *Supergirl* (2015-2021), com Ali Adler como uma das produtoras e roteiristas, e *Jessica Jones* (2015-2017), série da *Marvel* em parceria com a *Netflix*, com criação de Melissa Rosemberg.

Observamos que mesmo com narrativas com representação feminina mais adequada, ainda houve problemas como o boicote ao filme *Capitã Marvel* (2019), que sofreu diversas críticas no site *Rotten Tomatoes*, antes mesmo de ser lançado ao público geral. Acredita-se que o motivo do ataque tenha sido a escolha da atriz Brie Larson para o papel principal, que frequentemente dá declarações demonstrando seus posicionamentos políticos e feministas (GAGLIONI, 2019).

Além disso, os recursos de narrativa observados nas HQs, como quando a personagem deve passar por alguma violência para desenvolver a história de um parceiro também foram apontados nos audiovisuais, como ocorreu com Harley Quinn em *Esquadrão Suicida* (2016), vítima de um relacionamento abusivo com o personagem Coringa (BARBOSA, 2019, p. 149). A heroína recebeu uma repaginação de visual e narrativas nas sequências do longa, o que mostra que, embora que ainda a vagarosos passos, as heroínas têm recebido mais atenção sobre sua representação na mídia. Parte do público vem pedindo por essa representação mais adequada, segundo Cocca (2016, p. 1) e Prudencio (2021, p. 107).

Em 2021, a *Marvel* lança a série *WandaVision*, escolhida como recorte para análise desta pesquisa. A série possui 9 episódios, foi lançada no canal de streaming *Disney+*, e gira em torno da protagonista Wanda Maximoff, uma das heroínas dos quadrinhos, que possui poderes de telecinese, telepatia, bruxaria e manipulação da realidade.

Do ponto de vista histórico, Wanda apareceu pela primeira vez nos quadrinhos *X-Men n°4*, de 1964, ao lado do irmão gêmeo Pietro, como membros do grupo de vilões Irmandade de Mutantes. Na HQ, há menções de Pietro sobre Wanda tomar cuidado com seus poderes, mas, mesmo assim, o histórico da heroína indica que ela precisou ser salva por outro herói quando sua aldeia foi atacada por supersticiosos (FEITICEIRA..., 2016).

Com o tempo, os irmãos passam a questionar as maldades do líder, Magneto, e passam para o lado dos heróis, os Vingadores. Ao entrar para a equipe, Wanda inicia um relacionamento com o herói Visão, um sintozóide, ou seja, um robô com características humanas. Além disso, Wanda e Pietro descobrem ser mutantes e filhos de Magneto. Wanda também passa a se dedicar mais a seus poderes de feitiçaria, seguindo sua mentora, a bruxa Agatha Harkness.

Em *Vingadores da Costa Oeste*, da década de 1980, Wanda utiliza seus poderes para ter filhos e dá à luz os gêmeos Billy e Tommy. Em outra saga desse mesmo título, Visão é atacado por agências que temiam seu poder e perde sua personalidade emocional. Além disso, os filhos de Wanda são atacados e desaparecem. Nessa época, Wanda é retratada, mais uma vez, sem o controle total de suas habilidades e de suas emoções, fatos que se repetem em suas narrativas.

Wanda, portanto, frequentemente era retratada nas HQs como ingênua, de fácil manipulação por parte do irmão ou do pai, extremamente sentimental e não sendo capaz de controlar seu enorme poder, o que vai de encontro com as descrições de Cocca (2016) para as heroínas da época. Além disso, seus uniformes geralmente são mais reveladores, assim como de outras heroínas que aparecem em suas sagas. Ela utiliza collant, botas, luvas, capa e tiara vermelha em *X-Men n°4* e em *Vingadores da Costa Oeste*. Numa das capas de *Dinastia M*, o uniforme era o mesmo, com um profundo decote.

As sagas de *Vingadores da Costa Oeste* e de *Dinastia M* foram inspirações da série *WandaVision*. A série, porém, liga-se diretamente a acontecimentos de filmes do *MCU* que precisam ser descritos antes de adentrar a narrativa de *WandaVision*.

O *MCU* une diversas narrativas de super-heróis da Marvel, tanto filmes quanto séries. Teve início em 2008, com o filme *Homem de Ferro*. Os pontos de ligação das histórias são os filmes dos heróis Vingadores: *Os Vingadores* (2012), *Vingadores: Era de Ultron* (2015), *Vingadores: Guerra Infinita* (2018) e *Vingadores: Ultimato* (2019). A trama principal é sobre as Joias do Infinito, um conjunto de pedras de imenso poder. O vilão Thanos estava tentando reunir essas joias para dizimar metade dos seres do universo.

Wanda aparece pela primeira vez no *MCU* num clipe pós-créditos do filme *Capitão América 2: O Soldado Invernal* (2014), mas é oficialmente apresentada em *Vingadores: Era de Ultron* (2015). No longa, Wanda e Pietro são jovens da cidade russa de Sokovia, cujos pais foram mortos num ataque terrorista. Revoltados, eles se juntam à organização terrorista Hydra, mas logo se dão conta dos feitos da entidade e passam para o lado dos mocinhos, os Vingadores. Nesse mesmo filme, para derrotar o robô Ultron, os heróis utilizam a Joia da Mente, uma das pedras do poder, para dar vida ao sintozoide Visão.

Na sequência, *Vingadores: Guerra Infinita*, Visão e Wanda têm um relacionamento. Como a Joia da Mente ficava cravada na testa do robô, ele pede que Wanda a destrua, acabando também com sua vida. Ela o faz, mas Thanos consegue voltar no tempo, recuperar a Joia da Mente e matar Visão mais uma vez. Reunindo todas as Joias do Infinito, Thanos faz metade dos seres do universo desaparecerem, Wanda faz parte dessa metade e some também.

Em *Vingadores: Ultimato*, os heróis conseguem reverter os feitos de Thanos e fazer todos os seres voltarem, num evento chamado de *blip*. Wanda volta também e *WandaVision* segue a partir desse ponto.

A heroína não possuía uma narrativa muito aprofundada nos filmes da *Marvel*, é em *WandaVision* que conhecemos mais sobre ela. Os figurinos de Wanda nos filmes dos Vingadores tiveram poucas mudanças. No primeiro longa em que aparece, *Vingadores: Era de Ultron*, Wanda possuía roupas comuns, compostas de vestido preto e casaco. Ao longo dos outros filmes, ela utiliza casaco e corpete vermelho, com calça preta. O corpete possuía um decote, fato que foi criticado pela própria Elizabeth Olsen, atriz que interpreta Wanda no *MCU*, e que foi removido de seu novo traje em *WandaVision*.

WandaVision segue, portanto, os últimos acontecimentos dos filmes dos Vingadores. Wanda retorna à vida e decide resgatar o corpo de Visão para fazer um funeral apropriado. O robô está em posse de uma agência especial, *Sword*, que desmontou seu organismo para estudos. Wanda bate de frente com a agência, mas não consegue resgatar o corpo de Visão. Ela parte, então, para uma cidadezinha chamada *Westview*, onde ela e Visão haviam comprado um terreno para seguir uma vida juntos. No local, os poderes de Wanda emanam criando uma nova realidade na cidade, que se caracterizava como os anos 50. A cidade ficou protegida por um campo de força, chamado *Hex*. O *Hex* e tudo que se passava lá dentro era controlado por Wanda, inconscientemente. A heroína também criou, dentro do *Hex*, seu parceiro Visão e seus filhos, Billy e Tommy.

Wanda recebe a ajuda de uma capitã que também foi traída pela agência *Sword*, *Monica Rambeau*. No final da série, Wanda é confrontada por uma bruxa, *Agatha Harkness*, que desejava possuir seus poderes. Segundo *Agatha*, Wanda era a *Feiticeira Escarlate*.

Ao dar-se conta de tudo que havia feito no *Hex*, Wanda se arrepende, torna-se a *Feiticeira Escarlate*, e destrói o local, perdendo assim, novamente, seu amado, e ainda, seus filhos.

Em *WandaVision*, Wanda também ganha um traje oficial, parecido como uma armadura de couro, que reveste todo o corpo da heroína. Há calças pretas, corpete, luvas e saiote em tom vermelho escuro, sem decote ou partes reveladoras, como acontecia nos filmes anteriores e nos quadrinhos.

Conhecendo a fundo a narrativa do nosso objeto *WandaVision*, tratamos no capítulo seguinte sobre a conceituação da Jornada do Herói e da Jornada da Heroína.

Compreendemos que a Jornada do Herói foi desenvolvida por Joseph Campbell (1949) ao observar as narrativas míticas. Campbell percebeu que havia um padrão na aventura do herói e que, além disso, os mitos possuíam uma função simbólica, que ensinava sobre os significados e experiências da vida.

A versão de Campbell possui 17 etapas: o chamado da aventura, a recusa do chamado, o auxílio sobrenatural, a passagem do primeiro limiar, o ventre da baleia, o caminho das provas, o encontro com a deusa, a mulher como tentação, a sintonia com o pai, a apoteose, a bênção última, a recusa do retorno, a fuga mágica, o resgate com auxílio externo, a passagem pelo limiar do retorno, senhor dos dois mundos, liberdade para viver.

Verificamos ainda outras adaptações da jornada: a de Martinez (2008) e Pereira Lima voltadas para o jornalismo, e a de Vogler (2006), para o cinema.

A versão de Murdock (1990) foi desenvolvida especificamente para as questões do feminino, embora não se dirija a apenas mulheres. Murdock, em seu trabalho como psicóloga, percebeu que as mulheres ainda sentiam um vazio, mesmo após obter sucesso em alguma área da vida. Ela defende, então, que as mulheres iniciam num trajeto modelado para o homem, pela sociedade patriarcal, na qual o feminino é desvalorizado. Por isso, a mulher se separa do feminino na primeira etapa, segue na jornada masculina, mas, depois, encontra seu equilíbrio nas fases de cura das feridas interiores.

O modelo de Murdock se desenvolve em dez etapas: separação do feminino, identificação com o masculino e união de aliados, estrada de desafios: ogros e dragões, encontrando o boom do sucesso, acordando para sentimentos de morte espiritual, iniciação à Deusa, urgência de reconexão ao feminino, cura da separação mãe e filha, cura da ferida masculina, integração do masculino e feminino.

Nesse mesmo capítulo, fizemos uma descrição dos arquétipos e das imagens arquetípicas, ou seja, figuras compartilhadas pelo nosso inconsciente que carregam significados similares em diferentes épocas e culturas. São exemplos de imagens arquetípicas o herói, o mentor, a sombra ou vilão. O uso de arquétipos

pelas narrativas faz com que elas adquiram um significado psicológico mais profundo, tendo uma simbologia equivalente ao dos mitos.

Fechando este capítulo sobre as jornadas, observamos alguns avanços em seus estudos. Vogler (2006) já havia apontado que a jornada deve ter adaptações de acordo com a cultura em que se insere. Murdock também desenvolveu seu modelo pensando nas questões da mulher na sociedade patriarcal. As autoras Medeiros (2019) e Mayer (2018) apontam que outros aspectos de gênero, como as diferenças entre etnias, ideologias, orientações sexuais, também devem ser incluídos ao se analisar a representação de personagens na mídia. Já havíamos discutido que essas são diferenças que perpassam o gênero e concordamos que devem sim ser consideradas ao se aplicar a estrutura da Jornada da Heroína em qualquer tipo de análise. Adicionamos, portanto, mais um capítulo de análise para comentar esses apontamentos em *WandaVision*.

Perguntamo-nos inicialmente, na nossa pesquisa, como o feminino foi representado na heroína Wanda Maximoff. Por pertencer a uma franquia cinematográfica de muito destaque, a *Marvel Studios* (GERARD; POEPSEL, 2018), acreditamos que suas personagens devem ter uma representação adequada às questões do feminino.

Tomamos como recorte a série *WandaVision*, confrontamos a narrativa de Wanda na série com cada uma das etapas da Jornada da Heroína e pudemos evidenciar os aspectos do percurso feminino descritos por Murdock (1990), como a separação do feminino, a descida à Deusa, e o equilíbrio entre os princípios masculino e feminino interiores. Consideramos, portanto, a Jornada da Heroína uma ferramenta válida para a análise de personagens femininas na mídia.

Como resultado da análise, encontramos as dez etapas da Jornada da Heroína em *WandaVision*. A série possui mais foco nas etapas de 5 a 10 da Jornada - acordando para sentimentos de morte espiritual, iniciação à Deusa, urgência de reconexão ao feminino, cura da separação mãe e filha, cura da ferida masculina, integração do masculino e feminino – ou seja, as fases que tratam especificamente do feminino, pois se relacionam à compreensão do vazio interior e às curas das feridas internas. Toda a permanência de Wanda dentro do Hex, a realidade paralela criada por ela, em que tudo ia “perfeitamente bem”, simboliza sua descida à Deusa. Só quando Wanda entende que não precisa de nada além

de si mesma, seu feminino e masculino interiores entram em equilíbrio. Ela se torna a Feiticeira Escarlata, ou seja, a integridade de si, e destrói o Hex.

Também identificamos o uso de imagens arquetípicas na série, como Visão sendo o masculino interior, Agatha, a sombra, Monica, a aliada e o feminino positivo etc. O uso dos arquétipos e da estrutura da Jornada trazem um significado mais profundo à narrativa, de caráter psicológico, gerando uma experiência compartilhada universalmente por todas as pessoas (MARTINEZ, 2008). *WandaVision* possui, portanto, esse significado e Wanda, assim como defende Murdock (1990), torna-se uma figura de inspiração para as mulheres que desejam seguir em sua própria jornada.

Como complemento e de acordo com as observações de Vogler (2006), de Medeiros (2019) e de Mayer (2018), que defendem que a metodologia da Jornada precisa de adaptações, descrevemos num capítulo à parte outros aspectos do gênero observados em *WandaVision*. Foram consideradas outras questões que perpassam o gênero, como as etnias, as classes sociais, a orientação sexual (MARTINEZ, LAGO, HEIDEMANN, 2022).

WandaVision não possui temáticas muito diversas, que discutem aspectos da comunidade LGBTQIAP+, personagens de diferentes orientações sexuais ou com necessidades especiais. Por outro lado, há algumas pautas sobre as questões de gênero, como a agência Sword, que trai Monica Rambeau e Wanda, simbolizando o poder que o patriarcado ainda exerce sobre as mulheres.

Outro ponto de destaque da série é a personagem Monica Rambeau, por apresentar uma mulher negra em papel de liderança, como capitã de uma agência especial e como nova heroína. Sua personagem ainda é um exemplo de sororidade, dando apoio para Wanda durante a narrativa. Há ainda a Dra. Darcy Lewis, como uma cientista que descobriu o que se passava dentro do Hex durante as investigações de Monica.

O sentimento e a luta de Wanda como mãe também foram apontados como aspectos do princípio feminino. Apesar de toda a ilusão, o amor que a heroína demonstra pelos meninos é real.

Além disso, verificamos os figurinos de Wanda, em especial seu traje, pois foi um ponto apontado por Cocca (2016) e Oliveira (2001) como ponto de sexualização das heroínas, o que ocorreu também com a personagem nos filmes

dos Vingadores. Em *WandaVision*, os trajes de Wanda não foram compreendidos como sexualizados e também não consideramos que ela tenha sido objetificada durante a série.

WandaVision também trouxe avanços com relação à narrativa de Wanda nas HQs. Nos quadrinhos, Wanda parecia ingênua e era facilmente manipulada pelo pai ou pelo irmão, perdendo o controle de seus poderes frequentemente. Na série, a perda de seus poderes ocorre devido ao seu luto e parece-nos ter mais a ver com seu desenvolvimento pessoal do que a alguma fraqueza. Ela ainda estava descobrindo seu verdadeiro potencial, o que atinge no último episódio da série.

Esperamos, com nossa pesquisa, contribuir para os estudos de representação do feminino na mídia e, também, para a disseminação do uso da Jornada da Heroína como uma ferramenta metodológica para a análise de personagens. Entendemos que nosso estudo possui limitações, que devem ser discutidas e levadas adiante em novas pesquisas. Questionamo-nos, por exemplo, na questão identitária, como a estrutura da Jornada da Heroína poderia se aplicar a personagens não-binários. Ou a personagens masculinos que negam o trajeto modelado para o herói, de acordo com o patriarcado, identificam-se com o princípio feminino e, em tese, seguem na Jornada da Heroína. Novos estudos serão bem-vindos para atender estas e outras questões que se fazem pertinentes nesse campo de estudos.

REFERÊNCIAS

APESAR de #MeToo, diferença salarial persiste em Hollywood. 2018. Disponível em:

<https://www.em.com.br/app/noticia/internacional/2018/03/14/interna_internacional,944152/apesar-de-metoo-diferenca-salarial-persiste-em-hollywood.shtml>.

Acesso em 06 abr. 2020.

ARAÚJO, Tamara Cristine de. **Intertextualidade e Metalinguagem em Watchmen**. 2016. Trabalho de Conclusão de Curso – Letras: Português e Inglês.

BARBOSA, Taynah I. **As transformações de Arlequina**: as representações do feminino nas mídias de entretenimento. 2019. 166f. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) - Universidade Metodista de São Paulo. São Bernardo do Campo, SP, 2019.

BOLEN, Jean Shinoda. **The Journey of the Heroine**, Venus Rising, 1989.

BUTLER, Judith. Atos performativos e constituição do gênero: um ensaio sobre fenomenologia e teoria feminista. **Cadernos de leituras** (Online), 2018. Disponível em

https://chaodafeira.com/wp-content/uploads/2018/06/caderno_de_leituras_n.78-final.pdf Acesso em: 21 set. 2020.

BUTLER, Judith. A política de gênero e o direito de a-parecer. Tradução de Leandro Soares da Silva. In: BUTLER, Judith. **Notes towards a performative theory of assembly**. Estados Unidos: Harvard University Press, 2015. P. 24-65.

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero**: feminismo e subversão da identidade. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.

CAVALCANTE, Alexia Eloar Félix. **A jornada das heroínas no cinema de animação**: mitos, fantasia e símbolos em Alice no País das Maravilhas e a Viagem de Chihiro. 2021, 133f. Dissertação (Mestrado em Letras) - Universidade Federal da Paraíba. João Pessoa, PB, 2021.

CAMARGO, B. E.; ROVIDA, M. M. Mulheres Cientistas: a Jornada da Heroína na revista Pesquisa Fapesp. **Revista Alterjor**, v. 18, n. 2, p. 66-81, 2018. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/alterjor/article/view/147142> Acesso em: 18 jan. 2022.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Cultrix, 1949.

CARLSON, Kathie. **In her image**: The Unhealed Daughter's Search for Her Mother. 1990.

CIPRIANO, Ana; SILVA, Rebecca. Blockbuster: as 10 maiores bilheterias de todos os tempos. 2021. Disponível em:

<https://forbes.com.br/forbeslife/2021/04/blockbuster-as-10-maiores-bilheterias-de-todos-os-tempos/#foto6> Acesso em 24 jun 2021.

COLETTI, Caio. Morre JoAnna Cameron, 1ª heroína da TV em A Poderosa Isis, aos 70 anos. 2021. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/series-tv/joanna-cameron-obituario> Acesso em 02 abr 2022.

DISNEY exclui Viúva Negra da linha de produtos derivados de ' Vingadores'. 2015. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/cultura/filmes/disney-exclui-viuva-negra-da-linha-de-produtos-derivados-de-vingadores-15943471>>. Acesso em 06 abr. 2020.

DUARTE, Fernando. 'Vingadores - Ultmato': por que os filmes de super-heróis se tornaram tão populares na última década? 2019. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-48044505> Acesso em 06 abr. 2020.

ELIZABETH Olsen pede uniforme sem decote para a Feiticeira Escarlata. 2018. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/cultura/elizabeth-olsen-pede-uniforme-sem-decote-para-a-feiticeira-escarlata/> Acesso em 02 abr 2022.

FEITICEIRA ESCARLATE. São Paulo: Salvat do Brasil, 2016. Compilado pela Panini Comics Group: Diretor editorial: Marco M. Lupoi; Licenciamento: Annalisa Califano e Beatrice Dotri; Coordenador editorial: Leonardo Raveggi; Coordenação gráfica e de pré-impressão: Nicola Soressi.

FONSECA, Thaís Silva. **Mulher-Gato**: políticas da mulher, modos de presença e narrativa transmídia. 2016. 168f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo, SP, 2016.

GAGLIONI, Cesar. Capitã *Marvel*: Trolls publicam críticas negativas ao filme no Rotten Tomatoes. 2019. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/capita-Marvel-trolls-publicam-criticas-negativas-ao-filme-no-rotten-tomatoes/> Acesso em 02 abr 2022.

GERARD, Madelaine; POEPSEL, Mark. Black Widow: Female Representation in the Marvel Cinematic Universe. **Polymath**: an Interdisciplinary Arts and Sciences Journal, Illinois, EUA, v. 8, n. 2, p. 27-53, 2018.

HOLLYWOOD tem recorde de diretoras mulheres nos filmes de maior sucesso de bilheteria em 2019. 2020. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/celina/hollywood-tem-recorde-de-diretoras-mulheres-nos-filmes-de-maior-sucesso-de-bilheteria-em-2019-24170282> Acesso em 06 abr. 2020.

IMAMURA, Claudio. **O estudo de arquétipos femininos representados nos desenhos animados dos estúdios Disney**. 2018, 203f. Dissertação (Mestrado em Educação, Artes e História da Cultura) - Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2018.

JAFFE, Alex. The Story of Purim, As Told by DC's Women of Valor. 2022. <https://www.dccomics.com/blog/2022/03/16/the-story-of-purim-as-told-by-dcs-women-of-valor> Acesso em 02 abr 2022.

JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Tradução Maria Luíza Appy, Dora Mariana R. Ferreira da Silva. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

LATENIK, Anderson. **A cidade futurística e a jornada heroica do corpo pós-humano no filme Alita Battle Angel, de Robert Rodriguez**. 165f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Linguagens) – Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2021.

MARTINEZ, Monica. **Jornada do herói: a estrutura narrativa mítica na construção de histórias de vida em jornalismo**. São Paulo: Annablume, 2008.

MARTINEZ, Monica; CAMARGO, Bruna Emy. Cobertura de guerra e estudos de gênero: uma análise de conteúdo em A Private War. **Revista Tropos: Comunicação, Sociedade e Cultura**, v. 8, n. 2, dez. 2019

MARTINEZ, Monica; LAGO, Cláudia; LAGO, Mara Coelho de Souza. Estudos de gênero na pesquisa em jornalismo no Brasil: uma tênue relação. **Revista Famecos (Online)**, v. 23, p. 22464, 2016.

MARTINEZ, Monica. LAGO, Cláudia. HEIDEMANN, Vanessa. Estudos de gênero na pesquisa em jornalismo no Brasil: a relação tênue continua. **Revista Famecos**, Porto Alegre, v. 29, p. 1-11, jan.-dez. 2022.

MAYER, Carolina Aires. **O protagonismo feminino proativo nas narrativas audiovisuais de ficção científica**. 2018. 119f. Dissertação (Mestrado em Estudos da Mídia) - Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes. Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Natal, RN, 2018.

MEDEIROS, Stéfanie Garcia. **A Jornada da Heroína: estrutura narrativa para roteiros de ficção**. 2019. Dissertação (Mestrado em Letras) – Escola de Humanidade. Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, RS, 2019.

MELETÍNSKI, E. M. **Os arquétipos literários**. Cotia, SP: Ateliê Editorial, 2019.

MILLER, Monica; RAUCH, Jessica; KAPLAN, Tatyana. Gender Differences in Movie Superheroes' Roles, Appearances, and Violence. **Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology**, n. 10, nov. 2016. Disponível em: <<https://adanewmedia.org/2016/10/issue10-miller-rauch-kaplan/>>. Acesso em: 20 abril 2020.

MURDOCK, Maureen. **The heroine's journey**. United States of America: Shambhala, 1990.

NETO, João de Souza Lima. **QUEER The Walking Dead** - uma análise contrassexual de Carol Peletier. 2018, 127f. Dissertação (Mestrado em Literatura e Interculturalidade) - Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande, PB, 2018.

OLIVEIRA, Rannife Augusta Carvalho Mastub de. **Decantando a canção**: as leituras “Das Crônicas de Gelo e Fogo” de George R. R. Martin. 2018, 137f. Dissertação (Mestrado em Letras: Linguagem e Identidade) - Universidade Federal do Acre, Rio Branco, AC, 2018.

OLIVEIRA, Selma R. N. **Mulher ao quadrado - representações femininas nos quadrinhos norte-americanos**: permanências e ressonâncias. 1895-1990. Brasília, 2001. 283 p. Tese (Doutorado em História) - Universidade de Brasília, Brasília, 2001.

ORTIS, Andréa Corneli. **Representações femininas em Game of Thrones**: mediações entre os sete reinos e a contemporaneidade. 2019. 159f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Federal de Santa Maria. Santa Maria, RS, 2019.

PEDROSO, Luane. Memórias em brasa: a imagem de Joana distorcida pelo fogo. **Moringa**, João Pessoa, PB, v. 11, n. 1, p. 61-73, jan-jun/2020.

PUCHALSKI, Francine Bystronski. **Literatura juvenil e literatura canônica brasileira**: entretenimento e aprendizagem na jornada do leitor adolescente. 2017, 121f. Dissertação (Mestrado em Letras) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS, 2017.

RIBEIRO, Maria Goretti Ribeiro; CARDOSO, Ana Maria Leal. A jornada do herói e da heroína: uma discussão analógica à luz da mitopsicocrítica. **Téssera**, Uberlândia, MG, v.1, n.1, p.58-74, jul./dez. 2018.

ROCHA, Leonardo Vieira da. **Individuação em narrativas de games: uma análise Junguiana das interações simbólicas em Bioshock Infinite**. 120f. 2016. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Linguagens) - Programa de Pós-graduação em Comunicação e Linguagens. 2016.

ROSA, Bruno Navarini. **A jornada do herói de Joseph Campbell e os ídolos do futebol brasileiro: uma análise de “Garrincha, Alegria do Povo” e “Isto é Pelé”**. 114 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Bauru, 2017.

ROSA, Karla Suzart, FERREIRA; Nivia Barboza; NESTERIUK, Sergio. A jornada da heroína: outra abordagem da representação feminina nos games. **XVII SBGames**, Foz do Iguaçu, PR, 29 out. – 1 nov. 2018.

RUBY Rose relata abusos, acidentes graves e até mortes no set de 'Batwoman'. 2021. Disponível em: <https://f5.folha.uol.com.br/cinema-e-series/2021/10/ruby-rose-relata-abusos-acidentes-graves-e-ate-mortes-no-set-de-batwoman.shtml>
Acesso em: 04 abr. 2022.

SANTOS, Paulo Henrique Raulino dos. **Mito do herói e massificação cultural em Um Jogo de Tronos**. Dissertação (Mestrado em Letras) - Universidade do Estado do Rio Grande do Norte. 2018.

SCOTT, Joan. Gênero: uma categoria útil de análise histórica. **Educação e Realidade**, Porto Alegre, RS, v. 15, n. 2, jul./dez. 1995.

SCOTT, Joan. Os usos e abusos do gênero. Tradução de Ana Carolina E. C. Soares. **Projeto História**, São Paulo, n. 45, p. 327-351, dez. 2012.

SCHORER, Mark. The Necessity of Myth, in Henry A. Murray, **Myth and Mythmaking**. 1968.

SOUZA, Antonielle Menezes. **A trajetória mitopsicológica da personagem Joana em Perto do Coração Selvagem, de Clarice Lispector**. 2017. 82 f. Dissertação (Mestrado em Letras) - Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, SE, 2017.

SOUZA, Márcia Diniz de. **Um estudo sobre as representações femininas na heroína Jessica Jones em sua série homônima**. 2019. 200f. Dissertação (Mestrado em Mídia e Cotidiano) – Instituto de Arte e Comunicação Social. Universidade Federal Fluminense. Niterói, RJ, 2019.

VARELLA, Juliana. ‘Capitã Marvel’ chega como exceção na indústria masculina dos super-heróis. 2019. Disponível em <https://veja.abril.com.br/cultura/capita-Marvel-chega-como-excecao-na-industria-masculina-dos-super-herois/> Acesso em 20 dez. 2021.

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

WANDAVISION. Roteiro e criação de Jac Schaeffer. Direção de Matt Shakman. Marvel Studios, 2021. Disponível no canal de streaming Disney+.