



UNIVERSIDADE
ESTADUAL DE LONDRINA

BRUNA LUQUEZ AMARAL

**A FÓRMULA MARVEL NO UNIVERSO
CINEMATOGRAFICO:
UMA ANÁLISE SEMIÓTICA**

BRUNA LUQUEZ AMARAL

**A FÓRMULA MARVEL NO UNIVERSO
CINEMATográfico:
UMA ANÁLISE SEMIÓTICA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Estadual de Londrina - UEL, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Orientador: Prof. Dr. Miguel Luiz Contani.

Londrina
2026

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UEL

A512a Amaral , Bruna Luquez.
A Fórmula Marvel no universo cinematográfico : uma análise semiótica / Bruna Luquez Amaral . - Londrina, 2026.
92 f. : il.

Orientador: Miguel Luiz Contani.
Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Estadual de Londrina, Centro de Educação Comunicação e Artes, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, 2026.
Inclui bibliografia.

1. Enunciação - Tese. 2. Semiótica greimasiana - Tese. 3. Produção de sentido - Tese. 4. Mídia cinematográfica - Tese. I. Contani, Miguel Luiz. II. Universidade Estadual de Londrina. Centro de Educação Comunicação e Artes. Programa de Pós-Graduação em Comunicação. III. Título.

CDU 316.77

BRUNA LUQUEZ AMARAL

**A FÓRMULA MARVEL NO UNIVERSO
CINEMATográfico:
UMA ANÁLISE SEMIÓTICA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Estadual de Londrina - UEL, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Comunicação.

BANCA EXAMINADORA

Orientador: Prof. Dr. Miguel Luiz Contani
Universidade Estadual de Londrina - UEL

Prof. Dr. André Azevedo da Fonseca
Universidade Estadual de Londrina - UEL

Prof. Dr. Fernando Moreno da Silva
Universidade Estadual do Norte do Paraná - UENP

Londrina, 12 de fevereiro de 2026.

AGRADECIMENTOS

A Deus, ao universo, a São José e a Santa Rita de Cássia: ao primeiro, pela bênção da vida e da saúde, por me dar força para seguir sempre e por nada ter deixado faltar; ao segundo, por ouvir minhas manifestações, trazer boas energias e mandar os sinais de que eu precisava; aos últimos, por atenderem aos meus pedidos e preces pelas quais chorei em silêncio e, juntos a Deus, me mostrarem que a fé torna o impossível possível.

Aos meus pais e ao meu padrasto, Fran, Valdir e Leonísio, por serem a minha principal motivação para melhorar de vida, uma vez que meu objetivo é, através da minha, melhorar as deles. Também por me lembrarem de que sou capaz e por se orgulharem de mim e sempre me lembrarem de que seria a primeira mestra da nossa família.

Ao meu orientador, Miguel Luiz Contani, sobretudo, pela paciência, por trazer clareza às várias questões que surgiram, e pelas chamadas de atenção quando necessário, lembrando-me sempre da minha capacidade. Também por me permitir seguir na vertente semiótica com a qual já estava acostumada. Sem essa possibilidade, o trajeto teria sido muito mais difícil.

À minha madrinha, Simone, que sempre me motivou a continuar e enalteceu sempre a minha dedicação e inteligência, além de me abrigar algumas noites em que precisei fazer baldeação Londrina-Cornélio Procópio-Jacarezinho. Esse apoio facilitou muito meu caminho.

À minha cachorrinha, Jojo, melhor presente que ganhei na vida, entregue pela minha madrinha. Jojo foi a melhor companhia no último ano e me ajudou a manter aut centrada e a não perder o foco e a calma.

Aos meus demais familiares mais próximos, dentre eles, meus irmãos, Marcos e Guilherme, mas, sobretudo, minha tia Márcia, meu primo Manu, minha prima Rayene e sua filha Sofia – minha mini pessoa favorita no mundo -, por me acolherem e serem minha segunda mãe e irmãos no último ano. Na solidão de 2025, longe dos meus amigos e da minha mãe, foram minha companhia e abrigo durante muitos fins de semana em que não era possível retornar para casa.

Aos meus amigos para a vida toda, com quem divido minhas principais lamentações e alegrias – Matheus, Nicole, Vitor, Vitória, Cecília, Beatriz, Camila e Lívia. Mostraram-me que a presença nem sempre é física e que, mesmo de longe e sem se falar frequentemente por conta da vida adulta, eles sempre estariam ali por mim.

Aos meus amigos Tiago Angelo e Giulia Garbelotti, meus antigos chefe e

colega de trabalho que se tornaram grandes amigos e sempre se mostraram ótimos profissionais da área da Comunicação. Agradeço por serem compreensivos e pacientes com minha eventual ausência física no trabalho em decorrência do mestrado e por termos esse laço de amizade que transcendeu o espaço da assessoria de comunicação da universidade. Sem dúvidas, foram as melhores pessoas com quem já trabalhei na vida.

Ao meu amigo João Violin, que me cedeu abrigo nas semanas e dias em que precisei permanecer em Londrina e, de bônus, me possibilitou conhecer a Nicolly, sua vizinha de porta, que, rapidamente, se tornou minha amiga e uma ótima companhia para os dias em que estive na cidade.

Aos meus colegas de turma mais próximos, Aline, Lara, Mikaela e Talles, pelo apoio mútuo. Demonstraram também ser ótimos pesquisadores, com os quais foi uma honra dividir essa jornada.

Ao meu orientador da graduação, Fernando Moreno da Silva, que me auxiliou na fase que antecedeu a presente, o que possibilitou que eu seguisse no mestrado com os estudos iniciados na graduação.

Aos amigos que fiz no trabalho, nesse ano longe de casa, em destaque, Carlos, Diana, Mariana, Guilherme, Johni e Carolini. Foram uma grata surpresa da minha trajetória nessa vida.

Por fim, a todos que, de alguma forma, me acompanharam nesses meus dois últimos anos e contribuíram para que eu atingisse esse objetivo tão importante na minha vida.

*“All we can do is our best, and sometimes the
best we can do is start over.”*

- Peggy Carter em Capitão América:

O primeiro vingador

AMARAL, Bruna Luquez. **A fórmula Marvel no universo cinematográfico: uma análise semiótica.** 2026. 92 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Centro de Educação, Comunicação e Artes, Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2026.

RESUMO

Marcado por grandes lançamentos no mercado audiovisual, o Universo Cinematográfico Marvel ganhou destaque nos últimos anos, especialmente com diversos filmes entre as maiores bilheteiras do mundo. O grande número de produções e a conquista de um vasto público, faz surgir, entre os espectadores, o conceito de Fórmula Marvel, que engloba formatos padronizados identificáveis nos filmes das fases 1 a 3. Este trabalho busca analisar, da perspectiva da semiótica greimasiana (ou semiótica discursiva), o modo de construção da Fórmula Marvel, como um padrão de enunciação (forma como um sujeito produz um enunciado) utilizado nas produções e as relações entre enunciador e enunciatário baseadas nesse modelo, sobretudo, entender os impactos dos recursos da Fórmula utilizados para a produção de sentido nessas mídias cinematográficas. Posteriormente, analisa as primeiras alterações por meio de filmes relacionados ao encerramento da Saga do Infinito e seus impactos na relação entre os sujeitos da enunciação. A pesquisa é qualitativa quanto à abordagem, e descritiva e explicativa quanto aos objetivos; o cinema, considerado documento, implica em defini-la como bibliográfica e documental quanto aos procedimentos. A metodologia semiótica discursiva é empregada para explicar as construções do sentido e as relações entre o produtor de material audiovisual e o seu receptor. Os resultados permitem afirmar que a relação entre enunciador e enunciatário são baseadas, sobretudo, na expectativa e na curiosidade, em que o primeiro imputa as modalidades fazer-saber, dever-saber e querer-saber ao segundo, e que as alterações se trata de novos arranjos para enunciação que se associam à necessidade de encerrar uma Saga onde os personagens em que ela é firmada não existem mais.

Palavras-chave: Enunciação; Discurso; Semiótica greimasiana; Produção de sentido; Mídia cinematográfica.

AMARAL, Bruna Luquez. **The Marvel formula in the cinematic universe: a semiotic analysis.** 2026. 92 p. Dissertation (Master's degree in Communication) – Centro de Educação, Comunicação e Artes, Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2026.

ABSTRACT

Marked by major releases in the audiovisual market, the Marvel Cinematic Universe has gained prominence in recent years, especially with several films among the highest-grossing worldwide. The large number of productions and the capture of a vast audience give rise, among viewers, to the concept of the Marvel Formula, which encompasses standardized formats identifiable in films from phases 1 to 3. This study aims to analyze, from the perspective of Greimasian semiotics (or discourse semiotics), the way the Marvel Formula is constructed, as a pattern of enunciation (the way a subject produces an utterance) used in the productions and the relationships between enunciator and addressee based on this model, above all, to understand the impacts of the Formula's resources used for meaning-making in these cinematic media. Subsequently, it analyzes the first changes through films related to the conclusion of the Infinity Saga and their impacts on the relationship between the subjects of enunciation. The research is qualitative in approach, and descriptive and explanatory in objectives; cinema, considered as a document, implies defining it as bibliographical and documental in terms of procedures. The discourse semiotic methodology is employed to explain meaning constructions and the relationships between the audiovisual material producer and its receiver. The results allow stating that the relationship between enunciator and addressee is based, above all, on expectation and curiosity, where the former assigns the modalities of must-know, should-know, and want-to-know to the latter, and that the changes consist of new arrangements for enunciation associated with the need to conclude a Saga in which the characters on which it is based no longer exist.

Key-words: Enunciation; Discourse; Greimasian semiotics; Meaning production; Film media.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 -	Componentes e subcomponentes do Percurso Gerativo do Sentido.....	28
Figura 2 -	Modelo Comunicativo de Jakobson.....	31
Figura 3 -	Quadrado semiótico	32
Figura 4 -	Cena de WandaVision, onde Wanda cria a realidade paralela	33
Figura 5 -	Aplicação do quadrado semiótico em WandaVision.....	33
Figura 6 -	O /não contínuo/ em WandaVision (entendido como a transição do /contínuo/ para o /descontínuo/), representado por um quadro do episódio 8.....	34
Figura 7 -	Sequência de quadros da cena da desconstrução do HEX, no episódio 9 de WandaVision (2021), que ilustra o /não descontínuo/	35
Figura 8 -	Cena final de Vingadores: Guerra Infinita (2018): Thanos (sujeito) em conjunção com o objeto (joias do infinito)	39
Figura 9 -	Cena do penúltimo episódio de WandaVision (2021).....	48
Figura 10 -	Captura da cena inicial de Vingadores: a Era de Ultron (2015).....	60
Figura 11 -	A visão de Tony baseada no medo	61
Figura 12 -	Segunda batalha, que envolve os Vingadores contra Ultron e os gêmeos Maximoff	62
Figura 13 -	Thanos e a manopla do infinito.....	63
Figura 14 -	Cena de abertura de Thor: Ragnarok, onde tem-se o plot apresentado e a sequência de batalha.....	68
Figura 15 -	Junção dos quadros final e inicial de Ragnarok e Guerra Infinita, respectivamente.....	69
Figura 16 -	Genocídio figurativizado pela desintegração dos corpos após o estalar de dedos (blip).....	74
Figura 17 -	Cena de Wanda destruindo a Joia da Mente e, por consequência, matando Visão	74
Figura 18 -	Início da sequência de câmera no funeral de Stark.....	81
Figura 19 -	Sequência de capturas da cena do funeral de Stark	82
Figura 20 -	Cena de Wanda durante um jantar em sua casa.....	85

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 -	Linha do tempo completa do Universo Cinematográfico da Marvel.....	18
Quadro 2 -	Representação do esquema narrativo canônico	37
Quadro 3 -	Esquema canônico aplicado à narrativa central de Vingadores: Guerra Infinita (2018)	38
Quadro 4 -	Esquema compacto de análise simplificada da enunciação	44
Quadro 5 -	Tematização e figurativização aplicadas ao enredo de WandaVision (2021).....	45
Quadro 6 -	Hierarquia de sensações	46
Quadro 7 -	Análise do plano da expressão de uma capa de álbum musical.....	46
Quadro 8 -	Possibilidades de categorias do plano da expressão	47
Quadro 9 -	Análise de expressão e conteúdo em WandaVision (2021).....	48
Quadro 10 -	Esquema compacto de análise simplificada da enunciação – análise geral do MCU	53
Quadro 11 -	Esquema canônico aplicado à narrativa central de Vingadores: Era de Ultron (2015)	59
Quadro 12 -	Tematização e figurativização aplicadas a Vingadores: Era de Ultron (2015).....	59
Quadro 13 -	Análise da enunciação baseada no uso da Fórmula Marvel em <i>Vingadores: A Era de Ultron</i> (2015)	64
Quadro 14 -	Esquema canônico aplicado a um trecho da narrativa de Thor: Ragnarok (2017).....	67
Quadro 15 -	Tematização e figurativização aplicadas a Thor: Ragnarok (2017).....	68
Quadro 16 -	Análise da enunciação baseada no uso da Fórmula Marvel em Thor: Ragnarok (2017)	69
Quadro 17 -	Esquema canônico aplicado a <i>Vingadores: Guerra Infinita</i> (2018)	73
Quadro 18 -	Tematização e figurativização aplicadas a <i>Vingadores: Guerra Infinita</i> (2018).....	75
Quadro 19 -	Análise da enunciação baseada no uso da Fórmula Marvel em Vingadores: Guerra Infinita (2018)	76
Quadro 20 -	Esquema canônico aplicado a <i>Vingadores: Ultimato</i> (2019)	79
Quadro 21 -	Tematização e figurativização aplicadas a <i>Vingadores: Ultimato</i> (2019)	80

Quadro 22 - Análise da enunciação baseada no uso da Fórmula Marvel em Vingadores: Ultimato (2019).....	82
Quadro 23 - Análise da enunciação baseada no uso da Fórmula Marvel em WandaVision (2021).....	86

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

MCU *Marvel Cinematic Universe*. Em português: Universo cinematográfico
Marvel

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	14
2	A CONSTRUÇÃO DO UNIVERSO CINEMATOGRAFICO MARVEL.....	18
2.1	Pré-Universo: o caminho para o início.....	21
2.2	A concretização do MCU.....	24
2.3	Os filmes.....	25
2.3.1	Fase um – alicerce do MCU.....	25
2.3.2	As sequências.....	26
3	CAMINHOS DISCURSIVOS.....	27
3.1	O percurso e a produção do sentido.....	27
3.1.1	Noções de texto.....	29
3.1.2	Nível fundamental.....	31
3.1.3	Nível narrativo.....	35
3.1.4	Nível discursivo.....	40
3.2	Relações entre conteúdo e expressão no texto sincrético.....	45
4	A FÓRMULA MARVEL E A RELAÇÃO ENTRE ENUNCIADOR E ENUNCIATÁRIO.....	50
4.1	A Fórmula Marvel.....	51
4.1.1	A narrativa ampla e não cronologicidade.....	51
4.1.2	Outros elementos da Fórmula Marvel.....	53
4.2	Percurso gerativo do sentido nas produções.....	56
4.2.1	Vingadores: A Era de Ultron.....	56
4.2.2	Thor: Ragnarok (2017).....	65
4.2.3	Vingadores: Guerra Infinita (2018).....	70
4.2.4	Vingadores: Ultimato (2019).....	77
4.2.5	<i>WandaVision</i>	83
4.3	Relação Enunciador X Enunciatário com base nas mudanças.....	86
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	88

REFERÊNCIAS	90
--------------------------	----

1 INTRODUÇÃO

Mais de 50 produções audiovisuais, entre filmes, séries e curtas, compõem o que, atualmente, é chamado de Universo Cinematográfico da Marvel (em inglês, *Marvel Cinematic Universe*, doravante MCU). Existente desde 2008, a princípio, com o lançamento do primeiro filme do Homem de Ferro, o MCU é dividido em cinco fases, com lançamentos previstos até 2027. Com a grande quantidade de lançamentos ao longo de um período de quase 20 anos, é possível observar o sucesso desse universo, principalmente levando em consideração o fato de que diversos filmes lançados pela Marvel estão entre as 100 maiores bilheterias do mundo. Até o momento, o MCU é dividido em duas sagas: a Saga do Infinito, que conta com as fases 1, 2 e 3, iniciando com Homem de Ferro (2008) e sendo encerrada com Homem-Aranha: Longe de Casa (2019), com um total de 23 filmes; e a Saga do Multiverso, que conta com as fases 4, 5 e 6, com um total de 39 produções a serem lançadas até 2027. O alto quantitativo de produções audiovisuais ao longo de menos de 20 anos, junto com o consumo expressivo por parte dos espectadores, haja vista a audiência dos filmes, levou os espectadores a identificarem elementos presentes de forma quase regular nas produções cinematográficas – pelo menos, entre as fases 1 e 3. Eles constituem o que é chamado, pelos internautas e fãs do MCU, de Fórmula Marvel, descrito por Oliveira (2023, n. p.) como “elementos similares que se repetem na estrutura de cada produção da Marvel Studios”. Essa fórmula foi bastante observada nos filmes que compõem a Saga do Infinito; no entanto, levando-se em consideração que a primeira produção da fase 4 é uma minissérie, a fórmula passa a se distanciar das novas produções.

Oliveira (2023) aponta que, sobretudo, “a grande genialidade da Marvel está em conectar suas produções de forma coesa, para que o Universo Marvel pareça vivo e presente na mente da audiência”. E isso acontece justamente porque o MCU trabalha com duas cronologias: a ordem de lançamento e a ordem cronológica. Isso é evidenciado no fato de o filme Capitão América: O Primeiro Vingador (2011) é o primeiro filme na ordem cronológica¹, mas apenas o quinto a ser lançado. Junto aos elementos da Fórmula Marvel, elas constituem estratégias dos produtores para obterem adesão da audiência. Nesse sentido, levando-se em consideração o público-alvo das produções e do MCU como um todo, torna-se pertinente pensar como os

¹ Em contrapartida, apesar de várias fontes afirmarem que a ordem cronológica do MCU se iniciou com *Capitão América: O Primeiro Vingador* (2011), o próprio Kevin Feige explica, no prefácio do livro de Breznican; Ratcliffe; Theodore-Vachon (2023, p. 7, tradução nossa), conforme eles iam construindo o livro, “passaram por múltiplos cenários em relação a como apresentar a linha do tempo da melhor forma” e, mesmo que o MCU possa ser meio confuso em partes – assim como o universo real –, eles a apresentaram conforme a Linha do Tempo Sagrada do MCU da Fase 4.

produtores do MCU utilizam esses recursos e como eles são vistos da perspectiva desse público-alvo.

A questão que dá origem ao estudo deste trabalho é expressa na pergunta: de que modo e com que intenções o enunciador (produtor) constrói a comunicação e o que leva em consideração para alterar o padrão de enunciação a fim de alcançar o enunciatário (espectador)? A análise do texto audiovisual, por si só, é um desafio. A contribuição pretendida é instrumentalizar a pesquisa a respeito da composição e dos padrões de enunciação. Quando se fala em enunciação, leva-se em consideração que “o enunciador invariavelmente considera a quem se destina seu discurso, como numa comunicação epistolar, em que escrevemos sempre pensando naquele que irá ler a carta” (Amaral; Silva, 2022, p. 3). Além disso, é apontado pelos autores que a Marvel possui um padrão de enunciação, que passou a ser alterado em *WandaVision* (2021), justamente com o início da Fase 4. Entretanto, apesar de o padrão não ter sido explorado mais profundamente, o pressuposto adotado é de que a condição explicativa encontrada, por meio das estruturas discursivas, possibilita evidenciar e explanar as intenções na produção de sentidos e as relações estabelecidas com o público durante todo o MCU, e o interesse mantido, mesmo após um longo período com diversos lançamentos.

O objetivo geral é avaliar o impacto projetado pelas intenções do enunciador na construção de sentidos, isoladamente e de forma conjunta, no conteúdo das produções. Particular destaque é colocado na articulação de afetos e na mobilidade interacional decorrente das enunciações midiáticas. Os objetivos específicos são:

- identificar, por meio da enunciação nas construções das produções cinematográficas definidas, a dinâmica de funcionamento da comunicação entre quem as produz e quem as assiste;
- descrever o que constitui a Fórmula Marvel e a forma de aplicação dos elementos nela encontrados para sua consolidação como produção no ambiente midiático de que faz parte;
- analisar os efeitos (falhas e acertos) de composição e a receptividade por parte do público no que tange às mudanças verificadas, pelo modo com que as alterações interferem na Fórmula Marvel.

Quanto à metodologia, esta pesquisa se caracteriza como documental pelo reconhecimento do valor de uma produção fílmica como documento, com suporte na afirmação de que o filme é “um documento multimodal cujos recursos semióticos interagem e operam de acordo com vários princípios na busca de criar um potencial de significado geral” (Soares, 2021, p. 1). Os procedimentos também incluem a perspectiva bibliográfica, e nos objetivos

prevalecem as concepções descritiva e explicativa; a abordagem do estudo é qualitativa. A semiótica greimasiana fornece sustentação teórica para as explicações buscadas porque “tem por objeto o estudo da produção e da interpretação do discurso, manifestado por qualquer plano de expressão” (Fiorin, 2020, p. 123). As análises serão centradas na enunciação, segundo Fiorin (2020, p. 123), “a instância do ego, *hic et nunc*, porque, nela, alguém, num espaço e num tempo criados pela linguagem, toma a palavra e, ao fazê-lo, institui-se como “eu” e dirige-se a outrem, que é instaurado como um ““tu””.

Esta dissertação é apresentada em cinco tópicos, com esta introdução. O segundo tópico oferece um panorama histórico e contextual sobre a construção do MCU, que inclui uma linha do tempo descrevendo a trajetória que culminou no expressivo êxito da produção. Robinson; Gonzales; Edwards (2024, p. 18) explica que, até abril de 2023, a Marvel tinha faturado mais de 28 bilhões de dólares, sendo, assim, “considerada [...] facilmente a mais bem-sucedida série cinematográfica de todos os tempos”. A esse respeito os autores ressaltam uma “tapeçaria de personagens” mobilizando enredos sobrepostos, incidentes e muita emoção. Lembram também o fato de o Universo Cinematográfico Marvel ser conhecido como “sinônimo do domínio, ora aclamado, ora lamentando, dos filmes de super-herói. Mesmo enquanto redefinia o gênero à sua própria imagem e realizava um controle de qualidade agressivo, o estúdio se assegurava de surpreender a plateia” (Robinson; Gonzales; Edwards, 2024, p. 18).

O terceiro tópico penetra no campo da semiótica discursiva e explicita os níveis do percurso gerativo, utilizando produções da própria Marvel, de forma breve, para elucidar o funcionamento de cada nível, baseando-se nos estudos de Greimás e Courtés (1979). A produção audiovisual, como toda linguagem, é composta pelo plano da expressão e pelo plano do conteúdo; o plano do conteúdo é, basicamente, o que o texto significa e o plano da expressão é onde este conteúdo é manifestado e exposto. No percurso gerativo do sentido, que está inserido no plano do conteúdo, “as estruturas propostas são organizadas em três níveis: o fundamental, o narrativo e o discursivo, segundo um ‘modelo’ – um simulacro teórico-metodológico – de geração do discurso” (Morato, 2008, p. 20). É no nível discursivo do percurso gerativo do sentido que se encontra a enunciação. O nível discursivo é o nível da realização do conteúdo manifestado pelo texto, onde o discurso está pronto para ser articulado ao plano de expressão (Fiorin, 2000; Morato, 2008).

O quarto tópico adentra mais profundamente o nível discursivo e efetua as análises, trazendo, primeiramente, contribuições do mundo extralinguístico para a concepção da Fórmula Marvel enquanto um produto do cinema. Posteriormente, analisa os três níveis do Percurso Gerativo do Sentido até que se chegue ao funcionamento da relação entre enunciador e

enunciatório no MCU com base no padrão estabelecido, buscando elucidar suas origens. Em seguida, são analisadas as seguintes produções: *Vingadores: A Era de Ultron* (2015), *Thor: Ragnarok* (2017), *Vingadores: Guerra Infinita* (2018), *Vingadores: Ultimato* (2018) e *WandaVision* (2021), com base na Fórmula Marvel como fator de impacto na relação entre enunciador e enunciatório

O quinto tópico, considerações finais, apresenta as inferências principais do estudo, com ênfase nos impactos gerados para o relacionamento com o público, resultante das modificações na produção de sentidos semioticamente explicadas.

2 A CONSTRUÇÃO DO UNIVERSO CINEMATOGRAFICO MARVEL

O MCU é popularmente conhecido a partir dos filmes produzidos com alguma influência de Kevin Feige na Marvel Studios, o que aconteceu a partir de 2005, com a produção dos filmes *O Incrível Hulk* (2008) e *Homem de Ferro* (2008). No entanto, no livro *O reinado da Marvel Studios: a história de como o MCU se tornou um dos maiores fenômenos culturais do nosso tempo*, lançado em 2024, a linha do tempo do MCU é iniciada em 1993, com Avi Arad à frente dos projetos de cinema e televisão. Nesse sentido, cabe ressaltar que, mesmo que essa linha do tempo inclua projetos que não pertencem à Marvel Studios, “projetos selecionados [...] [que] têm participação de personagens Marvel foram adicionados, entre colchetes, para fornecer contexto” (Robinson; Gonzales; Edwards, 2024, p. 9). Essa linha publicada no livro é uma visão de lançamentos do MCU e alguns momentos importantes da história do estúdio. Como o livro foi finalizado em 2023, é importante destacar que os lançamentos incluídos vão até *Invasão Secreta* (2023).

Quadro 1 - Linha do tempo completa do Universo Cinematográfico da Marvel

LINHA DO TEMPO DO MCU	
Década de 1990	<ul style="list-style-type: none"> • 22 de abril de 1993 - A Marvel encarrega Avi Arad dos projetos de cinema e televisão • Agosto de 1996 - Fundação da Marvel Studios • 28 de junho de 1998 - A Toy Biz, presidida por Ike Perlmutter, compra a Marvel e cria a Marvel Enterprises • [21 de agosto de 1998 - <i>Blade: o caçador de vampiros</i>]
2000	<ul style="list-style-type: none"> • [14 de julho de 2000: <i>X-Men: o filme</i>] • 1º de agosto de 2000 - Primeiro dia de Kevin Feige na Marvel
2002	<ul style="list-style-type: none"> • [3 de maio de 2002 - <i>Homem-Aranha</i>]
2003	<ul style="list-style-type: none"> • [14 de fevereiro de 2003 - <i>Demolidor: o homem sem medo</i>] • [20 de junho de 2003 - <i>Hulk</i>]
2004	<ul style="list-style-type: none"> • Janeiro de 2004 - A Marvel contrata David como presidente e diretor de operações da Marvel Studios • [30 de junho de 2004 - <i>Homem-Aranha 2</i>]
2005	<ul style="list-style-type: none"> • [8 de julho de 2005 - <i>Quarteto Fantástico</i>] • 6 de setembro de 2005 - A Marvel Studios consegue financiamento do Merrill Lynch
2006	<ul style="list-style-type: none"> • 31 de maio de 2006 - Avi Arad deixa a Marvel

2007	<ul style="list-style-type: none"> • [16 de fevereiro de 2007 - Motoqueiro Fantasma] • 12 de março de 2007 - David Maisel é nomeado presidente da Marvel Studios • [4 de maio de 2007 - Homem-Aranha 3]
2008 - Início da Fase 1	<ul style="list-style-type: none"> • 2 de maio de 2008 - Homem de Ferro • 7 de maio de 2008 - Kevin Feige é nomeado presidente da Marvel Studios • 13 de junho de 2008 - O incrível Hulk
2009	<ul style="list-style-type: none"> • 7 de dezembro de 2009 - David Maisel anuncia sua saída da Marvel • 31 de dezembro de 2009 - A Disney compra a Marvel
2010	<ul style="list-style-type: none"> • 7 de maio de 2010 - Homem de Ferro 2
2011	<ul style="list-style-type: none"> • 6 de maio de 2011 - Thor • 22 de julho de 2011 - Capitão América: o primeiro vingador
2012	<ul style="list-style-type: none"> • 4 de maio de 2012 - Os Vingadores • [3 de julho de 2012 - O espetacular Homem-Aranha]
2013 - Início da Fase 2	<ul style="list-style-type: none"> • 3 de maio de 2013 - Homem de Ferro 3 • [24 de setembro de 2013 - Agentes da S.H.I.E.L.D. (ABC)] • 8 de novembro de 2013 - Thor: o mundo sombrio
2014	<ul style="list-style-type: none"> • 4 de abril de 2014 - Capitão América 2: O Soldado Invernal • [2 de maio de 2014 - O espetacular Homem-Aranha 2: a ameaça de Electro] • 1º de agosto de 2014 - Guardiões da Galáxia • 28 de outubro de 2014 - Kevin-Con no El Capitan Theatre
2015	<ul style="list-style-type: none"> • [10 abril de 2015 - Demolidor (Netflix)] • 1º de maio de 2015 - Vingadores: Era de Ultron • 17 de julho de 2015 - Homem-Formiga • 31 de agosto de 2015 - Kevin Feige já não responde a Ike Perlmutter
2016 - Início da Fase 3	<ul style="list-style-type: none"> • 6 de maio de 2016 - Capitão América: guerra civil • 4 de novembro de 2016 - Doutor Estranho
2017	<ul style="list-style-type: none"> • 5 de maio de 2017 - Guardiões da Galáxia vol. 2 • 7 de julho de 2017 - Homem-Aranha: de volta ao lar • 3 de novembro de 2017 - Thor: Ragnarok
2018	<ul style="list-style-type: none"> • 16 de fevereiro de 2018 - Pantera Negra • 27 de abril de 2018 - Vingadores: guerra infinita • 6 de julho de 2018 - Homem-Formiga e a Vespa • [14 de dezembro de 2018 - Homem-Aranha: no aranhaverso]

2019	<ul style="list-style-type: none"> • 8 de março de 2019 - Capitã Marvel • 26 de abril de 2019 - Vingadores: ultimato • 2 de julho de 2019 - Homem-Aranha: longe de casa • 15 de outubro de 2019 - Kevin Feige é nomeado diretor criativo da Marvel Enterprises • 12 de novembro de 2019 - Lançamento da Disney Plus
2020	<ul style="list-style-type: none"> • 25 de fevereiro de 2020 - Bob Chapek substitui Bob Iger como CEO da Disney
2021 - Início da Fase 4	<ul style="list-style-type: none"> • 15 de janeiro de 2021 - WandaVision (Disney Plus) • 19 de março de 2021 - Falcão e o Soldado Invernal (Disney Plus) • 9 de junho de 2021 - Loki (Disney Plus) • 9 de julho de 2021 - Viúva Negra • 11 de agosto de 2021 - What If...? (Disney Plus) • 3 de setembro de 2021 - Shang-Chi e a lenda dos dez anéis • 5 de novembro de 2021 - Eternos • 24 de novembro de 2021 - Gavião Arqueiro (Disney Plus) • 17 de dezembro de 2021 - Homem-Aranha: sem volta para casa
2022	<ul style="list-style-type: none"> • 30 de março de 2022 - Cavaleiro da Lua (Disney Plus) • 6 de maio de 2022 - Doutor Estranho no multiverso da loucura • 8 de junho de 2022 - Ms. Marvel (Disney Plus) • 8 de julho de 2022 - Thor: Amor e Trovão • 18 de agosto de 2022 - Mulher-Hulk: defensora de heróis (Disney Plus) • 7 de outubro de 2022 - Lobisomem na Noite (Disney Plus) • 11 de novembro de 2022 - Pantera Negra: Wakanda para sempre • 20 de novembro de 2022 - Bob Iger retorna, substituindo Bob Chapek como CEO da Disney • 25 de novembro de 2022 - Guardiões da Galáxia: especial de festas (Disney Plus)
2023 - Início da Fase 5	<ul style="list-style-type: none"> • 17 de fevereiro de 2023 - Homem-Formiga e a Vespa: Quantumania • 17 de março de 2023 - Victoria Alonso, presidente de produção física, pós-produção, efeitos visuais e animação é demitida • 29 de março de 2023 - Ike Perlmutter, presidente e CEO da Marvel Entertainment, é demitido • 5 de maio de 2023 - Guardiões da Galáxia vol. 3 • 2 de junho de 2023 - Homem-Aranha: através do aranhaverso • 21 de junho de 2023 - Invasão Secreta (Disney Plus)

Fonte: Adaptado de Robinson; Gonzales; Edwards (2024)

Em abril de 2012, após o lançamento de cinco filmes e no jantar da *première* italiana de *Os Vingadores*, Feige declarou que gostaria de construir o Universo Marvel a partir de todos os quadrinhos, sendo essa a primeira vez em que se ouviu falar em “Universo Marvel”, que incluía explorar diversos cantos dos quadrinhos e apresentar feiticeiros, reis africanos e enclaves secretos de seres superpoderosos, e que ele gostaria de produzir múltiplas séries de filmes interconectados (Robinson; Gonzales; Edwards, 2024). De fato, como se observa na linha do tempo acima, é possível afirmar que esse plano foi e tem sido, até então, executado.

2.1 PRÉ-UNIVERSO: O CAMINHO PARA O INÍCIO

Robinson; Gonzales; Edwards (2024, p. 27) afirmam que “o começo da Marvel Studios se resumiu a fracasso, ruína e pedido de falência”, isso muito antes de Kevin Feige assumir a presidência. Segundo os autores, Stan Lee, que criou os principais personagens da Marvel Comics, como Thor e Hulk, que fazem parte do MCU, tentou, por muito tempo, convencer Hollywood a adaptar personagens da Marvel para filmes e séries de TV, de forma que falhou continuamente.

A produção de filmes foi descartada por anos pela empresa. Ronald Perelman, que adquiriu a Marvel Entertainment Group em 1989, não investiu nenhum recurso nisso. Ele mencionou, inclusive, que o foco da empresa, na época, era criar e vender personagens. Mesmo que reconhecesse que a produção de filmes pudesse encarecer os brinquedos, ele “queria *rumores* de um filme (aumentando o valor de sua propriedade intelectual e impulsionando a venda de produtos e derivados), mas não um filme *real* que pudesse fracassar e prejudicar a Marvel” (Robinson; Gonzales; Edwards, 2024, p. 38, grifo do autor). E, quanto ao objetivo de venda de brinquedos, produções de desenhos animados eram mais impactantes para a indústria.

Na década de 1990, a Marvel tinha muitas dívidas. Havia uma briga pela empresa, disputada entre Perelman, que tinha a adquirido em 1989, e Carl Icahn, um investidor que tinha o método de vender os ativos de uma empresa para cobrir dívidas decorrentes de sua aquisição e comprou um terço dos títulos da Marvel, tentando assumir o controle. Foram meses de disputas legais que envolviam Perelman, Icahn e os bancos que fizeram empréstimos para a empresa. Posteriormente, o presidente da Toy Biz, Ike Perlmutter, junto com o diretor executivo, Avi Arad – responsável pelo sucesso de uma linha de brinquedos dos X-men e encarregado de projetos de cinema e TV da Marvel –, entraram na disputa, de forma que o momento decisivo ocorreu em 1997, quando “o sindicato de bancos que detinha a dívida da Marvel decidiria se aceitaria ou não a última oferta de Icahn para acertar as contas” (Robinson;

Gonzales; Edwards, 2024, p. 39), numa reunião para a qual a Toy Biz não fora convidada, mas que Perlmutter e Arad invadiram e convenceram os banqueiros de que a Marvel era muito valiosa e que uma fusão das duas empresas era um negócio mais vantajoso que poderia recuperar a Marvel.

Para Robinson; Gonzales; Edwards (2024), a Marvel, quando colocou um designer de brinquedos como diretor executivo, deixou claro seu objetivo: programas e filmes que promovessem a venda de brinquedos. “O dilema fundamental da Marvel Films era que Arad precisava aprovar muitos projetos a fim de aumentar o interesse do público pelos super-heróis (e os brinquedos) da Marvel, mas também ser cuidadoso com o controle de qualidade, a fim de evitar constrangimentos” (Robinson; Gonzales; Edwards, 2024, p. 41). Ele tinha uma grande preocupação com o padrão de qualidade dos filmes: em 1994, um filme do Quarteto Fantástico seria lançado, produzido pelo alemão Bernd Eichinger – que havia comprado os direitos de filmagem há um tempo –, com um orçamento de um milhão de dólares; Arad fez um acordo, comprou todos os direitos do filme e todas as cópias, e queimou os negativos, pois “a última coisa que ele queria era um filme que fizesse os super-heróis da Marvel parecerem cafonas e de quinta categoria” (Robinson; Gonzales; Edwards, 2024, p. 42).

Nos anos 1990, o plano era que a Marvel combinasse talentos – diretores e astros que gostassem dos personagens – e vendesse o pacote fechado aos estúdios, a fim de contornar os executivos que não acreditavam no apelo dos super-heróis. O foco de Arad, enquanto CEO, era recuperar os direitos do Homem-Aranha, já que o personagem havia sido cedido para a Cannon Films e, posteriormente, comprado pela Carolco. Em 1998, quase todos os direitos do personagem já estavam com a Marvel, exceto a Columbia (Sony), que permanecia com os direitos de reprodução em vídeo, o que tornava difícil que a Marvel fechasse acordo com outros estúdios.

Próximo a essa mesma época, Kevin Feige atuava como assistente na Shuler-Donner Productions – que produziu um live-action de X-men. Ele cresceu assistindo blockbusters² e lendo histórias em quadrinhos. O trabalho na Schuler-Donner foi a primeira oportunidade de se aproximar de produções cinematográficas, e, desde jovem, ele acreditava muito no potencial cinematográfico dos quadrinhos. “Adaptar quadrinhos de super-heróis era um processo desafiador, já que nem tudo na página tinha o mesmo impacto na tela, mas Feige rapidamente entendeu que, quando estivesse em dúvida, podia confiar nas histórias originais” (Robinson; Gonzales; Edwards, 2024, p. 52). Logo após o lançamento de X-men, Feige começou a

² Blockbuster é um tipo de filme caracterizado por ter alto orçamento e efeitos especiais, com grandes cenas de ação. É o que são muitos filmes da Marvel Studios.

trabalhar na Marvel Studios e trabalhou junto com Sam Raimi, Laura Ziskin e Avi Arad na produção do primeiro filme do Homem-Aranha, que seria lançado pela Columbia Pictures. O filme foi um grande sucesso na época, o primeiro a faturar 100 milhões de dólares no fim de semana de estreia e impulsionou a venda de brinquedos, o que validou o argumento de Arad sobre o valor potencial do personagem.

No entanto, um acionista minoritário da Marvel, David Maisel, numa conversa com Arad, observou que o contrato do Homem-Aranha com a Sony só favorecia a produtora, ressaltando que, se fosse gestor da Marvel, não desperdiçaria o potencial de personagens como Demolidor e Hulk, além do Homem de Ferro, cuja licença estava com uma empresa que não utilizou o personagem durante anos. Concomitantemente, Arad e Feige entendiam as limitações, tentavam exercer influência sobre os filmes, mas não tinham a palavra final – e detestavam isso. Ademais, ele ressaltou que o sucesso nunca estaria garantido se eles não tivessem controle sobre o processo. Maisel argumentou também que, se a Marvel fosse dona do próprio estúdio, poderia lançar filmes com os personagens que quisesse e no período desejado, a fim de alinhar esse cronograma com a venda de brinquedos – que era o maior interesse de Perlmutter. Maisel, assim, o convenceu a contratá-lo e se tornou presidente e diretor de operações da Marvel Studios no fim de 2023.

Para criar esse estúdio, o acordo com Perlmutter era que a Marvel não forneceria o dinheiro; assim, Maisel precisaria convencer uma instituição financeira a arriscar o valor necessário para esse objetivo. Ele propôs que o novo estúdio usasse o dinheiro emprestado para produzir filmes, faturando o suficiente para pagar o empréstimo com juros. A garantia de um empréstimo seria grande e significativa: os direitos de filmagem de dez personagens da Marvel. O banco que terminasse com os personagens poderia mantê-los perpetuamente, mesmo que não os usasse, ou vendê-los a qualquer estúdio interessado, sem benefício para a Marvel. Era um risco sério, mas Maisel precisava do dinheiro (Robinson; Gonzales; Edwards, 2024, p. 64).

Os grandes nomes da Marvel já estavam sob contrato, então, Maisel ficaria com uma lista de dez propriedades intelectuais que, na época, eram consideradas segundo e terceiro escalão e que, certamente, nenhum estúdio se interessaria e que não seriam uma grande perda para a empresa caso seu plano não desse certo. Os personagens seriam o Capitão América, Vingadores, Nick Fury, Pantera Negra, Homem-Formiga, Manto & Adaga, Doutor Estranho, Gavião Arqueiro, Quarteto Futuro e Shang-Chi.

Por fim, numa reunião com o banco Merrill Lynch, Maisel conseguiu convencer os executivos de que sua ideia poderia dar certo, inclusive, pelos acordos de sucesso de Arad em relação ao Homem-Aranha e aos X-Men. O financiamento deu certo porque quase todos os

filmes haviam funcionado. Em 2005, o plano de ter um estúdio *live-action* da Marvel estava se concretizando.

2.2 A CONCRETIZAÇÃO DO MCU

Kevin Feige teria dois anos para produzir dois filmes. O acordo com o Merill Lynch incluía quatro tentativas, de modo que o estúdio precisaria de um acerto para permanecer no jogo. Entre as três opções, estavam o Homem de Ferro (cujos direitos já haviam retornado para a Marvel), Hulk e Homem-Formiga. Apesar de o público, na época, não ser familiarizado com o Homem de Ferro, os executivos acreditavam que ele daria um bom brinquedo e que o público conseguiria se conectar com sua história. No entanto, problema do Homem de Ferro ia além da familiaridade do público para com ele: historicamente no âmbito dos quadrinhos, o personagem Tony Stark fabricava armas e, na época em que o filme foi proposto, os Estados Unidos estavam em guerra. Seria difícil transformá-lo num herói querido pelos espectadores. Outro obstáculo apontado por Robinson; Gonzales; Edwards (2024) era ligado ao cenário de guerra junto ao então recente ataque às torres gêmeas. Os acontecimentos paralelos narrados pelos autores abrangem a divulgação do filme do Homem-Aranha, que incluía uma cena do herói nas Torres Gêmeas do World Trade Center, pouco antes do atentado. Dois meses após os ataques terroristas de 11 de setembro de 2001, houve uma reunião da presidência dos EUA junto à Motion Picture Association of America (que representa os maiores estúdios de cinema de Hollywood), na qual “Karl Rove, conselheiro-sênior do presidente George W. Bush, [...] enfatizou que o governo norte-americano precisava de uma resposta unificada ao 11 de setembro por parte da indústria de entretenimento” (Robinson; Gonzales; Edwards, 2024, p. 74). Entre os pontos destacados por ele em relação a essa resposta, havia:

1. A campanha norte-americana contra o Afeganistão era uma guerra contra o terrorismo, não contra o Islã.
2. As pessoas podiam ajudar no esforço de guerra em suas comunidades.
3. Os soldados norte-americanos e suas famílias precisavam de apoio.
4. O 11 de setembro exigia uma resposta global.
5. Aquela era uma luta contra o mal.
6. As crianças deveriam sentir que estavam seguras (Robinson; Gonzales; Edwards, 2024, p. 75).

O próprio Stan Lee também havia passado por esse desafio, conforme mencionam os autores, quando criou o herói para os quadrinhos, na época da Guerra Fria, alegando que os leitores jovens odiavam a guerra e os militares e que seria divertido criar um personagem do qual ninguém gostaria e obrigar o público a gostar dele. Assim, em vez de reproduzir

exatamente o contexto original do personagem, ele foi trazido para o Afeganistão no século XXI: “uma mudança simples que inseriu o filme no contexto político do momento. [...] A Marvel não queria fazer um filme que contrariasse o humor militarista e super patriótico da nação [...] e uma delas [das razões] era o fato de que meio bilhão de dólares estavam em jogo” (Robinson; Gonzales; Edwards, 2024, p. 78). E é assim que, de fato, se adentrará aos lançamentos Marvel no cinema e ao que passou a caracterizar o MCU como tal. Toda essa justificativa em relação às escolhas e motivos para tais serão de extrema importância para a análise enunciativa.

2.3 OS FILMES

2.3.1 Fase Um – O alicerce do MCU

O MCU foi iniciado a partir de *Homem de Ferro*, lançado nos cinemas em 2008. Conforme os filmes eram lançados, as fases eram separadas e construía a narrativa ampla. Deste modo, *Homem de Ferro* (2008) deu início à Fase 1, seguido de *O Incrível Hulk* (2008), *Homem de Ferro 2* (2010), *Thor* (2011), *Capitão América: O Primeiro Vingador* (2011) e *Os Vingadores* (2012).

A sequência foi assim estabelecida por diversos motivos. Conforme relatam Robinson; Gonzales; Edwards (2024, p. 109), “Hulk era o mais forte de todos: o segundo personagem mais popular da Marvel, depois do Homem-Aranha, que não estava disponível para a Marvel Studios”, e era um brinquedo que vendia bem entre os meninos. Como um filme do Hulk havia sido lançado pela Universal Studios em 2003 e a empresa não tinha interesse em produzir um segundo longa, a Marvel foi em busca de um acordo para reobter os direitos de filmagem desse personagem, contanto que a Universal Studios distribuísse todos os filmes da franquia. “Isso significava que Hulk podia fazer um cameo ou participar de uma equipe sem o envolvimento da Universal, desde que seu nome não estivesse no título” (Robinson; Gonzales; Edwards, (2024, p. 111). Tal acordo explica o formato do MCU hoje em dia e o porquê de o Hulk não ter estrelado uma sequência. Também possibilitou que o Hulk integrasse a equipe dos Vingadores.

Quanto aos demais filmes, eles foram escolhidos em um acordo da equipe durante alguns dias de reunião em Palm Springs; inclusive, já tinham sido basicamente idealizados. Nessa época, o termo “Fase Um” ainda não era utilizado, mesmo que os produtores já tivessem a ideia de reunir todos os heróis dessa fase em *Os Vingadores* e já planejassem a Fase Dois. O filme de Thor foi ambientado no século XXI, justamente com o objetivo de fazê-lo se aliar ao

Homem de Ferro. Apenas o Capitão América foi feito como um filme de época para ter foco em sua origem, ligada à Segunda Guerra Mundial.

Por fim, desde a Fase Um, o propósito da Marvel Studios era produzir uma série de filmes, mas não como as convencionais: filmes interconectados. “Deixando claro que os eventos nos filmes não eram idênticos aos dos quadrinhos e enfatizando que todos faziam parte de uma história mais ampla, a Marvel Studios começou a se referir ao seu mundo fictício com um nome [...] inegavelmente memorável” (Robinson; Gonzales; Edwards, 2024, p. 133). Assim, o termo Universo Cinematográfico Marvel foi utilizado pela primeira vez durante a divulgação de *Homem de Ferro 2*, pelo próprio Kevin Feige.

2.3.2 As sequências

Uma vez que a construção da Fase Um pressupunha fases seguintes, a Marvel passou a estruturar seu mundo fictício, com as primeiras fases compondo a Saga do Infinito. O plano de Feige ia além do caminho pavimentado até *Os Vingadores*. “[...] Isso poderia levar a ainda mais crossovers³ e sequências, [...] [as quais ele] acreditava que [...] não eram simples presentes para os fãs, mas “completamente inerentes ao DNA da Marvel”⁴” (Robinson; Gonzales; Edwards, 2024, p. 155). Assim, cada lançamento tinha o intuito de ser aproveitado em uma produção maior dentro da narrativa mais ampla. Assim, quando a Saga do Infinito chegou ao fim, com o também encerramento da Fase 3, os dois últimos filmes dos Vingadores contaram com a participação de quase todos os personagens criados ao longo da Saga toda, construída em torno dos Vingadores e das joias do infinito.

Após o fim da Saga do Infinito, a Marvel deu início à Saga do Multiverso, cuja história se dá em decorrência dos acontecimentos das fases anteriores, dando, assim, continuidade à narrativa ampla. Deste modo, conforme a Marvel ia trabalhando seus personagens, suas narrativas individuais e sua narrativa ampla, foi-se estabelecendo um padrão, chamado popularmente de Fórmula Marvel. Os elementos que a compõem serão discutidos mais adiante.

³ O termo em tradução livre significa “cruzamento” e, no mundo geek, serve para descrever junções de universos e personagens.

⁴ Palavras do próprio Kevin Feige em entrevista aos autores.

3 CAMINHOS DISCURSIVOS

Para Hjelmslev (1975, p. 49), “uma linguagem é um sistema de signos [...], [de forma que] “um “signo” funciona, designa, significa [...], é portador de uma significação”. Nesse sentido, deve-se destacar a importância do contexto, apontada por Hjelmslev, para a significação do signo, pois “toda significação de signo nasce de um contexto” (1975, p. 49). Como um sistema de signos, uma linguagem “deve ser sempre capaz de produzir novos signos, novas palavras e novas raízes” (Hjelmslev, 1975, p. 51). O autor apresenta também a concepção de não signos, afirmando que eles entram como partes de signos num sistema de signos [e] serão denominados figuras. [...]. A linguagem, portanto, é tal que a partir de um número limitado de figuras, que podem sempre formar novos arranjos, pode construir um número ilimitado de signos (Hjelmslev, 1975, p. 51).

No entanto, para Hjelmslev, atribuir à linguagem a descrição de simples sistemas de signos não é suficiente, pois, conforme a estrutura interna (figuras que vem a formar uma infinidade de signos), a definição de sistema de figuras acaba por ser mais pertinente, uma vez que chamar a linguagem de sistema de signos não resiste a uma observação mais profunda e só prestaria conta das funções externas da linguagem (Hjelmslev, 1975). Nesse sentido, uma das contribuições mais importantes da teoria hjelmsleviana para o desenvolvimento da semiótica greimasiana está na formulação do signo a partir de uma expressão e um conteúdo, de forma que a função semiótica os une. “Uma expressão só é expressão porque é a expressão de um conteúdo, e um conteúdo só é conteúdo porque é o conteúdo de uma expressão” (Hjelmslev, 1975, p. 51).

3.1 O PERCURSO E A PRODUÇÃO DO SENTIDO

Greimas e Courtés (1979, p. 411) afirmam que Hjelmslev foi “o primeiro a propor uma teoria semiótica coerente, [...] como uma hierarquia [...] provida de pelo menos dois planos de articulação – expressão e conteúdo –, cuja união constitui a semiose”. Os termos “expressão” e “conteúdo” se relacionam com os conceitos de significante e significado e, para Hjelmslev, “é a reunião das suas formas, a da expressão e a do conteúdo – e não mais de duas substâncias –, que constitui, a seu ver, a forma semiótica” (Greimas e Courtés, 1979, p. 81). Para os autores, a teoria semiótica é uma teoria da significação cuja preocupação inicial é explicitar as condições de apreensão e produção de sentidos. “A significação é [...] esta transposição de um nível de linguagem o outro, de uma linguagem a uma linguagem diferente, e o sentido é apenas esta

possibilidade de *transcodificação*” (Greimas, 1975, p. 13, grifo do autor). Em complemento, o autor afirma, ainda, que descrever os percursos das transposições e transformações de conteúdos, são tarefas que, hoje em dia, já não parecem utópicas. Só uma semiótica de formas como esta poderá surgir, num futuro previsível, como a linguagem que permite falar do sentido. Porque a forma semiótica é exatamente o sentido do sentido (Greimas, 1975, p. 17)

Retomando os planos da expressão e do conteúdo, deve-se levar em consideração que “a existência da expressão é considerada uma condição da existência do sentido” (Greimas, 1975, p. 36). Isso porque o plano da expressão é onde, basicamente, são carregados os sentidos do plano do conteúdo. Como uma teoria da significação e considerando a significação como produção de sentido, Fiorin (2000, p. 13) aponta as três principais características que descrevem a Semântica para Greimas, de forma que ela deve ser: gerativa, ou seja, deve estabelecer modelos que apreendam os níveis de invariância crescente do sentido de tal forma que se perceba que diferentes elementos do nível de superfície podem significar a mesma coisa num nível mais profundo [...]; sintagmática, isto é, deve explicar não as unidades lexicais que entram na feitura das frases, mas a produção e a interpretação do discurso; geral, ou seja, deve ter como postulado a unicidade do sentido, que pode ser manifestado por diferentes planos de expressão (por um de cada vez ou por vários deles ao mesmo tempo: por exemplo [...], o conteúdo de uma telenovela é manifestado, ao mesmo tempo, por um plano de expressão verbal, por um visual, etc.).

Deste modo, na perspectiva da semântica como gerativa, sintagmática e geral, foi proposto por Greimas e Courtés (1979) o que é chamado de Percurso Gerativo do Sentido, por meio do qual é possível produzir e interpretar o sentido. Esse percurso é composto por três patamares, segundo o esquema apresentado a seguir na Figura 1.

Figura 1: Componentes e subcomponentes do Percurso Gerativo do Sentido

PERCURSO GERATIVO			
	componente sintático		componente semântico
Estruturas sêmio-narrativas	nível profundo	SINTAXE FUNDAMENTAL	SEMÂNTICA FUNDAMENTAL
	nível de superfície	SINTAXE NARRATIVA DE SUPERFÍCIE	SEMÂNTICA NARRATIVA
Estruturas discursivas	SINTAXE DISCURSIVA Discursivização actorialização temporalização espacialização		SEMÂNTICA DISCURSIVA Tematização Figurativização

Fonte: Dicionário de Semiótica (Greimas e Courtés, 1979, p. 209)

Conforme é possível observar no quadro, cada um dos níveis, do mais profundo ao mais superficial, possui uma sintaxe e uma semântica. Quanto a esses componentes, Fiorin (2000, p. 18) afirma que, numa teoria do discurso, a sintaxe contrapõe-se à semântica. No entanto, tem ela, em ambos os casos, uma acepção relativamente comparável. A sintaxe dos diferentes níveis do percurso gerativo é de ordem relacional, ou seja, é um conjunto de regras que rege o encadeamento das formas de conteúdo na sucessão do discurso. Embora ela seja puramente relacional, tem, assim como a sintaxe estudada pela gramática, um caráter conceptual. O funcionamento da sintaxe e da semântica no Percurso Gerativo do Sentido será explicitado conforme a exploração dos níveis que o compõem.

Ao propor os níveis profundo e superfície no Percurso Gerativo do Sentido, Greimas e Courtés (1979) explicam que estes estão relacionados ao eixo da verticalidade, de forma que um serve para designar o ponto de partida e o outro para designar o ponto de chegada “de uma cadeia de transformações, que se apresenta como um processo de geração, como um percurso gerativo de conjunto, no interior do qual se podem distinguir tantas etapas e marcos quantos forem necessários para a clareza da explicação” (Greimas e Courtés, 1979, p. 353).

Como mencionado anteriormente, cada nível deste percurso possui um componente sintático e um componente semântico, de forma que a sintaxe dos diversos patamares do percurso tem também um caráter conceptual, o que significa que cada combinação de formas produz um determinado sentido. A distinção entre sintaxe e semântica não decorre do fato de que uma seja significativa e a outra não, mas de que a sintaxe é mais autônoma do que a semântica, na medida que uma mesma relação sintática pode receber uma variedade imensa de investimentos semânticos (Fiorin, 2000, p. 18).

Para compreender esse funcionamento, os níveis serão melhor explorados por meio de alguns textos. No entanto, no âmbito da produção do sentido, é pertinente a exploração do conceito de texto e os conceitos que o acompanham da perspectiva de estudiosos da comunicação.

3.1.1 Noções de texto

A semiótica francesa tem como escopo “estudar a produção e a interpretação dos textos, [...] se interessa por qualquer tipo de texto, independentemente de sua manifestação” (Fiorin, 2012, p. 166), o que possibilita sua aplicação nos mais diversos tipos de textos. Nesse sentido, afirma-se que “a semiótica insere-se, portanto, no quadro das teorias que se (pre)ocupam com o texto” (Barros, 2005, p. 10). O percurso do qual tem se falado neste trabalho é um modelo

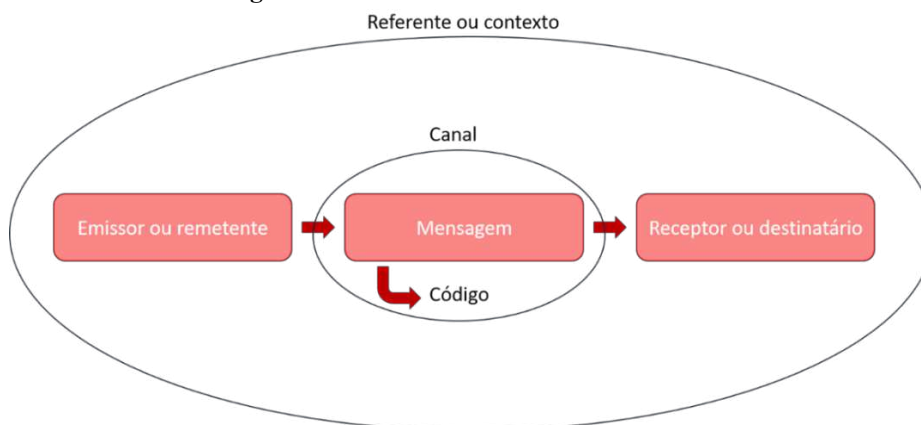
metodológico que simula a interpretação do significado, ou seja, o conteúdo, e esse modelo precisa se unir a um plano de expressão para se manifestar. Deste modo, chama-se manifestação a junção de um plano de expressão e de um plano de conteúdo e, quando um conteúdo é manifestado por um plano de expressão, surge um texto (Fiorin, 2000).

O conceito de texto é amplo e abrange diversas manifestações de linguagem, de forma que “tudo que é interpretável é um texto. [...] Tudo aquilo que produz um sentido completo, que seja mensagem compreensível, é um texto” (Marinho, s. d.). Segundo Barros (1994, p. 1), “o texto é considerado hoje tanto como objeto de significação, ou seja, como um “tecido” organizado e estruturado, quanto como objeto de comunicação, ou melhor, objeto de cultura, cujo sentido depende, em suma, do contexto sócio-histórico”. Quanto à primeira concepção, Fiorin (2012, p. 165) explica que dar ênfase ao conceito de que o texto é um objeto de significação implica considerá-lo um todo de sentido, dotado de uma organização específica, diferente da frase. Isso significa, portanto, dar relevo especial ao exame dos procedimentos e mecanismos que o estruturam, que o tecem como uma totalidade de sentido. [O texto tem] uma estrutura, que garante que o sentido seja apreendido em sua globalidade, que o significado de cada uma de suas partes dependa do todo.

A segunda concepção compreende o texto como objeto de comunicação entre dois sujeitos e, segundo Barros (2005, p. 12), “precisa ser examinado em relação ao contexto sócio-histórico que o envolve e que, em última instância, lhe atribui sentido”. Enquanto objeto de comunicação, o texto, portanto, vem a constituir um ato de comunicação verbal, por meio do qual, segundo Jakobson (2001, p. 123),

O remetente envia uma mensagem ao destinatário. para ser eficaz, a mensagem requer um contexto a que se refere [...], apreensível pelo destinatário, e que seja verbal ou suscetível de verbalização; um código total ou parcialmente comum ao remetente e ao destinatário (ou, em outras palavras, ao codificador e ao decodificador da mensagem); e, finalmente, um contacto, um canal físico e uma conexão psicológica entre o remetente e o destinatário, que os capacite a ambos a entrarem e permanecerem em comunicação.

Nesse sentido, Jakobson propõe um modelo comunicativo, conforme apresentado na Figura 2.

Figura 2: Modelo Comunicativo de Jakobson

Fonte: Adaptado de Jakobson (2001, p. 123).

Fiorin (2012, p. 166) explica que a semiótica desenvolvida por Greimas acaba por dar “ênfase ao conceito de texto como objeto de significação e, por conseguinte, preocupa-se fundamentalmente em estudar os mecanismos que engendram o texto, que o constituem como uma totalidade de sentido”. Apesar disso, a concepção do texto como objeto de comunicação não é deixada de lado. Isso poderá ser explorado mais adiante, conforme os níveis do percurso forem explicitados, mas se pode adiantar que Discini (2013, p. 29) afirma que “o próprio texto deve ser considerado situação de comunicação, o que pressupõe um enunciado em relação com uma enunciação”, elementos que constam na sintaxe discursiva e serão abordados no nível discursivo do percurso gerativo do sentido.

Voltando ao texto e levando em consideração sua abrangência a manifestações verbais, não verbais e sincréticas, deve-se observar as especificidades dos textos sincréticos, sobretudo os textos midiáticos, assim chamados por Fiorin (2008), por serem criados por meios de comunicação (jornal, televisão, rádio, cinema etc.). Segundo o autor, esses textos são

produtos de linguagens e, por conseguinte, podem ser examinados pelas teorias linguísticas e semióticas. [...] O sentido gerado por um filme não é diferente daquele criado por um romance. O que distingue um objeto do outro é apenas a forma de manifestar essa significação, é o plano da expressão (Fiorin, 2008, p. 78).

Portanto, estando esclarecidas as noções de texto no âmbito da semiótica, cabe, agora, explicitar o percurso gerativo do sentido desenvolvido por Greimas por meio de produções que fazem parte do MCU.

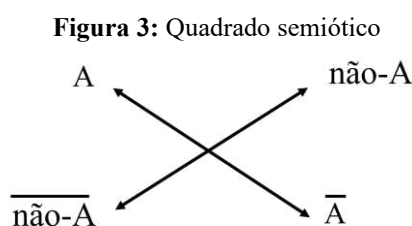
3.1.2 Nível fundamental

No âmbito de uma construção, como a de uma casa ou de um prédio, um fundamento ou a parte da fundação é um alicerce, a base dela. Assim também funciona em um texto, com

base no percurso gerativo do sentido. O nível profundo é constituído pela sintaxe fundamental junto à semântica fundamental, de forma que a representação da primeira se dá pelo quadrado semiótico e a segunda abriga as categorias semânticas que se encontram na base de um texto (Greimas e Courtés, 1979; Fiorin, 2000). A sintaxe e a semântica fundamentais dependem uma da outra e, nesse sentido, Greimas e Courtés (1979, p. 364) explicam que “compreende-se por quadrado semiótico a representação visual da articulação lógica de uma categoria semântica qualquer”, de forma que “uma categoria semântica fundamenta-se numa diferença, numa oposição. [...] Para que dois termos possam ser apreendidos conjuntamente, é preciso que tenham algo em comum” (Fiorin, 2000, p. 18), como morte/vida ou felicidade/infelicidade.

Não se opõem, por exemplo, /sensibilidade/ a /horizontalidade/, pois esses elementos não têm nada em comum. Contrapõe-se, no entanto, /masculinidade/ a /feminilidade/, pois ambos se situam no domínio da /sexualidade/. Assim, quando, no discurso político dos conservadores, estabelece-se uma oposição entre /democracia/ versus /comunismo/, comete-se uma violência semântica, uma vez que o primeiro termo concerne a regime político e o segundo, a sistema econômico, não tendo, pois, nada em comum (Fiorin, 2000, p. 19). Um termo pressupõe o outro para ganhar sentido.

Em relação à sintaxe fundamental, representada pelo quadrado semiótico, Greimas e Courtés (1979, p. 433) afirmam que “as operações sintáticas fundamentais, chamadas de transformações, são de duas espécies: a negação e a asserção. Se a negação serve essencialmente para produzir termos contraditórios, a asserção é capaz de reunir os termos situados no eixo dos contrários e no dos subcontrários”. O quadrado semiótico está representado na Figura 3.



Fonte: Dicionário de Semiótica (Greimas e Courtés, 1979, p. 365)

Segundo Fiorin (2000, p. 19), ao aplicar-se a operação de negação a cada termo contrário, “obtem-se dois contraditórios [...] Cada um dos contraditórios implica o termo contrário daquele que é contraditório. Assim, /não masculinidade/ implica /feminilidade/ e /não feminilidade/ implica /masculinidade/”. Os contraditórios são chamados de subcontrários. [...] Os termos que estão em relação de contraditoriedade definem-se pela presença ou pela ausência

de um dado traço: /masculinidade/ versus /não masculinidade/. Os termos que estão em relação de contrariedade possuem, cada um, um conteúdo positivo. Assim, feminilidade não é ausência de masculinidade, mas é uma marca semântica específica. Abaixo, uma sequência de quadros do episódio 8 de WandaVision (2021) foi utilizada para construir a imagem que servirá para elucidar o funcionamento do nível fundamental.

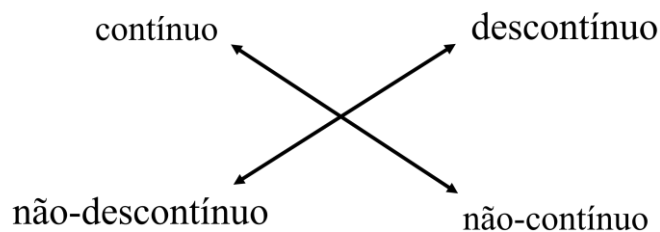
Figura 4: Cena de WandaVision, onde Wanda cria a realidade paralela



Fonte: WandaVision (2021)

Em WandaVision (2021), a protagonista, Wanda, havia criado uma realidade paralela onde se casou com Visão (morto pelas mãos de Thanos, grande vilão da Saga do Infinito) e teve dois filhos – toda essa realidade manipulada com seus poderes. Deste modo, “a minissérie se vale do descontínuo (realidade criada/mundo paralelo figurativizado pela barreira que circunda Westview) para ressaltar que o contínuo (curso natural da vida) está acima de vontades particulares” (Amaral e Silva, 2022). Assim, tem-se a categoria semântica /descontínuo/ versus /contínuo/ representada no quadrado semiótico conforme a Figura 5.

Figura 5: Aplicação do quadrado semiótico em WandaVision



Fonte: Elaborado pela autora, com base em Amaral e Silva (2022).

Seguindo o raciocínio de Fiorin (2000), entende-se, portanto, que algo descontínuo pressupõe a existência de algo contínuo. Nesse caso, a realidade simulada – descontínuo – (de vida em família, alegria e completude) pressupõe uma realidade natural – contínuo – (de morte,

solidão e incompletude), que era o que assolava a protagonista Wanda após a morte de Visão, descrito por ela mesma, durante *Vingadores: Ultimato* (2019), como tudo o que ela tinha e lhe foi tirado. Observando os termos subcontrários, /não contínuo/ e /não descontínuo/, reitera-se que a ausência de algo contínuo não é necessariamente algo descontínuo – ou seja, o /não contínuo/ poderia ser ilustrado como aquele momento em que Wanda está quase finalizando a criação do HEX, sem consciência de seu feito e seus prejuízos à população de Westview; já o /não descontínuo/ pode ser representado pelo momento em que há a desconstrução do HEX, sendo esta a transição do /descontínuo/ para o /contínuo/, e, portanto, um traço semântico particular, sobretudo, que representa o retorno para o contínuo.

Figura 6: O /não contínuo/ em WandaVision (entendido como a transição do /contínuo/ para o /descontínuo/), representado por um quadro do episódio 8



Fonte: WandaVision (2021)

Na Figura 6, a ausência de continuidade está na construção do cenário preto e branco – que passa, posteriormente, a ser um traço do /descontínuo/ (realidade paralela) -, junto à continuidade representada por Wanda em cores e com lágrimas nos olhos, que remetem ao luto e à perda (traços do /contínuo/). Já abaixo, na Figura 7, a ausência de descontinuidade (/não descontínuo/) pode ser observada na sequência do desmanche do HEX: a aproximação da barreira que separa a realidade natural da realidade simulada, diminuindo, gradativamente, o espaço abrangido por ela, seguida da desintegração do Visão e o retorno, por fim, ao /contínuo/. Inclusive, destaca-se que, no terceiro quadro, a personagem ainda usa aliança na mão, como um último traço do /descontínuo/ presente no /contínuo/, que indica, portanto, o /não descontínuo/. O último quadro marca a retomada do /contínuo/, onde a face de Wanda é tomada, novamente, pela tristeza decorrente do luto e já não há nenhum resquício de descontinuidade.

Figura 7: Sequência de quadros da cena da desconstrução do HEX, no episódio 9 de WandaVision (2021), que ilustra o /não descontinuo/



Fonte: WandaVision (2021)

3.1.3 Nível Narrativo

O segundo patamar do percurso gerativo do sentido se refere à narratividade, que, conforme explicado por Fiorin (2000), se distingue da narração, de modo que a última se refere a uma classe de textos (narrativos) e a outra “é uma transformação situada entre dois estados sucessivos e diferentes. Isso significa que ocorre uma narrativa mínima, quando se tem um estado inicial, uma transformação e um estado final (Fiorin, 2000, p. 21). Dessa forma, ainda de acordo com o autor, a narratividade é entendida como transformação de conteúdo e componente da teoria do discurso, de modo que, no âmbito da narração, essas transformações e estados são ligados a personagens individualizados.

Nesse aspecto, há dois tipos de enunciados elementares na sintaxe narrativa: os enunciados de estado e os enunciados de fazer. Os enunciados de estado estabelecem uma relação de junção (disjunção ou conjunção) entre um objeto e um sujeito (Fiorin, 2000). Para ilustrá-lo, pode-se utilizar o mesmo texto anterior, WandaVision (2021), em que Wanda criou, inconscientemente, uma realidade paralela para poder ficar com Visão e a vida que sempre sonhou. Neste caso, antes da criação do HEX, “Wanda”, sujeito, estava enlutada, ou seja, em conjunção com o objeto “luto”. Assim, ela não estava feliz, em disjunção com a felicidade.

Já os enunciados de fazer “mostram as transformações, os que correspondem à passagem de um estado a outro” (Fiorin, 2000, p. 21). Ainda na minissérie, no terceiro episódio, Wanda ficou grávida. Neste enunciado, a transformação passa de um estado inicial “não grávida” para “grávida”, ou em disjunção com a gravidez no estado inicial e em conjunção no final. Faz-se necessário ressaltar que “não se pode confundir sujeito com pessoa e objeto com

coisa. Sujeito e objeto são papéis narrativos que podem ser representados num nível mais superficial por coisas, pessoas ou animais” (Fiorin, 2000, p. 22). Em *WandaVision* (2021), antes da criação da realidade paralela por Wanda, ela está em disjunção com o objeto, que é Visão ou a felicidade de uma vida projetada. Mas esses modelos apresentados são narrativas mínimas, sem muitos detalhes ou profundidade, ao contrário dos textos que, segundo Fiorin (2000), são narrativas complexas onde há uma série de enunciados de estado organizados hierarquicamente, de modo que essa narrativa complexa é estruturada em uma sequência canônica compreendida em quatro fases: manipulação, competência, performance e sanção.

A primeira fase, manipulação, conforme Greimas e Courtés (1979, p. 269), “caracteriza-se como uma ação do homem sobre outros homens, visando a fazê-los executar um programa dado: no primeiro caso, trata-se de um “fazer-ser”, no segundo, de um “fazer-fazer”. Enquanto configuração discursiva, a manipulação é sustentada por uma estrutura contratual e ao mesmo tempo por uma estrutura modal. Trata-se, com efeito, de uma comunicação (destinada a fazer-saber) na qual o destinador-manipulador impele o destinatário-manipulado a uma ação de falta de liberdade, a ponto de este ser obrigado a aceitar o contrato proposto. Assim, o que está em jogo, à primeira vista, é a competência modal do destinatário-sujeito: se este, por exemplo, conjunge ao não poder não fazer um dever-fazer, tem-se a provocação ou a intimidação; se ele lhe conjunge um querer-fazer, ter-se-á então sedução ou tentação (Greimás e Courtés, 1979, p. 270).

Para Fiorin (2000), tanto o manipulador quanto o manipulado podem ser representados por uma mesma personagem. Há, ainda, vários tipos de manipulação, mas os mais comuns são os já mencionados anteriormente. Quando o manipulador tem a intenção de levar o manipulado a fazer alguma coisa por meio da proposta de uma recompensa, ocorre a tentação; se o fazer-fazer se dá por meio de ameaças, ocorre a intimidação; já a sedução ocorre por meio de um juízo positivo sobre a competência do manipulado; e a provocação por meio de um juízo negativo sobre a competência do manipulado. No filme *Vingadores: Guerra Infinita* (2018), os heróis da trama têm a missão de proteger e recuperar as joias do infinito para que o vilão, Thanos, não as pegue e apague a existência de metade da população do universo. Aplicar-se-á este exemplo aos quatro tipos de manipulação:

tentação: se eles conseguirem proteger as joias, as pessoas permanecem vivas e seguras (essa é a recompensa);

intimidação: se eles não conseguirem proteger as joias, metade da população do universo será apagada (essa é a ameaça);

sedução: a missão de proteger as joias do infinito foi incumbida a eles pois eles são capazes de proteger o universo, afinal, são os Vingadores (juízo positivo acerca de uma competência);

provocação: a missão de proteger o universo cabe a eles, mas talvez eles não sejam capazes, uma vez que o Thanos é muito mais poderoso e eles estão em menor número comparado ao exército dele (juízo negativo acerca da competência).

Posteriormente à fase da manipulação, têm-se a fase da competência, onde o sujeito que realiza a ação possui um saber-fazer e/ou um poder-fazer. No caso acima, o saber-fazer e o poder-fazer estão relacionados à ação de proteger as joias do infinito. Na terceira fase, que é a performance, na qual, segundo Fiorin (2000, p. 22-23), “se dá a transformação (mudança de um estado a outro) central da narrativa. Libertar a princesa presa pelo dragão é a performance de muitos contos de fada”. Na narrativa dos Vingadores, a performance é não conseguir proteger as Joias do Infinito. No filme, eles estão em disjunção com algumas das joias e em conjunção com outras. Ao final, eles já estão em disjunção com todas, assim como Visão passa pelo estado de transformação e entra em um estado de disjunção com a vida. Por outro lado, a performance de Thanos é conseguir todas as joias e apagar metade do universo, de forma que, no início, ele estava em disjunção com o objeto e, ao final, em conjunção com ele. Assim, se reafirma que tanto o manipulado quanto o manipulador podem ser representados na mesma personagem.

“A última fase é a sanção. Nela ocorre a constatação de que a performance se realizou e, por conseguinte, o reconhecimento do sujeito que operou a transformação. Eventualmente, nessa fase, distribuem-se prêmios e castigos” (Fiorin, 2000, p. 23). Na narrativa da Guerra Infinita, o prêmio, para Thanos, é a consolidação de seu plano; para os Vingadores, fica o castigo de ver muitos seres, inclusive seus amigos e famílias, serem apagados.

Com todas as fases do esquema narrativo já explicadas, é possível que ele seja construído da seguinte forma para outras aplicações mais resumidas:

Quadro 2 - Representação do esquema narrativo canônico

Manipulação	Competência	Performance	Sanção
Manipulador e manipulado Fazer-ser e fazer-fazer (do manipulador em relação ao manipulado Tentação Intimidação Sedução Provocação Estado inicial	Saber-fazer e poder-fazer do manipulado	Transformação de estado onde o manipulado aceita ou não o fazer-fazer	Manipulador e/ou manipulado em conjunção ou disjunção com o objeto Prêmio ou castigo Estado final

Fonte: Elaborado pela autora

Os acontecimentos principais de *Vingadores: Guerra Infinita (2018)*, citados acima, podem ser organizados de uma perspectiva onde Thanos é o manipulado, uma vez que ele precisa obter as joias do infinito para cumprir com seu objetivo principal e, assim, se envolve num embate com os Vingadores. Deste modo, a organização seria a seguinte:

Quadro 3 - Esquema canônico aplicado à narrativa central de *Vingadores: Guerra Infinita (2018)*

Manipulação	Competência	Performance	Sanção
Manipulador: Vingadores (que detém a Joia do Tempo e a Joia da Mente) Manipulado: Thanos, que precisa pegar as joias Manipulação por tentação ou intimidação Estado inicial: em disjunção com o objeto	Saber-fazer e poder-fazer do manipulado: possui as competências, então, sim	Obtém todas as joias do infinito necessárias para seu objetivo	Prêmio, para Thanos, objetivo atingido Estado final: em conjunção com o objeto

Fonte: Elaborado pela autora.

O esquema no quadro busca resumir, basicamente, que: Thanos (sujeito), na posição de manipulado, precisava obter as joias do infinito (objeto) para atingir seu objetivo (extinção em massa de espécies do universo todo). A manipulação, tendo ele como manipulado, poderia ser por tentação, no caso, ele teria uma recompensa caso o objetivo fosse alcançado, ou intimidação, pois ele teria um castigo (a frustração de seu plano), caso não o atingisse, e o estado inicial seria em disjunção com o objeto. Quanto ao saber-fazer e ao poder-fazer, ele tem as competências para conseguir o que precisa: força, poder, sabedoria, um exército e algumas joias. Sua performance se dá por meio da junção de todas as pedras na manopla, quando há a transformação, de fato, na narrativa. E, por fim, ele entra em conjunção com o objeto e tem seu prêmio, que é o seu plano sendo executado num estalar de dedos.

Figura 8: Cena final de Vingadores: Guerra Infinita (2018): Thanos (sujeito) em conjunção com o objeto (joias do infinito)



Fonte: Vingadores (2018)

Deve-se ressaltar que “a sequência canônica não é uma forma onde se faz caber a narrativa. Ao contrário, inúmeras possibilidades devem ser levadas em conta, para permitir desvelar a forma específica que a narratividade assume num texto particular” (Fiorin, 2012, p. 169). Isso porque algumas fases podem ser pressupostas. Na narrativa “Thanos conseguiu obter as joias do infinito”, tem-se apenas a performance. Mas para que ele conseguisse, naquele contexto, era necessário que ele tivesse a competência para isso (o poder-fazer e o saber-fazer por meio da força física, do poder, da sabedoria, das armas necessárias para lutar contra os Vingadores), que pressupõe, ainda, a tentação ou a intimidação para conseguir atingir seu objetivo. Por fim, ela também pressupõe a sanção, ou seja, a recompensa e o estado final de conjunção com o objeto. Deste modo, alguns textos acabam por dar mais ênfase a algumas fases do que a outras (Fiorin, 2012). Nos filmes do Universo Cinematográfico Marvel, pode-se observar, principalmente, a performance e a sanção. Em *Capitão América: Guerra Civil* (2016), observa-se que o texto gira em torno da sanção, ou seja, da revogação ou não do Tratado de Sokovia por parte da equipe liderada pelo Capitão América. Para isso, ocorrem várias performances, como a assinatura do Tratado de Sokovia por parte da equipe do Homem de Ferro e, conseqüentemente, a ausência de intervenções em conflitos envolvendo indivíduos aprimorados também por essa equipe; a utilização, por parte do Governo Americano, dos indivíduos aprimorados em conflitos conforme necessidade e interesse do próprio; as discussões e batalhas entre dois grupos etc. As demais fases do esquema narrativo permanecem do campo da pressuposição.

3.1.4 Nível discursivo

Entende-se, primeiramente, o conceito de discurso no âmbito da semiótica, sobretudo para evidenciar, novamente, a diferença entre texto e discurso. Já foram explicitadas, anteriormente, as noções de texto, de forma que texto e discurso são termos distinguidos pela maioria dos linguistas, conforme aponta Fiorin (2012a), que complementa a afirmação dizendo que “o discurso é um objeto linguístico e um objeto histórico, o que significa que ele é uma construção linguística, gerada por um sistema de regras que define sua especificidade, mas, ao mesmo tempo, nem tudo é dizível” (Fiorin, 2012a, p. 146). No fim, o que é importante ter em mente é o fato de que texto e discurso passam a se diferir em relação à forma de existência da semiótica, isso porque, apesar de ambos serem produtos da enunciação, o discurso “é a atualização das virtualidades da língua e do universo discursivo [...]. O texto é a realização do discurso por meio da manifestação” (Fiorin, 2012a, p. 148).

As estruturas discursivas, dessa forma, são as que mais se aproximam da manifestação e, portanto, dos planos de expressão, de forma que elas são as mais superficiais no que se refere ao percurso gerativo do sentido. Segundo Greimas e Courtés (1979, p. 208), essas estruturas “são encarregadas de retomar as estruturas semióticas de superfície e de “colocá-las em discurso”, fazendo-as passar pela instância da enunciação”. Dessa forma, quanto à sintaxe narrativa, tem-se as categorias pessoa, tempo e espaço, conforme apresenta Fiorin (2016), e o componente semântico, que se refere à tematização e à figurativização, que produzem discursos abstratos ou figurativos (Greimas e Courtés, 1979). Outro ponto importante sobre o nível discursivo é que

a análise discursiva opera sobre os mesmos elementos que a análise narrativa, mas retoma aspectos que foram deixados de lado: as projeções da enunciação no enunciado, os recursos de persuasão utilizados pelo enunciador para manipular o enunciatário, a cobertura figurativa dos conteúdos narrativos abstratos. A mediação entre estruturas narrativas e estruturas discursivas é tarefa da enunciação: os esquemas narrativos são assumidos pelo sujeito da enunciação, que os converte em discurso e nele deixa “marcas”. Dessa forma, o exame da sintaxe e da semântica do discurso permite reconstruir e recuperar a instância da enunciação, sempre pressuposta (Barros, 2002, p. 72)

Leva-se em consideração, sobretudo, que a sintaxe discursiva, por abrigar o que será chamado à frente de enunciação, constitui um nível mais complexo de análise, será abordada, primeiramente, a semântica discursiva, que tem como elementos a tematização e a figurativização. “No quadro da semântica discursiva, o percurso temático é a manifestação isotópica mas disseminada de um tema, redutível a um papel temático” (Greimas e Courtés, 1979, p. 453). A tematização é descrita pelos autores como um procedimento de conversão

semântica, onde é permitido formular abstratamente um mesmo valor. Ao observar a narrativa de WandaVision (2021) – que foi o texto mais usado como base aqui –, têm-se o valor “felicidade” tematizado como criação temporal/espacial e figurativizado pela barreira hexagonal (HEX). Segundo Fiorin (2000, p. 29), “no nível discursivo, as formas abstratas do nível narrativo são revestidas de termos que lhe dão concretude”. Então, no caso de WandaVision (2021), bem como se pode observar no histórico da personagem Wanda em toda a Saga do Infinito, a disjunção dela com a felicidade aparece de diversas formas como a dupla morte de Visão, a perda de seu irmão, Pietro, e a perda de seu país, Sokovia, o retorno a um mundo pós-blip (quando boa parte da população do universo foi apagada e voltou após cinco anos) e, no ápice, em WandaVision, quando ela visita um terreno comprado por Visão, onde, segundo ele, eles poderiam envelhecer juntos. Do mesmo modo, a conjunção com a felicidade aparece no surgimento do HEX, no casamento com Visão, no nascimento dos filhos, no reaparecimento de Pietro etc.

Sobretudo, apontam Greimas e Courtés (1979, p. 186), “o que, com efeito, interessa ao semiótico é compreender em que consiste o subcomponente da semântica discursiva que é a figurativização dos discursos e dos textos, e quais são os procedimentos mobilizados pelo enunciador para figurativizar seu enunciado”. Nesse sentido, cabe explorar mais profundamente a instância da enunciação, já que esta será a principal abordagem utilizada neste trabalho.

3.1.4.1 *A enunciação*

Benveniste (1989, p. 82) afirma que “a enunciação é este colocar em funcionamento a língua por um ato individual de utilização”, de forma que ela produz um enunciado (e não o texto, deve-se destacar), de forma que “entende-se como enunciado toda grandeza dotada de sentido, pertencente à cadeia falada ou ao texto escrito, anteriormente a qualquer análise linguística ou lógica” (Greimas e Courtés, 1979, p. 148). Em complemento, ressalta-se que “cada manifestação da langue põe em jogo um enunciador e um enunciatário com seus pontos de vista, que ela ocorre num espaço e num tempo precisos, que ela se refere a elementos de uma semiótica do mundo natural, que ela visa, em última instância, à persuasão” (Fiorin, 2016, p. 25). Daí surgem aspectos que são considerados pelo autor, entre eles, competências para enunciar e o acordo fiduciário entre enunciador e enunciatário. São sete as competências para enunciar, segundo Fiorin (2016, p. 27-28):

- competência linguística, que é a competência básica para produzir um enunciado: o falante deve conhecer a gramática (sistemas fonológico,

morfológico e sintático) e o léxico de uma língua para nela produzir enunciados gramaticais e aceitáveis;

- competência discursiva, que engloba uma competência narrativa, que diz respeito às transformações de estado presentes em todo texto e a seu arranjo em fases de um esquema canônico que parece ser universal; uma competência discursiva propriamente dita, que concerne, de um lado, à tematização e à figurativização e, de outro, à actorialização, à espacialização e à temporalização, bem como aos mecanismos argumentativos, que vão da utilização dos implícitos ao uso da norma linguística adequada, das figuras de pensamento, aos modos de citação do discurso alheio, dos modos de argumentação *stricto sensu* (ilustração, silogismo, etc.) aos efeitos de sentido de objetividade, de realidade, etc.;
- competência textual, que concerne ao saber utilizar a semiótica-objeto em que o discurso será veiculado (por exemplo, os processos de criação de imagens no cinema e na televisão e mesmo os procedimentos de textualização em língua natural, que decorrem do caráter linear dos significantes de seus signos);
- competência interdiscursiva, que diz respeito à heterogeneidade constitutiva do discurso;
- competência intertextual, que se refere às relações contratuais ou polêmicas que um texto mantém com outros ou mesmo com uma maneira de textualizar, como ocorre, por exemplo, na estilização;
- competência pragmática, que concerne aos valores ilocutórios dos enunciados;
- competência situacional, que diz respeito ao conhecimento da situação em que se dá a comunicação e do parceiro do ato comunicativo.

Todas essas competências podem ser mais ou menos comuns a enunciador e enunciatário.

Apesar de a enunciação ter como dois principais sujeitos o enunciador e o enunciatário, é importante destacar que os níveis da enunciação comportam outros sujeitos: no primeiro nível, estão o enunciador e o enunciatário; no segundo nível, narrador e narratário; e no terceiro nível, interlocutor e interlocutário (Amaral e Silva, 2022). Os dois últimos níveis serão melhormente explorados em exemplos à frente. O que importa saber é que, nessa configuração, cada “eu” corresponde a um “tu”. O enunciador, como parte da estrutura da enunciação, é denominado como o destinador implícito do ato de comunicação, enquanto o enunciatário é o destinatário implícito e, para além disso, também é produtor do discurso (Greimas e Courtés, 1979). Isso

porque o enunciador realiza um fazer persuasivo e o enunciatário, um fazer interpretativo; além disso, para persuadir o enunciatário, o enunciador se utiliza de procedimentos argumentativos, que fazem parte das relações entre enunciador e enunciatário (Fiorin, 2016). Deste modo, afirma-se que o enunciador leva em consideração a recepção e aceitação do enunciado pelo enunciatário, de forma que este “não é um ser passivo, que apenas recebe as informações produzidas pelo enunciador, mas é um produtor do discurso, que constrói, interpreta, avalia, compartilha ou rejeita significações” (Fiorin, 2008, p. 87).

Os veículos de comunicação, por exemplo, constroem seu leitor por meio de características discursivas; assim, tem-se uma imagem do enunciatário que, por sua vez, passa a ser um coenunciador, já que ele participa da construção do enunciado e das escolhas do enunciador. Ademais, o enunciatário passa a aderir ao discurso por se ver constituído como sujeito (Fiorin, 2008). A adesão de um enunciatário a um discurso gera o que é chamado por Fiorin (2008) de eficácia discursiva. Segundo o autor, o enunciatário não adere ao discurso apenas porque este é apresentado como um conjunto de ideias que expressa seus possíveis interesses, mas sim, porque se identifica com um dado sujeito da enunciação, com um caráter, com um corpo, com um tom. Assim, o discurso não é apenas um conteúdo, mas também um modo de dizer, que constrói os sujeitos da enunciação. O discurso, ao construir um enunciador, erige também seu correlato, o enunciatário.

O enunciatário, portanto, pode ser entendido como um público-alvo idealizado. Quanto ao enunciador, outro ponto importante a ser destacado é que o enunciador não se confunde com o autor do texto, já que ele é o “eu” pressuposto, equivalente ao autor implícito, que não é o mesmo que autor real. Ambos, por vezes, coincidem, mas não obrigatoriamente. A figura de carne e osso, pertencente ao mundo extralinguístico, pode fingir, criando, no discurso, a imagem de uma pessoa totalmente diferente de sua autêntica personalidade. Ele não pertence, portanto, ao texto. O enunciador, ao contrário, é uma imagem construída ao longo do texto, uma idealização do ser que produziu o discurso corrente. [...] A instância linguística do enunciador é depreendida pelo modo como se diz, e não pelo que se diz (Amaral e Silva, 2022).

Abordando brevemente os demais níveis da enunciação, o narrador e o narratário se referem ao destinador e destinatário estão explicitamente instalados no enunciado, de forma que eles são “sujeitos diretamente delegados do enunciador e do enunciatário” (Greimas e Courtés, 1979, p. 294). Tanto o narrador e o narratário quanto o interlocutor e o interlocutário são chamados de actantes da enunciação. Os últimos, neste caso, participam do diálogo, segundo Greimas e Courtés (1979). Assim, eles podem ser observados, por exemplo, como os personagens de uma narrativa, que são utilizados para também construir os sentidos de um

texto. Como sempre, vale lembrar que este modelo de análise pode ser aplicado a qualquer tipo de texto. Em relação à WandaVision (2021), Amaral e Silva (2022) apresentam uma análise do enunciador e do enunciatário com base nos recursos utilizados pelo enunciador ao longo da minissérie. Os autores afirmam que o enunciador possui estratégias para a enunciação no Universo Cinematográfico da Marvel, como inserção de *easter-eggs* (pistas) ao longo dos filmes e cenas pós-créditos, que buscam despertar a curiosidade no enunciatário, e que algumas delas são alteradas na minissérie, como o roteiro não linear. Deste modo, o enunciador do UCM é visto pelos autores como um escritor enigmático, que passa a mensagem num período de tempo mais longo, por conta do formato da produção, e com referências aos quadrinhos, de modo que ele espera que o enunciatário seja capaz de coletar essas pistas e formular teorias. Nesse sentido, complementando a análise dos autores, pode-se afirmar que destacam-se as competências discursiva, interdiscursiva, textual, intertextual e situacional, tanto no enunciador quanto no enunciatário. Apesar de Amaral e Silva (2022) não terem analisado muito além das relações entre enunciador e enunciatário, pode-se acrescentar o quadro completo abaixo.

Quadro 4 - Esquema compacto de análise simplificada da enunciação

Enunciador e Enunciatário	Enunciador: enigmático, passa a mensagem aos poucos por meio de pistas ao longo da produção, principalmente por referências da Marvel nos quadrinhos e demais filmes Enunciatário: leitor de quadrinhos/consumidor do UCM, capaz de captar as mensagens ao longo do texto
Narrador e narratário	Não há narrador explícito, mas as câmeras, que contam a história, podem ser consideradas o narrador.
Interlocutor e interlocutário	Wanda, Visão, Monica Rambeau, agentes da S.W.O.R.D e moradores de Westview.

Fonte: Elaborado pela autora.

Como se observa, o enunciador pode ser identificado, sobretudo, por características discursivas e pelas estratégias utilizadas para a construção de um material voltado a um enunciatário específico, assim como o enunciatário pode ser identificado por meio das características que atendem, de certa forma, a uma idealização feita pelo enunciador.

O quadro acima é montado apenas para fins de dar objetividade à análise. Assim como ele, o próximo quadro, que trata da figurativização e da tematização, pode ser construído para o mesmo fim. Deste modo, ele também usará como base a narrativa de WandaVision (2021), que trata da Feiticeira Escarlata construindo, inconscientemente, uma realidade paralela onde

pudesse viver com seu companheiro, Visão, que havia sido morto em Vingadores: Guerra Infinita (2018).

Quadro 5 - Tematização e figurativização aplicadas ao enredo de WandaVision (2021)

Temas	Figuras
Luto, perda	Morte de Visão; Wanda lendo a planta da casa que ele havia comprado para ela
Ilusão	HEX/barreira
Felicidade	HEX, barreira; mundo paralelo; vida em família
Tristeza	Mundo real; mundo-pós-blip; a saída do HEX

Fonte: Elaborado pela autora

O objetivo do quadro é resumir e dar destaque aos principais temas e figuras presentes em uma narrativa. Com ele, pode-se entender que os temas ilusão e felicidade são figurativizados pela barreira que cerca Westview e pela vida em família idealizada e criada por Wanda, a fim de suprimir o tema luto/perda, figurativizado pela morte do Visão, pelo recebimento e leitura da planta da propriedade comprada por ele onde eles pudessem envelhecer. Com tudo isso exposto, torna-se interessante observar também, mesmo que brevemente, a construção do plano da expressão.

3.2 RELAÇÕES ENTRE CONTEÚDO E EXPRESSÃO NO TEXTO SINCRÉTICO

Considerando que o plano da expressão carrega os sentidos do plano do conteúdo, é interessante e pertinente trazer algumas breves considerações sobre os dois planos, sobretudo, porque o plano da expressão do cinema – citando-o por conta de os filmes serem materiais analisados neste trabalho –, é manifestado por meio de imagens e sons. Apesar de o termo “imagem” ser frequentemente associado a fotografias, pinturas, esculturas, etc., na semiótica aplicada é considerado imagem tudo aquilo que se pode ver, inclusive textos escritos – que são, primeiramente, vistos (Pietroforte, 2007). Dessa forma, “o plano da expressão pode ser de natureza verbal (literatura), não verbal (pintura, escultura, música, etc.) ou sincrética (elementos verbais e não verbais, como história em quadrinhos, teatro, cinema, etc.)” (Silva, 2014, p. 235).

Apesar deste estudo ser voltado para o plano do conteúdo, onde está situado o nível discursivo, o plano da expressão tem a sua relevância, afinal, ambos se relacionam diretamente na construção dos textos em geral. Silva (2014, p. 239) afirma que “há semissimbolismo quando uma categoria da expressão se relaciona com uma categoria de conteúdo”. Conforme aponta

Barros (apud Vilela *et al.*, 2018, p. 122), “na semiótica francesa, os conceitos de simbolismo e semissimbolismo foram trabalhados principalmente por Jean-Marie Floch e outros semioticistas dedicados à semiótica visual ou plástica. Contudo, esses sistemas podem ser aplicados a qualquer tipo de texto”, e isso poderia incluir as produções cinematográficas/audiovisuais.

Nos estudos de Silva (2014), é apontada a hierarquia de sensações estabelecida por Greimas, a qual é descrita da seguinte forma: eidético, que diz respeito à forma, sendo categorizado como nível superficial; o cromático, que diz respeito à cor, como intermediário; e o nível profundo, que está relacionado à luminosidade. Essas são as principais categorias levadas em consideração na análise do plano da expressão.

Quadro 6 - Hierarquia de sensações

Nível superficial	eidético (forma)
Nível intermediário	cromático (cor)
Nível profundo	luz (luminosidade)

Fonte: Silva (2014, p. 238).

Pietroforte (2007, p. 28) explica que, “ao analisar seus componentes eidéticos, cromáticos e topológicos, pode-se determinar como, por meio de contrastes, o plano da expressão é formado”. Em seu livro, o autor apresenta a análise da imagem da capa de um álbum musical da seguinte forma:

Quadro 7 - Análise do plano da expressão de uma capa de álbum musical

Plano da Expressão	categoria eidética	homogêneo <i>versus</i> heterogêneo
	categoria cromática	monocromático <i>versus</i> colorido
	categoria topológica	horizontal <i>versus</i> vertical
Plano do Conteúdo	figuras do discurso	portão <i>versus</i> músicos

Fonte: Pietroforte (2007, p. 28).

Na construção de Pietroforte (2007), a categoria topológica está relacionada à posição dos elementos na imagem. Com base nos quadros de Pietroforte (2007) e Silva (2014), é possível estabelecer como base para a análise das imagens os exemplos de categorias presentes no seguinte quadro:

Quadro 8 - Possibilidades de categorias do plano da expressão

Plano da expressão	categorias eidéticas	pequeno <i>versus</i> grande estreito <i>versus</i> largo vertical <i>versus</i> horizontal uniforme <i>versus</i> multiforme homogêneo <i>versus</i> heterogêneo simétrico <i>versus</i> assimétrico contraído <i>versus</i> dilatado
	categorias fotocromáticas	colorido <i>versus</i> monocromático colorido <i>versus</i> incolor cores quentes <i>versus</i> cores frias mesclado <i>versus</i> puro brilhante <i>versus</i> fosco claro <i>versus</i> escuro
	categorias topológicas	central <i>versus</i> periférico alto <i>versus</i> baixo superior <i>versus</i> inferior esquerdo <i>versus</i> direito frente <i>versus</i> atrás
Plano do conteúdo	categorias semânticas	A <i>versus</i> não A

Fonte: Elaborado pela autora.

Conforme visto, as categorias eidéticas dirão respeito à forma e à aparência dos objetos nas imagens; as fotocromáticas, que abrigam também o nível profundo citado por Silva (2014), dirão respeito às cores e à luminosidade; e as topológicas, por sua vez, estão relacionadas às posições dos objetos nas imagens. É importante atentar-se a um detalhe: as categorias semânticas do plano do conteúdo determinam a posição dos elementos das categorias do plano da expressão, conforme será possível observar nas análises à frente. A análise do plano da expressão vinculado ao plano do conteúdo pode evidenciar algumas estratégias utilizadas pelo enunciador na construção do seu discurso, de forma que sentidos podem surgir da relação entre as categorias plásticas do plano da expressão e das categorias semânticas do plano do conteúdo.

Em WandaVision (2021), há um quadro específico do episódio 8 no qual é possível observar bem o funcionamento das categorias semânticas junto às categorias do plano da expressão. O episódio revela como tudo começou e como Wanda criou a realidade paralela, evidenciando, por fim, a categoria semântica /realidade/ *versus* /ilusão/ junto à /infelicidade/ *versus* /felicidade/.

Figura 9: Cena do penúltimo episódio de WandaVision (2021)

Fonte: WandaVision (2021)

Com a imagem, pode-se fazer a seguinte leitura: as cores quentes – ou a parte colorida do frame –, junto à expressão triste da personagem, fazem alusão à infelicidade causada por uma realidade de dor e sofrimento; por outro lado, a ilusão é representada pelas cores frias - ou o monocromático. Outro ponto importante é que, no episódio, Wanda descobre como aquele mundo paralelo passou a existir e, desse modo, a realidade e a infelicidade passam a prevalecer. Por isso, as cores quentes ficam concentradas no meio da imagem.

Quadro 9 - Análise de expressão e conteúdo em WandaVision (2021)

Plano do Conteúdo	categoria semântica	ilusão <i>versus</i> realidade felicidade <i>versus</i> infelicidade
Plano da Expressão	categoria eidética	horizontal <i>versus</i> vertical desfocado <i>versus</i> focado 1º plano <i>versus</i> 2º plano
	categoria fotocromática	monocromático <i>versus</i> colorido cor quente <i>versus</i> cor fria
	categoria topológica	periférico <i>versus</i> central

Fonte: Elaborado pela autora.

É importante destacar como a organização do plano da expressão também reflete os recursos utilizados pelo enunciador para construir o discurso. Ao colocar Wanda em pé (vertical, no frame, em contraste com a imagem horizontal), é ressaltada a afirmação de Amaral e Silva (2022) sobre o curso natural da vida estar acima de vontades particulares, já que o vertical junto ao foco no centro da imagem ressalta essa ideia de predominância da realidade e da infelicidade com mais destaque e acima da ilusão e da felicidade. Ou seja, analisar o plano

da expressão no contexto do cinema não se resume apenas a uma análise de imagens, posições e cores, mas também a uma análise de como esse processo vem a dialogar com as intenções e estratégias do enunciador, sobretudo, de forma a fazer-se entender por meio delas.

4 A FÓRMULA MARVEL E A RELAÇÃO ENTRE ENUNCIADOR E ENUNCIATÁRIO

A estruturação do enunciador do MCU se deu conforme ele ia construindo, gradativamente, esse mundo fictício. Em geral, é explicado por Fiorin (2008) que tanto o enunciador (produtor do discurso) quanto o enunciatário (leitor) são figuras idealizadas, não reais. Eventualmente, pode ocorrer da figura do enunciador coincidir com o produtor real, mas isso ocorre por conta da figura dele ser construída pelo texto produzido. Muitas pessoas estiveram envolvidas na construção do MCU, dentre “produtores, diretores, astros, gurus de efeitos especiais, dublês, escritores, animadores, cabeleireiros, cenógrafos, *showrunners*, assistentes” (Robinson; Gonzales; Edwards, 2024, p. 19). No entanto, mesmo que, segundo algumas afirmações, textos midiáticos “sejam produzidos por diferentes enunciadorees (por exemplo, a significação de um filme é criada pelo iluminador, pelo diretor de fotografia, pelo figurinista, etc.), [...] do ponto de vista da significação, o que o enunciatário (o receptor) apreende é um todo de sentido e não o sentido dado pela iluminação, pelo figurino, etc.” (Fiorin, 2008, p. 78-79). Deste modo, com base no todo, foca-se a construção do enunciador com base no sentido construído pelo todo.

É importante dizer que a construção do enunciador se dá com base no enunciatário a ser atingido. Robinson; Gonzales; Edwards (2024) entendem que a Marvel forjou o seu próprio estilo com base em problemas do mundo real, fazendo com que os leitores se sentissem parte dessa construção e trazendo esse estilo para os filmes. No MCU, essa identidade aparece na nova versão do Homem-Aranha, que retoma o enredo dos filmes da Sony: o personagem pobre, que precisa trabalhar, lidar com os problemas amorosos – assim como a maior parte das pessoas comuns - e, ao mesmo tempo, salvar o mundo com seus poderes. Assim, já se tinha uma imagem do público a ser atingido: no princípio, pessoas comuns com problemas comuns. Todo herói, por mais que tenha poderes, já foi uma pessoa comum. Wanda Maximoff é uma delas, criada, inclusive, num cenário de guerra lidando com a perda dos pais. O ponto é: como pessoas comuns seriam atingidas por esses personagens e por suas histórias como forma de entretenimento.

Os filmes da Marvel já foram bastante criticados, inclusive, considerados protótipos produzidos uma vez após a outra⁵, o que parece evidenciar que o enunciador encontrou uma

⁵ Declaração de Francis Ford Coppola, citada em Robinson *et al.* (2024), conforme artigo publicado na Revista GQ (David Taylor, “Francis Ford Coppola: ‘A Marvel Picture is One Prototype Movie Made Over and Over Again To Look Different’”. GQ (edição do Reino Unido), 17 de fevereiro de 2022, <https://www.gq-magazine.co.uk/culture/article/francis-ford-coppola-godfather-marvel>.

forma de persuadir o enunciatário e se manteve nela. E, na direção dessa afirmação, têm-se, justamente, a Fórmula Marvel.

4.1 A FÓRMULA MARVEL

Caracterizar os produtores e seus mecanismos para captar a atenção do público têm uma grande importância no funcionamento das relações entre enunciador e enunciatário, mesmo que os primeiros pertençam ao mundo extralinguístico. Assim, serão abordadas algumas características dos produtores que impactam na construção dos sujeitos da enunciação.

4.1.1 A Narrativa Ampla e Não Cronologicidade

Kevin Feige, nesse contexto, tem um papel crucial na estruturação dos sujeitos da enunciação, uma vez que a construção dessa narrativa tem uma grande influência do produtor e que o MCU é estruturado com os filmes produzidos a partir de sua liderança na Marvel. Desde criança, ele já tinha características que vêm a coincidir com as do público-alvo da Marvel: era fascinado pelas sequências, tinha um diário, onde anotava os filmes que assistia, observações sobre os roteiros e ficava empolgado em poder observar como seus personagens favoritos tinham crescido e mudado (Robinson; Gonzales; Edwards, 2008). Isso impacta a construção do público-alvo da Marvel, pois, conforme o MCU se ampliou, “ser fã [da Marvel] passou a ser alguém que precisa constantemente ficar fazendo um tipo de dever de casa” (Sousa, 2023, n. p.). Essa afirmação tem relação justamente com a grande quantidade de filmes produzidos e conectados, já que os primeiros filmes prepararam o MCU para os crossovers e sequências – isso baseado também na percepção de Feige em relação à característica da Marvel enquanto universo nos quadrinhos, e ele buscava trazer isso para as telas; ademais, ao assumir o estúdio, ele teve um papel crucial de modo que, além de almejar atender os desejos dos fãs, ele também os ensinava a não temer o desconhecido – assim, enquanto universo, o MCU dificilmente poderia ter sido desenvolvido por um geek qualquer (Robinson; Gonzales; Edwards, 2024). Nesse sentido, foi criado, progressivamente, o que é chamado de narrativa ampla, ou seja, essa conexão que existe entre os filmes e séries do MCU e como cada um deles faz parte da história complexa, com foco em atender desejos dos fãs dos quadrinhos.

Assim, antes mesmo de entrar nos elementos básicos da Fórmula Marvel descritos por Oliveira (2023), já é possível entender a narrativa ampla como um elemento dessa estrutura. Isso porque, no MCU, dificilmente um filme é lançado avulso das demais produções. Sempre

há alguma referência, por mais sucinta que seja, ou ligação com obras anteriores ou futuras dentro desse universo em constante construção. Já foi enfatizada, anteriormente, essa importante característica da figura do enunciador do MCU, já que ele “deixa marcas no texto a fim de que o enunciatário capte as dicas e formule as suas teorias; através das pistas, ele consegue, inclusive, colocar expectativa” (Amaral; Silva, 2022, p. 7). Os autores acrescentaram também que, raramente, as histórias se finalizam em um mesmo filme ou série – sendo a história, aqui, entendida como a narrativa ampla –, usando como exemplo a possibilidade da história de Wanda Maximoff ser continuada em *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura*. Desse modo, o enunciador do MCU, assim como em *WandaVision*, prevê “que o enunciatário cria muitas hipóteses” (Amaral; Silva, 2022, p. 10).

Ainda quanto à narrativa ampla, faz-se aqui importante a retomada do que afirmam Amaral e Silva (2022, p. 9), quando apontam que o enunciador da minissérie “mostrou o resultado antes do caminho que levou a isso”, o que se aplica perfeitamente ao MCU como um todo, mas em um outro sentido: eventualmente, os acontecimentos de um filme podem justificar os de um anterior (como é em relação a *Os Vingadores: Guerra Infinita* (2018), onde não temos Scott Lang, o Homem-Formiga, lutando contra Thanos junto aos Vingadores e, no filme seguinte, *Homem Formiga e a Vespa* (2018), são mostrados eventos que antecedem a batalha contra o vilão e justificam a ausência de Scott na trama. Em *WandaVision* (2021), enquanto produção individual, têm-se uma linha do tempo não cronológica. O mesmo ocorre na narrativa ampla do MCU, o que leva a esse mundo fictício ser organizado em ordem de lançamento (a ordem do cinema) e ordem cronológica. Essa amplitude do MCU resultou, inclusive, na publicação do livro “*The Marvel Cinematic Universe: An Official Timeline*”, de Breznican; Ratcliffe; Theodore-Vachon (2023) onde, finalmente, a ordem cronológica se torna canônica e os filmes lançados são todos reorganizados conforme os eventos, começando com *Eternos* (2022). Fazendo um paralelo, assim como a ordem cronológica do MCU pode começar com *Eternos* (2022), a minissérie *WandaVision* (2021) poderia ser cronologicamente organizada começando por acontecimentos do oitavo episódio.

Assim, a relação entre enunciador e enunciatário passa a ser construída de modo que o primeiro espera do segundo a capacidade de interpretar os eventos, assimilá-los e reorganizá-los conforme necessário, para uma melhor compreensão. Consequentemente, é possível entender a não cronologicidade como um elemento da Fórmula Marvel. Além disso, é esperado um repertório sociocultural mínimo ou, ao menos, o interesse em compreender o MCU e suas muitas referências e possibilidades. Nesse sentido, existem diversos canais de comunicação, como blogs e canais em sites de vídeos, para divulgar as análises de possibilidades desse

universo (geralmente, feito pela comunidade geek⁶ e fãs da Marvel; o fato de existirem pessoas responsáveis por esses canais também reforça características da figura do enunciatário, já que a comunidade geek, em geral, busca compreender o MCU mais a fundo) – inclusive para o público que não consome histórias em quadrinhos e, através desses conteúdos, conseguem compreender melhor as construções realizadas. Deste modo, o interesse em compreender esse universo também passa a fazer parte das características do enunciatário, baseado num querer-saber resultante de estratégias do enunciador que constam na Fórmula Marvel.

Portanto, em relação ao MCU como um todo, as figuras do enunciador e do enunciatário serão estabelecidas mais voltadas às características psicológicas e interpretativas, da seguinte forma, conforme o esquema simplificado da enunciação:

Quadro 10 - Esquema compacto de análise simplificada da enunciação – análise geral do MCU

Enunciador e Enunciatário	<p>Enunciador: constrói a narrativa ampla seriadamente, entrelaçando-as num todo, em ordem cronológica ou não; consome blockbusters e quadrinhos (é assim que tem as referências para construir a narrativa ampla)⁷ e é capaz de adaptá-los de acordo com o interesse do público: pessoas comuns com dramas comuns, mas ainda atraídos pelo fantástico; uma pessoa engenhosa e com ampla visão de possibilidades e que busca atender o desejo dos fãs dos quadrinhos em relação às adaptações cinematográficas.</p> <p>Enunciatário: possivelmente, leitor de quadrinhos (não apenas da Marvel), interessado em blockbusters e adaptações, pessoa comum, com repertório sociocultural ou interesse suficiente para entender as referências ou, ao menos, assimilar os eventos e conseguir organizá-los conforme o lançamento; também com ampla visão de possibilidades para captar as possíveis ideias futuras do enunciador por meio das pistas inseridas ao longo dos filmes.</p>
Narrador e narratário	<p>Narrador: as câmeras e seu jogo, conforme a construção do enunciatário.</p> <p>Narratário: coincide com a figura do enunciatário</p>
Interlocutor e interlocutário	Os personagens envolvidos em todas as produções da narrativa ampla.

Fonte: Elaborado pela autora.

4.1.2 Outros elementos da Fórmula Marvel

Mesmo que os elementos da Fórmula Marvel descritos por Oliveira (2023) não incluam

⁶ Como exemplos, há os sites Marvel Cinematic Universe Wiki (marvelcinematicuniverse.fandom.com) e Omelete (omelete.com) e também os canais no YouTube, Nerd Land e Ei Nerd.

⁷ Entende-se aqui que alguém só é capaz de produzir algo que já tenha visto ou consumido, principalmente no que se refere a cinema.

a narrativa ampla e a não cronologicidade, uma vez que as características são avaliadas de acordo com itens presentes de forma contínua em obras individuais, aqui, entende-se que elas fazem, sim, parte desta composição, considerando que este trabalho aborda a Fórmula Marvel como um padrão de enunciação no MCU, e não em um filme individual, e que esses elementos são recursos utilizados pelo enunciador. A partir deles, serão analisados os demais.

A maior parte dos filmes do MCU seguem o mesmo padrão, sendo apontadas como principais características, segundo Oliveira (2023):

- Abertura com sequência de ação (não necessariamente uma batalha, mas uma cena empolgante para chamar a atenção do espectador);
- Introdução ao plot do filme (ou seja, deixa claro do que se trata o filme e em torno de que ele irá girar);
- Os vilões (que são, geralmente, bem claros e com alguma relação com o herói central ou seu passado e apresentados junto à primeira batalha, no intuito de evidenciá-lo como uma ameaça real);
- Conflito interno (que pode ser uma luta ou questão profunda que o herói enfrenta em sua mente e, eventualmente, o atrasa por conta da necessidade de resolução e resulta numa aceleração dos planos do vilão);
- Segunda batalha (que demonstra o progresso e o fortalecimento vilão e, conseqüentemente, um possível enfraquecimento do herói – ou seja, não é nesse momento que ocorre seu triunfo);
- Batalha final (que é onde o herói (ou a equipe) se supera e derrota o vilão, aprende alguma lição e evolui);
- A Perfumaria (inclui os *easter-eggs* (pistas), participações especiais que evidenciam planos futuros e cenas pós-créditos – todos esses ligados diretamente ao funcionamento da narrativa ampla).

Uma característica importante que não consta na descrição feita por Oliveira (2023) é o uso sucinto do humor nos filmes. Retoma-se a afirmação de que os personagens Homem de Ferro, Capitão América, Thor e Hulk pavimentaram o caminho que seria seguido pela Marvel: levando-se em consideração, ainda, que o Homem de Ferro foi o primeiro filme lançado no MCU e, portanto, teve as primeiras características da Marvel no cinema, algumas delas já definiriam o tom dessa narrativa ampla. E, dentre essas características, é destacado o uso de humor. A equipe da Marvel Studios, segundo Robinson; Gonzales; Edwards (2024), costumava ir ao cinema para observar a reação do público, o que os levou a discutirem, posteriormente,

como o Homem de Ferro tinha um tom diferente dos filmes de heróis lançados até aquele momento, dando destaque ao fato de o ator principal, Robert Downey Jr., e o editor Dan Lebental terem encontrado “uma maneira de equilibrar seriedade de tolice, criando grandes momentos dramáticos e então introduzindo uma piada sem diminuir os personagens. Para os produtores, aquele parecia o modelo a ser seguido dos futuros filmes da Marvel” (Robinson; Gonzales; Edwards, 2024, p. 130). Deste modo, não há como suprimir essa característica como um elemento da Fórmula Marvel.

Ademais, considerando que, no que tange à narrativa ampla, as cenas pós-créditos e os *easter eggs* são uma característica mais abrangente do MCU, será discutido sobre o uso desses recursos antes de analisar o uso dos demais elementos em filmes individuais. Assim, será dado maior enfoque, primeiramente, às cenas pós-créditos – que, de fato, conectam uma narrativa à outra e constroem os elos da narrativa ampla.

Robinson; Gonzales; Edwards (2024, p. 99) afirmam que, “assim como os cameos⁸ de Stan Lee, as cenas se tornaram uma marca registrada do Universo Cinematográfico Marvel. Elas fornecem momentos de descontração, aumentam a expectativa dos fãs com novos personagens e fornecem conexão entre os filmes”. Elas foram inseridas no primeiro filme como uma estratégia de deixar o filme mais divertido, com um conteúdo ligeiramente fora da narrativa individual, mas conectada à narrativa ampla e uma recompensa a quem acompanhou os créditos. E funcionou bem, considerando que a equipe acompanhava as reações dos espectadores nos cinemas. Deste modo, o público não demorou muito a entender essa estratégia – principalmente por conta dos canais de comunicação que especulavam as possibilidades futuras a partir das cenas pós-créditos e dos *easter eggs* – e, quando a entendeu, passou a sempre aguardar o fim dos créditos antes de deixar a sala de cinema. A primeira cena pós-créditos foi exibida no primeiro filme do Homem de Ferro e anunciava a Iniciativa Vingadores.

O *easter egg*, por sua vez, traz a ideia de sua tradução livre: ovo de páscoa – ou seja, algo que tem uma surpresa. Geralmente, os *easter eggs* são algumas pistas deixadas ao longo das produções, como imagens, símbolos, ou referências em algum discurso. Sempre indicam algo sobre o passado ou o futuro do MCU, ou alguma referência ao universo dos quadrinhos; e é por meio delas que o público especula as possibilidades. Em *Thor* (2011), a manopla falsa já dava indícios do Thanos (grande vilão da Saga do Infinito, que aparece fisicamente apenas em

⁸ Cameo pode ser entendido como uma aparição extra de alguém em um filme. No MCU, por exemplo, ele aparece em Vingadores: *Guerra Infinita* (2018) como o motorista do ônibus onde está Peter Parker, a caminho de uma viagem escolar. Sua jornada de cameos é encerrada em *Vingadores: Ultimato* (2019), junto com o fim da Saga do Infinito. A participação foi gravada antes de sua morte, em 2018.

Guardiões da Galáxia (2014); em *WandaVision* (2021), a fala de Wanda para o Visão, já morto (“I can’t feel you”) faz uma referência aos eventos passados, quando ela costumava dizer “I just feel you” a ele, quando vivo.

Explicitados e bem definidos os elementos da Fórmula Marvel, passar-se-á à aplicação do Percorso Gerativo do Sentido aos filmes selecionados, traçando o percurso nos três níveis e, no nível da enunciação, analisando a relação entre enunciador e enunciatário e o funcionamento da Fórmula com base nas estratégias dos produtores físicos que contribuíram para a construção do destinador do enunciatário – assim, passa-se a desvincular, agora, as figuras físicas do mundo extralinguístico das figuras da enunciação. Para isso, será necessário adentrar o enredo de cada filme, a fim de que se construa uma sequência lógica para a análise. Destaca-se que, ainda que foco deste trabalho é o nível discursivo, os níveis que o antecedem serão brevemente analisados a fim de construir as narrativas como uma totalidade de sentido. Ressalta-se também que a análise discursiva se dará, inicialmente, pela tematização e figurativização, seguida de análise de elementos da Fórmula Marvel utilizados nas produções e seus impactos nas relações entre enunciador e enunciatário.

4.2 PERCURSO GERATIVO DO SENTIDO NAS PRODUÇÕES

Já fora mencionado que os quatro primeiros filmes de heróis do MCU pavimentaram o caminho para os que viriam a seguir e que o longa do Homem de Ferro já tinha características de como as futuras produções seriam trabalhadas. Nesse aspecto, serão avaliados, inicialmente, um dos filmes em que a Fórmula Marvel aparece bem estabelecidas, sendo este *Vingadores: A Era de Ultron* (2015). Em um segundo momento, a análise abrangerá os filmes em que aparecem as primeiras alterações nesse formato, a saber, *Thor: Ragnarok* (2017), *Vingadores: Guerra Infinita* (2018) e *Vingadores: Ultimato* (2019). Posteriormente, avaliar-se-á o maior distanciamento em *WandaVision* (2021), com o início da Fase 4 e da Saga do Multiverso.

4.2.1 Vingadores: A Era de Ultron

4.2.1.1 Contexto e acontecimentos principais

O plot do filme gira em torno dos Vingadores – Homem de Ferro (Tony Stark), Hulk (Bruce Banner), Capitão América (Steve Rogers), Viúva Negra (Natasha Romanoff) e Thor tentando proteger a terra de uma ameaça que, acidentalmente, foi criada por Tony e Bruce em

uma tentativa de criar um programa de paz global, em decorrência do medo – sobretudo, de Tony – de que a iniciativa Vingadores não fosse suficiente para atender a todos os conflitos do mundo, conseqüentemente, não desse conta de proteger a humanidade⁹. Assim, nasceu a iniciativa Ultron. No entanto, a iniciativa falhou, pois, em acesso às informações da rede, a inteligência artificial entendeu que, na verdade, todos os conflitos tinham alguma relação com a presença dos Vingadores e, portanto, eles deveriam ser exterminados. Com isso, ele recruta os irmãos Wanda (Feiticeira Escarlata) e Pietro Maximoff (Mercúrio), que guardavam rancores de Tony por conta de seus pais terem morrido numa guerra civil em Sokovia, onde estavam usando armas das Indústrias Stark. Inclusive, durante uma batalha dos gêmeos com os Vingadores, Wanda, com seus poderes de telepatia, invade a mente de Tony e entende que seu maior medo era a morte iminente dos Vingadores no caso de uma grande invasão – o que consolidou seu medo de não conseguir salvar o mundo.

Conforme o enredo se desenvolve, é mostrado que as intenções de Ultron eram genocidas e, assim, Wanda e Pietro se unem aos Vingadores. No filme, há também a criação de Visão, que havia sido projetado para ser o corpo perfeito para o Ultron; entretanto, ele foi ativado pelos Vingadores – no meio de uma briga interna, por meio do Mjöllnir (martelo do Thor) – de modo que ele era o corpo projetado por Ultron, mas fundido com os códigos de J.A.R.V.I.S, a inteligência artificial utilizada por Tony, prevalecendo, portanto, a personalidade inicial da IA assistente do Homem de Ferro. Encaminhando-se para os acontecimentos finais do filme, Ultron executa seu plano, que inclui levantar a cidade fictícia de Novi Grad, capital da Sokovia, e usá-la como um meteoro para causar a destruição em massa. Durante o filme, ele criou diversos robôs para ajudá-lo a concluir seu plano. Deste modo, os Vingadores se unem tanto para destruir os robôs quanto para evacuar a cidade e destruir o meteoro, o que culmina na morte de Pietro e na destruição de Sokovia.

Ao final, Thor deixa a Terra para investigar as joias do infinito, Hulk se isola do mundo, a fim de protegê-lo de sua fúria e Natasha e Steve treinam os novos vingadores (Patriota de Ferro (James Rhodes), Falcão (Sam Wilson), Wanda e Visão. Por último

, a cena pós-créditos mostra Thanos com a manopla do infinito, dizendo que “fará ele mesmo” – deixando claro que ele é o grande vilão da Saga do Infinito e que os acontecimentos, até então, eram em decorrência de personagens enviados por ele.

⁹ O medo de Tony Stark era associado a um quadro de Transtorno de Estresse Pós-Traumático por conta da Batalha de Nova York (em *Os Vingadores* (2012), onde houve uma invasão alienígena que evidenciou a fragilidade da Terra e demonstrou que, talvez, apenas os Vingadores não fossem suficientes para ameaças maiores.

4.2.1.2 *Percurso Gerativo do Sentido*

4.2.1.2.1 *Nível fundamental e Nível narrativo*

A maior parte do filme pode ser resumida pelas categorias semânticas /medo/ vs. /coragem/, já que os acontecimentos se deram justamente pelo medo de Tony Stark em relação à derrota de sua equipe e, conseqüentemente, a destruição global. Para aplicação do esquema canônico, considera-se Tony Stark como manipulador e manipulado (como um conflito interno) levando-se em conta que ele buscava um sistema que pudesse garantir a ele e aos Vingadores algum tipo de segurança; assim, por seu próprio medo, ele mesmo propõe a si um dever-fazer, que é manter a humanidade segura – papel de todo herói, mas, sobretudo, cabe a ele organizar uma forma de garantir essa segurança, já que ele é o líder dos Vingadores. O tipo de manipulação, feita por meio do medo, é a intimidação. No estado inicial, ele se encontra em disjunção com o objeto almejado: a Iniciativa Ultron. Suas competências enquanto manipulado são positivas para um saber-fazer e um poder-fazer, enquanto a performance é a execução desse contrato proposto por ele mesmo – criar a Iniciativa Ultron. No entanto, mesmo que ele atinja esse objetivo, e o contrato seja executado (ele, por seu próprio medo, cria a IA), entende-se que a sanção é um prêmio seguido de um castigo, por conta da falha ocorrida na performance e porque os desdobramentos dessa performance ainda mantêm o medo de Stark.

Quadro 11 - Esquema canônico aplicado à narrativa central de Vingadores: Era de Ultron (2015)

Manipulação	Competência	Performance	Sanção
Manipulador: Tony Stark Manipulado: Tony Stark Manipulação por intimidação Estado inicial: em disjunção com o objeto	Saber-fazer e poder- fazer do manipulado: possui as competências.	Aceita o contrato proposto por si mesmo – cria a iniciativa Ultron	Prêmio (seguido de castigo por falhas na performance e na execução do contrato proposto por si mesmo Estado final: em conjunção com o objeto (Iniciativa Ultron), mas não como idealizado.

Fonte: Elaborado pela autora.

4.2.1.2.2 *Nível discursivo e Fórmula Marvel*

Tematização e Figurativização

O principal tema desse filme é o medo, que é figurativizado pelos Vingadores mortos, a Terra destruída. Outros temas incluem o descontrole e a paz, ambos figurativizados pelo próprio Ultron (um pelo que ele se tornou e outro pelo que ele deveria ser). Deste modo, têm-se a composição do quadro abaixo.

Quadro 12 - Tematização e figurativização aplicadas a Vingadores: Era de Ultron (2015)

Temas	Figuras
Medo	A equipe dos Vingadores morta; planeta Terra destruído e tomado por uma invasão alienígena iminente
Paz	Idealização de Ultron enquanto sistema de monitoramento de conflitos
Descontrole	Ultron e a destruição causada por ele

Fonte: Elaborado pela autora

Fórmula Marvel e Enunciador X Enunciatório

Ao assistir ao filme, a memória já remete ao citado anteriormente quando à construção do que seria o filme ideal para a Marvel Studios. Mesmo que o primeiro longa-metragem do

Homem de Ferro tenha ditado algumas das características da Fórmula Marvel, levou um tempo até ela poder ser entendida de fato. Nesta análise, compreende-se que esse padrão é melhor executado em Vingadores: A Era de Ultron (2015). Isso deve ao fato de todos os elementos poderem ser observados nesse filme – já que, mesmo que a Fórmula Marvel seja um padrão, não significa que, necessariamente, todos os filmes terão esses elementos. A maior parte das produções têm quase todos em sua composição, mas dificilmente todos – e isso se deve ao fato de que cada herói tem seu tom. Esse trabalho não se aprofundará nesse quesito, mas um bom exemplo é o fato de os filmes do Capitão América serem mais sérios e sombrios.

O segundo filme dos Vingadores já se inicia com o primeiro elemento da Fórmula Marvel: a sequência de ação, quando os heróis protagonizam uma invasão à base da HYDRA, em Sokovia. A cena conta, inclusive, com um quadro onde todos os personagens principais aparecem juntos atacando os soldados da organização. Essa sequência inicial de ação, ao deixar em evidência os heróis e seus poderes, não serve, por exemplo, para surpreender o espectador, uma vez que os personagens são reconhecidos por suas habilidades de confronto e é esperado que uma cena de batalha seja bastante performática; sua serventia, por tanto, é de atender a expectativa de que um filme de heróis (sendo este um blockbuster), ou seja, grandes cenas de ação com efeitos especiais.

Figura 10: Captura da cena inicial de Vingadores: a Era de Ultron (2015)



Fonte: Vingadores: a Era de Ultron (2015)

A primeira cena, a princípio, coloca a HYDRA, como vilã, junto aos irmãos Maximoff; no entanto, essa construção é desfeita minutos depois, já que, logo no início, Wanda invade a mente de Stark e se depara com o que mais o assombra, conforme imagem abaixo. Acrescenta-se que, na ocasião, o intuito de Stark era levar o Cetro do Loki (que continha a Joia da Mente – revelada mais adiante no enredo) e Wanda, a princípio, deveria impedi-lo. No entanto, após

essa visão, ela o permite levar. Assim, o plot do filme também é apresentado – ou seja, a vontade do Stark de criar um sistema de monitoramento por conta do medo – não deixando de lado também que esse sentimento é ligado à Batalha de Nova York, quando ficou evidente para Tony que os Vingadores talvez não dessem conta de proteger o mundo todo.

Figura 11: A visão de Tony baseada no medo



Fonte: Vingadores: A Era de Ultron (2015)

Conseqüentemente, neste momento, o enunciador deixa claro ao enunciatário que o verdadeiro vilão dessa trama é o medo de Stark – mesmo que, mais adiante, as batalhas sejam contra o Ultron, que acaba adquirindo a figura de vilão secundário, mas todos os acontecimentos acabam sendo uma das variáveis do medo. Também é aqui que se deve destacar que, em relação à Fórmula Marvel, a introdução do vilão à trama é, geralmente, clara, seja na narrativa ampla ou nas narrativas individuais. Ou seja, assim como a maior parte dos blockbusters (filmes feitos para lucrar), as narrativas, em geral, são mais acessíveis – de fácil interpretação num nível mais superficial, no sentido de o vilão, o objetivo da trama e a narrativa ser bem clara.

A invasão à HYDRA, portanto, pode ser compreendida como a primeira batalha. No âmbito de primeira e segunda batalha, serão compreendidos apenas os conflitos que envolvem

toda a equipe – já que o filme é dos Vingadores e não só do Homem de Ferro ou do Capitão América. Assim, a segunda batalha ocorre após Ultron matar J.A.R.V.I.S., enquanto ele busca por vibranium para construir seu corpo ideal e os Vingadores o seguem para tentar impedi-lo e não conseguem por conta de Wanda controlar a mente de todos os heróis presentes na cena, inclusive a do Hulk, fazendo com que ele perca o controle e cause uma grande destruição e traga uma repercussão negativa para a ação dos Vingadores, que precisam se esconder durante um tempo.

Figura 12: Segunda batalha, que envolve os Vingadores contra Ultron e os gêmeos Maximoff



Fonte: Vingadores: Era de Ultron (2015)

Quanto aos conflitos internos dessa trama, além do medo de Stark, têm-se o descobrimento das Joias do Infinito por Thor, além do desentendimento entre os próprios Vingadores em relação ao uso dos códigos de J.A.R.V.I.S., que culmina numa discussão onde Thor usa seu martelo para energizar o corpo sintético porque teve uma visão – e, nesse momento, nasce o personagem Visão. Já o humor enquanto elemento da Fórmula Marvel – sem descaracterizar a história ou o personagem e compor a história – pode ser observado na cena que antecede ao surgimento do Ultron e à destruição do J.A.R.V.I.S., durante um jantar dos Vingadores, onde os heróis tentam levantar o Mjöllnir e não conseguem, até que Steve o levanta minimamente e Thor o olha com uma expressão levemente assustada e apreensiva – isso, ainda, como um *easter egg* para um possível acontecimento (Steve digno em *Vingadores: Ultimato* (2019)). Outro momento é quando o Visão levanta o martelo em meio à desconfiança de todos, demonstrando ser digno. Os momentos de humor no filme são como pequenas surpresas para o público, a fim de quebrar alguma tensão.

Até esse ponto do filme, quase todos os elementos da Fórmula Marvel foram apresentados, de forma bem organizada pelo produtor e com clareza máxima ao receptor. Passa-

se, portanto à Batalha de Sokovia, onde, conforme já mencionado, Ultron levanta Novi Grad para usá-lo como um grande meteoro. Apesar de Pietro ter sido alvejado durante a batalha final e a cidade de Novi Grad ter sido destruída, os Vingadores tiveram êxito em derrotar Ultron. Assim, como em todo filme de herói, o enunciário esperava que eles vencessem a batalha – e isso aconteceu.

Em relação à perfumaria, por fim, o filme apresenta a cena pós-créditos onde Thanos pega a manopla. A cena, enquanto componente da Fórmula Marvel (além dos diversos acontecimentos do filme, como a Batalha de Sokovia, morte de Pietro, criação do Visão com a Joia da Mente, etc.), liga essa produção a uma produção futura, integrando-a à narrativa ampla e fazendo com que essa narrativa individual se torne indispensável para compreensão da Saga do Infinito como um todo. Os *easter eggs* incluem as visões de Wanda enquanto manipulava a mente dos Vingadores, com acontecimentos que seriam abordados futuramente em *Capitão América: Guerra Civil* (2016) e *Vingadores: Guerra Infinita* (2018), bem como a própria cena pós-créditos com a manopla do infinito, além da menção ao vibranium e ao seu país de origem, Wakanda, que seriam apresentados em *Pantera Negra* (2018).

Figura 13: Thanos e a manopla do infinito



Fonte: Vingadores: A Era de Ultron (2015)

Ao observar amplamente, pode-se entender, na narrativa individual de Vingadores: A Era de Ultron (2015) um bom funcionamento com impacto positivo na relação entre enunciador e enunciário, conforme elucida o quadro abaixo.

Quadro 13: Análise da enunciação baseada no uso da Fórmula Marvel em *Vingadores: A Era de Ultron* (2015)

Elementos da Fórmula Marvel	<p>Abertura com sequência de ação (com primeira batalha);</p> <p>Introdução ao plot</p> <p>Vilão</p> <p>Conflito interno</p> <p>Segunda batalha</p> <p>Batalha final</p> <p>Perfumaria</p> <p>Humor</p> <p>Adesão à narrativa ampla</p> <p>Não cronologicidade no âmbito da narrativa individual ou ampla</p>	<p>Sim</p> <p>Sim</p> <p>Sim</p> <p>Sim</p> <p>Sim</p> <p>Sim</p> <p>Sim</p> <p>Sim</p> <p>Sim</p> <p>Sim, ampla</p>
Enunciador e Enunciatário	<p>Enunciador: mantém a narrativa individual acessível, com acontecimentos em ordem cronológica para compreensão do enunciatário; utiliza os elementos da Fórmula Marvel a fim de atender à expectativa construída com base nos filmes anteriores e, por meio dos <i>easter eggs</i> e cena pós-créditos, também incentiva a criação de expectativas para as próximas produções – com a intenção de gerar fidelidade e consumo contínuo em relação ao enunciatário, que buscará saber a continuação ou o desfecho da narrativa ampla; caso o enunciatário coincida com uma figura que não acompanhou alguns acontecimentos anteriores, demanda a necessidade de se inteirar deles e, assim, espera que o enunciatário os assista para melhor compreensão e interpretação da narrativa ampla;</p> <p>Enunciatário: por conta de a narrativa individual ser acessível, teve êxito em compreender os acontecimentos, que estão em ordem cronológica; por lógica do enunciador, estará a par de acontecimentos anteriores os buscará se inteirar; por meio dos recursos utilizados pelo enunciador, tem sua curiosidade incentivada (querer-saber) e, com isso, cria expectativas sobre o que verá futuramente na narrativa ampla.</p>	

Fonte: Elaborado pela autora

Com o quadro, entende-se que a relação entre enunciador e enunciatário se dá, sobretudo, pela expectativa mútua, de modo que, enquanto o primeiro espera que o outro assista, entenda, formule teorias e crie expectativas, o último, por sua vez, com base no que assistiu

anteriormente – ou, até mesmo, com o que acompanha naquela mesma produção individual – cria expectativas e formula teorias e, sobretudo, espera que os questionamentos que surgiram em uma produção seja respondida em alguma próxima, assim como espera que as pistas fornecidas indiquem uma possibilidade que venha a se tornar realidade – como exemplo, Steve digno, levantando o Mjölfnir –, sem que haja pontas soltas. Tanto a narrativa individual quanto a ampla devem estar bem amarradas.

4.2.2 Thor: Ragnarok (2017)

4.2.2.1 Contexto e principais acontecimentos

O terceiro filme de Thor é ligado aos acontecimentos de *Vingadores: A Era de Ultron* (2015), no qual, ao final, o deus nórdico partiu em buscas de respostas sobre as joias do infinito¹⁰. Logo no início do longa, Thor estava aprisionado por Surtur, o deus do fogo, que anunciou, naquele momento, o Ragnarok (a destruição de Asgard, o reino-planeta de origem dele), que é iminente e depende apenas quando Surtur unir sua coroa à Chama Eterna, que ficava guardada num cofre de Odin. O asgardiano enfrenta Surtur, tira sua coroa e o aprisiona, de modo que, por lógica, entende que a ameaça foi contida. Ao retornar para Asgard, Thor percebe que Loki está governando o reino-planeta, disfarçando-se de Odin e, ao tomar conhecimento, pede para que ele revele onde está seu pai – que estava na Terra – e partem para encontrá-lo. Quando o encontram, ele conta sobre a origem de Asgard e sobre Hela, irmã de Thor e Loki, que atuava como uma imperadora de um governo violento; assim, ela foi aprisionada pelo pai com um feitiço.

Com a morte de Odin, Hela é libertada, retorna a Asgard e destrói o Mjölfnir. O deus do trovão e o deus da mentira tentam fugir de Asgard, mas sua irmã impede e os lança ao espaço. Assim, os dois se perdem um do outro e Thor cai num planeta chamado Sakaar, onde é obrigado a lutar numa arena e descobre que seu oponente é Hulk – que havia deixado a Terra a fim de protegê-la. Asgard, que Thor pensava estar a salvo no início da narrativa, agora, corre perigo, o que o faz tentar convencer Hulk – que, agora, estava na forma de Banner – ir com ele até seu reino-planeta e salvá-lo. Neste ponto, o deus do trovão lida com a perda de seu martelo e a compreensão da origem dos seus poderes, enquanto Banner lida com a possibilidade de virar

¹⁰ Mesmo que a trama seja ligada diretamente à Era de Ultron, Ragnarok, conforme a linha do tempo oficial da Marvel, tem seus acontecimentos muito próximos ao final de *Vingadores: Guerra Civil* (2016), após Steve libertar seu time da prisão (Breznican; Ratcliffé; Theodore-Vachon, 2023) – o que também já constrói o caminho para a Guerra Infinita.

Hulk e nunca mais voltar a ser Bruce.

Em Asgard, Hela já expandiu o seu domínio e é revelado a Thor que, quando mais tempo ela permanece lá, mais forte ela fica, o que leva a ele mesmo provocar o Ragnarok, o que cumpriria a profecia de Surtur. Loki liberta o deus do fogo, a fim de ajudar Thor com o plano de provocar a destruição de Asgard, que resulta na morte de Hela. Ao final do filme, o povo asgardiano é salvo e Thor se torna rei, Hulk volta à forma de Banner e Loki firma uma aliança com seu irmão. Entretanto, na cena pós-créditos, quando estavam todos os sobreviventes em uma nave a caminho da Terra, eles são interceptados por Thanos – e neste ponto, começa a Guerra Infinita.

4.2.2.2 Percurso Gerativo do Sentido

4.2.2.2.1 Nível fundamental e Nível Narrativo

A principal categoria semântica expressa em Thor: Ragnarok (2017) é /salvação/ vs. /condenação/, representados pela condenação de Asgard à destruição e pela tentativa de Thor em salvá-lo. De alguma forma, ela se relaciona bem com a categoria semântica do filme analisado anteriormente (/medo/ vs. /coragem/), já que, assim como Stark tinha medo da destruição da Terra e entendia que era seu dever providenciar uma solução, o mesmo acontece com Thor nessa narrativa, o que acontece por conta de a figura de um herói envolver, quase que obrigatoriamente, coragem para salvar algo ou alguém. A categoria /força/ vs. /fraqueza/ se aplica bem à história, a força sendo representada, nesse sentido, por Thor com seu martelo.

Quanto ao nível narrativo, há várias possibilidades, mas, considerando que a história gira em torno do retorno e salvação de Asgard, sobretudo, com a necessidade de o Banner virar Hulk – cujo apoio foi essencial para Thor – e lidar com o fato de não mais voltar à forma humana, propõe-se o esquema representado no Quadro 14.

Quadro 14 - Esquema canônico aplicado a um trecho da narrativa de Thor: Ragnarok (2017)

Manipulação	Competência	Performance	Sanção
Manipulador: Thor Manipulado: Bruce Banner Manipulação por intimidação Estado inicial: Em disjunção com o objeto (no caso, Hulk)	Saber-fazer e poder-fazer do manipulado: sim e sim/não; em teoria, prevalece o sim, com um indicativo negativo por conta da possibilidade de nunca mais voltar a ser Banner.	Banner aceita o contrato (virar Hulk para ajudar seu amigo)	Prêmio – mesmo que Asgard tenha sido destruída, a mensagem final é de que Asgard é o povo – e o povo ficou a salvo. Estado final: Em conjunção com o objeto

Fonte: Elaborado pela autora

Um ponto interessante que se observa é que, na maior parte das vezes, o tipo de manipulação onde o manipulado é o herói será intimidação, considerando que a consequência é algo negativo e uma ameaça, propondo-se, assim, um dever-fazer ligado à natureza do herói, que é salvar algo ou alguém.

4.2.2.2.2 *Nível Discursivo*

Tematização e Figuratização

Os principais temas que aparecem em Thor: Ragnarok (2017) incluem ruptura, seja ela de objetos físicos, seja de relações, figurativizada pela destruição do Mjölnir – que tem grande impacto no conflito interno de Thor –, pela destruição de Asgard e consequente rompimento com um lugar físico que era o seu lar e pela separação dos irmãos ao longo da trama. Outra possibilidade é a resiliência, o mais importante no desenvolvimento da narrativa: é representada na coragem de Bruce aceitar se tornar o Hulk, mesmo após a insegurança decorrente dos acontecimentos anteriores e o medo de não voltar a ser ele mesmo de novo; em Thor encontrando a origem de sua força – que não era o martelo, mas ele mesmo; a força para recomeçar Asgard após a destruição. Deste modo, os temas e as figuras ficam dispostos conforme o Quadro 15.

Quadro 15 - Tematização e figurativização aplicadas a Thor: Ragnarok (2017)

Temas	Figuras
Ruptura	Destruição do Mjöllnir e de Asgard, separação dos filhos de Odin.
Resiliência	Banner se refazendo e criando coragem para se tornar Hulk novamente; Thor encontrando sua força após ficar seu martelo

Fonte: Elaborado pela autora

Fórmula Marvel e a Relação Enunciador X Enunciatário

Thor: Ragnarok (2017) é uma das primeiras obras onde a Fórmula Marvel começa dar pequenos indícios de mudança. Isso fica cada vez mais evidente conforme a Saga do Infinito chega próximo ao fim, o que traz a ideia de que um novo formato esteja por vir e de que o enunciador esteja adaptando sua comunicação gradativamente para que o novo formato não gere tanto impacto para a adesão do enunciatário. Muitos dos elementos da Fórmula Marvel aparecem nessa produção, como as cenas de batalhas, conflitos internos, plot bem claro, uma vilã bem estabelecida, enfim. O humor é um dos elementos que aparecem menos sucintos, considerando que o filme conta com um excesso de piadas e falas bem-humoradas, que, inclusive, “transformaram o Deus do Trovão de um herói shakespeariano estóico em uma figura cômica no MCU” (Prado, 2026), mas que buscavam trazer um ar menos sombrio para Thor – que, nos filmes anteriores, era uma figura mais séria.

Figura 14: Cena de abertura de Thor: Ragnarok, onde tem-se o plot apresentado e a sequência de batalha



Fonte: Thor: Ragnarok (2017)

No entanto, o início (muito sucinto, ainda, a ponto de não ser evidenciado no quadro mais adiante) da descaracterização da Fórmula Marvel nesse filme começa pelo fato de, pela

primeira vez, a cena pós-créditos ser diretamente ligada à cena inicial de um próximo filme, nesse caso, *Vingadores: Guerra Infinita* (2018), conectando as duas produções, de modo que, caso fossem cortados os créditos e juntassem-se os quadros das cenas, não daria nenhuma quebra de continuidade, conforme é possível observar na imagem abaixo.

Figura 15: Junção dos quadros final e inicial de Ragnarok e Guerra Infinita, respectivamente



Fonte: Thor: Ragnarok (2017); Vingadores: Guerra Infinita (2018)

Esclarecidos os principais pontos sobre o filme, abaixo, o Quadro 16 esquematiza as afirmações acima.

Quadro 16: Análise da enunciação baseada no uso da Fórmula Marvel em Thor: Ragnarok (2017)

Elementos da Fórmula Marvel	Abertura com sequência de ação;	Sim
	Introdução ao plot	Sim
	Vilão	Sim
	Conflito interno	Sim
	Segunda batalha	Sim
	Batalha final	Sim
	Perfumaria	Sim

	Humor	Sim – exageradamente, com o intuito de revitalizar o personagem
	Adesão à narrativa ampla	Sim
	Não cronologicidade no âmbito da narrativa individual ou ampla	Sim, ampla (entre ele e o filme que seria o próximo, têm-se, Pantera Negra (2018))
Enunciador e Enunciatário	Ainda sem grandes alterações em relação à relação; no entanto, a última cena do filme, da interceptação de Thanos, serve como, além de induzir à criação de expectativas, ainda gera certa apreensão do enunciatário no que tange ao que há de vir futuramente – cena muito escura e a evidência de que a grande ameaça chegou, sendo ela maior do que os Vingadores, conforme temia Stark anteriormente	

Fonte: Elaborado pela autora

4.2.3 Vingadores: Guerra Infinita (2018)

4.2.3.1 Contexto e principais acontecimentos

Conhecido como o maior crossover de todos os tempos, os eventos de *Vingadores: Guerra Infinita* (2018), cronologicamente, se situam logo após *Thor: Ragnarok* (2017), conforme visto anteriormente. A primeira cena, diferentemente do comumente esperado, com Thanos torturando Thor, a derrota de Hulk e a morte de Heimdall (amigo de Thor, por usar o que restava de sua força para enviar Hulk de volta à Terra) e Loki, além de Thanos conseguindo obter a Joia do Espaço. Após a explosão da nave, Thor se perde pelo espaço.

Retornando à Terra, Hulk, já como Bruce, encontra Stephen Strange e ambos procuram por Tony Stark para avisar que Thanos está a caminho e que ele busca juntar as joias do infinito para dizimar populações – evidenciando, ainda, que ele mesmo mandou Loki a Nova York em *Vingadores* (2012) para causar a destruição.

Assim, os Vingadores precisam se juntar – após a ruptura em *Capitão América: Guerra Civil* (2016) para impedir que Thanos obtenha as demais Joias do Infinito, pois ele obteve duas das seis – Poder e Espaço. Na Terra, a joia do tempo está protegida por Strange e a joia da mente está com Visão, já que a vida dele é ligada a esta, e Thanos envia dois de seus aliados para busca-las. Isso resulta num confronto envolvendo os heróis Homem de Ferro, Banner (pois ele não conseguia mais virar o Hulk), Strange e Wong (e, posteriormente, o Homem-Aranha) e

os chamados “filhos de Thanos”. Durante o confronto, Peter-Parker (Homem-Aranha) e Tony Stark acabam presos na nave, pois Strange foi capturado com a joia do tempo, e seguem em direção ao espaço.

É neste ponto que os Guardiões da Galáxia encontram Thor, flutuando pelo espaço, após o ataque de Thanos (que, inclusive, é pai de Gamora, um dos membros dessa equipe). Thor, Groot e Rocket seguem para Nidavellir, para conseguir uma nova arma para conseguir derrotar o vilão, enquanto Peter Quill (Senhor das Estrelas), Gamora e Mantis seguem para Luganenum, onde está a joia da realidade. Enquanto isso, na Terra, Wanda e Visão, que agora vivem um romance, estão escondidos na Escócia, sem saber da busca pela joia da mente – Visão tinha sentido alguns sinais na joia, mas não conseguia entender o que era. No momento em que ele parece ensaiar um pedido de casamento¹¹, eles veem as notícias e tomam conhecimento dos acontecimentos em Nova York e, em seguida, já são atacados por um dos aliados de Thanos, que tenta matar Visão, quando o Capitão América, Viúva Negra e Falcão aparecem para ajudá-los. Também são abordadas algumas memórias de Gamora em seu planeta, quando Thanos foi dizimá-lo e a adotou.

Em Luganenum, Thanos consegue obter a joia da realidade e rapta Gamora (Quill deveria tê-la matado, mas não conseguiu, primeiro, por falta de coragem, e, segundo, por conta da manipulação da realidade por meio da joia). Assim, o vilão segue com sua filha refém em busca da joia da alma. Capitão América, Natasha, Rhodes, Banner, Wanda e Visão vão até Wakanda, pois lá é a origem do vibranium, base do corpo de Visão. Lá, se juntam com Bucky Barnes (Soldado Invernal), T'challa (Pantera Negra) e outros aliados – assim, finalmente, todos os heróis do filme estão finalmente apresentados e lutando por um mesmo objetivo – mesmo que em espaços diferentes. Strange, Peter e Tony seguem no espaço tentando proteger a Joia do Tempo. Em Nidavellir, Thor, Groot e Rocket encontram Eitri, Rei dos Anões, que eram uma raça de ferreiros que forjavam armas, sendo ele o único sobrevivente de um ataque de Thanos ao planeta, e Thor tenta convencê-lo a forjar uma nova arma.

Strange, Peter e Tony aterrissam em Titan, onde se encontram com parte da equipe dos Guardiões da Galáxia. Por meio da Joia do Tempo, Strange avança no tempo para ver futuros alternativos, de modo que, dentro de 14.000.605 possibilidades, Thanos era derrotado em apenas uma. Junto a isso, finalmente, a arma de Thor, o machado nomeado Rompe-Tormentas, é forjada, com a ajuda de Groot.

Mais adiante, Thanos chega a Vormir, onde está a Joia da Alma. Para conseguir chegar

¹¹ Informação importante que será retomada no início da Fase 4.

até lá, ele torturou Nebulosa, a fim de que Gamora o levasse até lá. Segundo o Caveira Vermelha (personagem ligado à história do Capitão América e que habita Vormir) a obtenção da Joia da Alma só é possível caso haja o sacrifício de alguém amado – “uma alma por uma alma”. Pelo fato de Thanos ser um vilão genocida, Gamora pensa que ele não ama ninguém; no entanto, ao perceber que é a alma a ser sacrificada, ela tenta tirar a própria vida antes que ele a jogasse do penhasco, mas, com a Joia da Realidade, ele manipulou esse acontecimento e a sacrificou. Deste modo, Thanos já havia conseguido quatro das seis joias do infinito, restando, agora, as últimas, que ainda estavam em posse dos Vingadores.

Em Wakanda, a irmã de T’Challa, Shuri, trabalha numa forma de tirar a Joia da Mente do corpo de Visão sem que ele morra, enquanto Wakanda é invadida pelo exército de Thanos junto com a chegada de Thor, Groot e Rocket, que ajudam a conter a invasão. Não é suficiente e a invasão chega à fortaleza onde Shuri tentava remover a joia, forçando Visão a sair e lá o mais rapidamente possível, sem lugar seguro para ficar.

Concomitantemente, ao chegar a Titan, onde estão parte dos Vingadores e parte dos Guardiões da Galáxia, há um confronto entre a equipe de heróis e o vilão, onde por pouco, Thanos não é derrotado, mas o plano falha por conta de um descontrole emocional de Quill quando ele descobre a morte de Gamora. Essa falha leva ao triunfo de Thanos, que obtém a penúltima joia e segue para Wakanda.

Ao adentrar o reino governado por T’Challa, Thanos está muito poderoso e com a manopla quase completa, de modo que não há como vencê-lo. Assim, Wanda escolhe sacrificá-lo, explodindo a Joia da Mente. No entanto, ao usar a Joia do Tempo, ele desfaz esse acontecimento e consegue a pedra. Com isso, Thor até tenta atacá-lo com seu machado, mas não há mais como evitar a consolidação do plano genocida de Thanos. Por fim, com um estalar de dedos, ele apaga a existência de metade do universo, inclusive, boa parte dos heróis que lutaram contra ele. Antes de ser apagado, Strange afirma que não havia outro jeito. O filme é encerrado com Thanos exilado em algum lugar do universo. A cena pós-créditos mostra Nick Fury tendo sua existência apagada, pouco antes de usar um pager para acionar outra super-heroína.

4.2.3.2 *Nível Fundamental e Nível Narrativo*

Vingadores: Guerra Infinita (2018), com seu enredo, a ideia da necessidade de proteção em relação a um perigo, ou seja: os heróis buscam proteger a humanidade (ou as Joias do Infinito) do perigo representado por Thanos e seu plano de caráter genocida. Assim, a categoria

semântica principal é /proteção/ vs. /perigo/. Em complemento, o nível narrativo irá ser analisado pensando na perspectiva de que, temendo o apagamento de metade do Universo, os Vingadores devem se reunir para proteger as pedras de Thanos. Leva-se em conta que, novamente, eles são movidos pelo próprio medo, tanto em relação à perda de suas vidas quando em relação a fracassar em sua missão e prejudicar a humanidade, ou seja, o contrato é proposto por eles mesmos, com base no medo de uma consequência negativa (intimidação). Nesse filme, porém, o que ocorre é que não há o cumprimento do contrato, o que resulta em um castigo – o genocídio causado pelo vilão. Portanto, o esquema canônico pode ser aplicado da seguinte maneira:

Quadro 17: Esquema canônico aplicado a *Vingadores: Guerra Infinita* (2018)

Manipulação	Competência	Performance	Sanção
Manipulador: Vingadores Manipulado: Vingadores Manipulação por intimidação Estado inicial: em disjunção com o objeto (humanidade segura e viva ou a manopla do infinito, que deveria ser recuperada)	Saber-fazer e poder-fazer do manipulado: sim e sim, mas, sobretudo, é imposto um dever-fazer por conta do tipo de manipulação	Não por incompetência ou por não aceitarem, mas não conseguem executar esse contrato.	Castigo: genocídio + morte dos aliados Estado final: Em disjunção com o objeto

Fonte: Elaborado pela autora.

Em geral, é esperado que a sanção resulte em um prêmio, porque um herói geralmente tem êxito no fim do dia. Isso também é visto nos filmes anteriores – mesmo que com perdas ou consequências, o herói consegue triunfar, mas, dessa vez, isso não acontece. Os impactos disso em relação à enunciação e à Fórmula Marvel serão analisados adiante.

4.2.3.2.1 *Nível discursivo*

Tematização e Figurativização

Um dos principais temas presentes nessa narrativa é o genocídio. Ele é figurativizado

pelos extermínios de parte da população de diversos planetas, diversos corpos de seres que foram aniquilados, além do estalar de dedos e na desintegração dos personagens, que ilustra a morte.

Figura 16: Genocídio figurativizado pela desintegração dos corpos após o estalar de dedos (blip)



Fonte: Vingadores: Guerra Infinita (2015)

Há também a união, figurativizada pela retomada da aliança dos Vingadores, que havia sido rompida em *Capitão América: Guerra Civil* (2016), pela integração entre os Guardiões da Galáxia e os Vingadores, pelos planos pensados coletivamente (ainda que com resistência de um ou outro lado envolvido) e por Natasha e General Okoye lutando ao lado de Wanda após uma das aliadas de Thanos, Proxima Midnight, afirmar que ela morreria sozinha.

Figura 17: Cena de Wanda destruindo a Joia da Mente e, por consequência, matando Visão



Fonte: Vingadores: Guerra Infinita (2018)

O tema sacrifício ganha destaque nesse contexto, já que ele é figurativizado pela morte

de Gamora, como um sacrifício ofertado por Thanos para obtenção da Joia da Alma, e pela morte de Visão, provocada por Wanda, que objetivava impedir que ele obtivesse a Joia da Mente (e foi um sacrifício de ambos). Sobretudo, até mesmo o plano genocida de Thanos pode ser entendido como um sacrifício para o equilíbrio universal e a suficiência de recursos para a população. O Quadro 18 esquematiza essas afirmações.

Quadro 18: Tematização e figurativização aplicadas a *Vingadores: Guerra Infinita* (2018)

Temas	Figuras
União	Retomada da aliança entre os Vingadores; integração entre equipes e personagens (crossover); planos pensados e executados coletivamente
Sacrifício	Entrega da alma de Gamora em troca da Joia da Alma; Morte de Visão; os extermínios em massa
Genocídio	Extermínios em massa nos planetas, corpos dos aniquilados empilhados.

Fonte: Elaborado pela autora

Fórmula Marvel e Relação Enunciador X Enunciatório

As mudanças no padrão estabelecido começam a ficar mais evidentes. Já não há mais a grande sequência de ação no início. Além de a batalha final (que conta, historicamente, com uma vitória por parte do herói) ser o momento da maior e mais trágica derrota da história do MCU, o conflito interno, apesar de presente, em vez de auxiliar no desenvolvimento do herói – como funciona em *Thor: Ragnarok* (2017) em relação a luta para encontrar a força nele mesmo, independentemente do martelo) –, favorece o vilão, como acontece quando o Doutor Estranho, mesmo hesitante, cede a Joia do Tempo, acreditando na única possibilidade das 14.000.065 que ele viu dar certo no futuro. A cena pós-créditos também sofre alterações nesse contexto: antes, era exibida logo após os créditos finais ilustrados; dessa vez, levou mais tempo para ser mostrada (após os créditos finais tradicionais), o que pode ter dado a entender, inclusive, que não haveria cena pós-créditos, já que o enunciatório estava habituado a receber essa informação do enunciador em um momento específico da narrativa.

Os impactos dessas mudanças na relação com o enunciatório incluem, sobretudo, a quebra de expectativa (não necessariamente decepção ou desapontamento) em relação ao desejo que ele tem de ver o triunfo dos heróis – afinal, dificilmente alguém assiste um filme de herói para torcer pelo vilão declarado. Entretanto, a alteração nesse formato indica sinais de mudança gradativas, isto é, o enunciador busca novas formas de organizar seu discurso, no intuito de

encontrar novas maneiras de surpreender o enunciatório. É inegável que, mesmo que negativamente por conta do fracasso dos heróis, esse formato surpreendeu, justamente por ser uma abordagem inesperada. As mudanças também são adotadas para marcar o fim da Saga do Infinito, dando a ideia de que elas influenciarão os próximos formatos. Abaixo, a análise da Fórmula Marvel junto à enunciação.

Quadro 19: Análise da enunciação baseada no uso da Fórmula Marvel em Vingadores: Guerra Infinita (2018)

Elementos da Fórmula Marvel	Abertura com sequência de ação	Não
	Introdução ao plot	Sim
	Vilão	Sim
	Conflito interno	Sim, mas não em seu formato original
	Segunda batalha	Sim
	Batalha final	Sim, mas sem vitória
	Perfumaria	Sim, com alterações
	Humor	Sim
	Adesão à narrativa ampla	Sim
	Não cronologicidade no âmbito da narrativa individual ou ampla	Sim, ampla (entre ele e o filme que seria o próximo, têm-se <i>Homem-Formiga e a Vespa (2018)</i> e <i>Capitã Marvel (2019)</i>)
Enunciador e Enunciatório	<p>Enunciador: apresenta mudanças iniciais na organização do discurso, a fim de evidenciar o encerramento da Saga e indicar que uma nova Saga será iniciada – com formatos diferentes.</p> <p>Enunciatório: tem quebra de expectativa em decorrência do que esperava por conta do padrão; mesmo assim, não deixou de ser surpreendido.</p>	

Fonte: Elaborado pela autora

O filme seguinte na ordem cronológica, Vingadores: Ultimato (2019), abordado de forma mais breve, complementa o funcionamento dessa futura nova organização e conta com mais algumas alterações.

4.2.4 Vingadores: Ultimato (2019)

4.2.4.1 Breve resumo

O enredo começa próximo ao momento do blip, na casa de Clint Barton, que estava em prisão domiciliar após eventos de *Capitão América: Guerra Civil* (2016). Na ocasião, ele estava em casa com sua família e, repentinamente, percebe que todos desapareceram. Logo após o estalar dos dedos, os Vingadores localizam Thanos; a Manopla do Infinito com as joias foi destruída, o que a tornou inútil e não permitia que eles desfizessem o blip. Thor mata o vilão. Depois disso, passa-se um período de cinco anos e Scott Lang, que havia ficado preso no Reino Quântico em *Homem-Formiga* (2018) e reencontra os heróis, explicando que esses cinco anos, no Reino Quântico, passaram como se fossem cinco horas. Lang propõe uma viagem no tempo, com o intuito de dividir os Vingadores em equipes, para que cada uma delas fosse para um espaço-tempo específico para recuperar as joias, reconstituir a manopla e trazer todos de volta. Para atingir esse objetivo, eles precisariam da ajuda de Stark, que estava vivendo com sua família e aparentava ter desistido dessa jornada. Nesse ponto, Lang, Steve e Natasha tentam convencê-lo, mas ele se recusa a lutar ao lado deles, pois não queria arriscar perder o que tinha construído após o blip, sobretudo, se sacrificar. Entretanto, após refletir e conversar com sua esposa, ele decide ser o Homem de Ferro e ajudar seus aliados.

Na busca pelas joias, destacam-se alguns imprevistos. O sumiço de Loki no espaço-tempo é um deles, considerando que a equipe com Lang, Stark, Rogers e Banner retornaram à Batalha de Nova York, em 2012, para conseguir o Tesseract e, no meio disso, o deus da travessura rouba o Tesseract e desaparece, fazendo com que Rogers e Stark precisem recuar ainda mais no tempo. Antes disso, Steve já havia conseguido recuperar a Joia da Mente, que Lang e Banner levaram para o tempo do blip, em 2023. Retornando ao passado, o Capitão América reencontra Peggy Carter (seu grande amor) e Tony reencontra seu pai, e ambos conseguem recuperar a Joia do Espaço. Quanto à Joia da Realidade, no passado, ela ainda não estava em formato de pedra e sim como um Éter, preso ao corpo de Jane Foster (par romântico de Thor); junto a Rocket, o deus do trovão o extrai e, com isso, já se tem três das seis pedras.

Quill, Rhodey e Nebulosa ficam responsáveis pela Joia do Poder; eles conseguem, mas Nebulosa é raptada e substituída pela sua versão do passado, pois Thanos, que nesse período, estava vivo e partia em missões genocidas, descobre o plano dos Vingadores. A Joia do Tempo foi entregue facilmente a Banner pela anciã quando ele explica a ela que Strange a entregou a Thanos no futuro. Por fim, a recuperação mais difícil das pedras ocorre em Vormir, para onde

tinham ido Clint e Natasha; ao descobrirem a necessidade de um sacrifício, os dois se enfrentam, até que Natasha consegue se soltar da mão de Clint e se joga do penhasco, fazendo com que o Gavião Arqueiro retorne com a Joia da Alma, mas sem Natasha.

Com a manopla completa, Bruce estala os dedos com o objetivo de trazer todos os apagados de volta à realidade – isso se mostra ser extremamente perigoso para um corpo humano e fica evidente que ele apenas não morreu por ser o Hulk; neste momento, o Thanos do passado retorna primeiro e, com seu exército, dá início à batalha final. Não demora muito para que todos os heróis que foram apagados em 2018 retornem para lutar ao lado de sua equipe. Os Vingadores finalmente triunfam, mas isso custa a vida de Tony Stark, que estalou os dedos para derrotar Thanos. O filme termina com o funeral de Stark, a partida de Thor para o espaço com o Guardiões da Galáxia e, após voltar ao passado para viver seu amor com Peggy, Steve retorna velho e entrega seu escudo a Sam Wilson. Esse filme não possui nenhuma cena pós-créditos.

4.2.4.2 *Percurso Gerativo do Sentido*

4.2.4.2.1 *Nível fundamental e Nível narrativo*

Uma das categorias semânticas presentes em *Vingadores: Ultimato* (2019) compreende os contrários início e fim, por diversos motivos. Entre eles, o fato de a narrativa voltar no tempo, em alguns momentos, ao início da jornada de alguns heróis do MCU, trazendo esse paralelo entre o início e o fim e também entre passado e presente ou passado e futuro, a depender da perspectiva. A categoria /início/ vs. /fim/ se relaciona também com o enredo conectado com a obra que o antecede, que pode ser entendido como o começo do fim, e também com os novos começos que surgem após o final da última batalha – que são a base da próxima Saga.

Para o esquema canônico do nível narrativo, há diversas possibilidades. Uma delas é entender Stark como um manipulado, dessa vez, mas não por si mesmo e por seu medo, mas por um pedido de ajuda de Scott, Steve e Natasha, que é crucial para o desenvolvimento da narrativa. Assim, entende-se esses três personagens como a figura do manipulador, que propõe um contrato, e Stark como manipulado por tentação, já que, dessa vez, não é o medo da destruição global que o assola, mas, sim, a possibilidade de trazer todos de volta e poder salvar o mundo, sendo isso uma recompensa. O medo ainda existe, mas é ligado a uma outra perspectiva, já que, agora, o contrato não propõe mais um dever-fazer imputado pela intimidação e, conseqüentemente, o sentimento de obrigação na realização da performance, mas

uma escolha condicionada à sua competência ou não, que, no caso, é um poder-fazer positivo. Nesse sentido, o esquema canônico dessa narrativa é exposto no quadro abaixo.

Quadro 20: Esquema canônico aplicado a *Vingadores: Ultimato* (2019)

Manipulação	Competência	Performance	Sanção
Manipulador: Natasha Romanoff, Steve Rogers e Scott Lang Manipulado: Tony Stark Manipulação por tentação Estado inicial: em disjunção com o objeto (no caso, o apoio de Tony na nova missão)	Saber-fazer e poder-fazer do manipulado: sim e sim	Aceita ajudá-los a trazer todos de volta	Prêmio Estado final: em conjunção com o objeto

Fonte: Elaborado pela autora.

4.2.4.2.2 *Nível discursivo*

Tematização e Figurativização

Vingadores: Ultimato (2019) retoma o tema do sacrifício. Diferentemente do filme anterior, no qual o tema era ligado à ideia do genocídio, por Thanos, e também pela morte da Gamora e do Visão para impedir a aniquilação de metade do universo – ou seja, sacrifícios que giravam em torno de um resultado negativo, o sacrifício, aqui, é ligado à ideia de recomeço e de vida, ou seja, um resultado positivo. No longa, os principais sacrifícios são os de Natasha e Tony, que entregam suas vidas em troca do retorno de metade do universo. Junto ao sacrifício, têm-se o luto, figurativizado pelo funeral de Stark, pela feição triste de Wanda, após o retorno, perceber que está sozinha – diferentemente dos outros personagens – e também no início do filme, onde todos sentem profundamente a falta dos que foram apagados e lidam com o vazio do mundo. Outro tema que é possível de ser observado é, assim como em *Thor: Ragnarok* (2017) é a resiliência, por parte de todos os Vingadores que, mesmo após derrotados e tudo ter dado errado na Guerra Infinita, encontraram força para tentar novamente. O Quadro xx

dinamiza essa afirmação.

Quadro 21: Tematização e figurativização aplicadas a *Vingadores: Ultimato* (2019)

Temas	Figuras
Resiliência	A nova tentativa dos Vingadores, mesmo após a derrota anterior
Sacrifício	A morte de Natasha, para obter a Joia da Alma; a morte de Stark, para derrotar Thanos definitivamente
Luto	Velório de Stark, solidão visível de Wanda

Fonte: Elaborado pela autora

Fórmula Marvel e Relação Enunciador X Enunciatório

Primeiramente, quanto à Fórmula Marvel, destacam-se os elementos que estão presentes nessa narrativa: a batalha final, com a vitória dos heróis, mesmo que com sacrifícios; o vilão, mas inserido posteriormente na narrativa, considerando que ele foi morto logo no início; e conflitos internos (a decisão de Natasha e Clint sobre qual deles precisa se sacrificar para a obtenção da Joia da Alma; a escolha que Tony deve fazer – se ajuda os Vingadores e corre o risco de nunca mais ver sua família ou se não os ajuda a fim de preservar o que construiu após o blip). No entanto, surge o questionamento: como é possível que haja a batalha final se não houve a primeira ou a segunda? Nesse sentido, entra-se num ponto importante sobre a narrativa ampla: o fato de Guerra Infinita e Ultimato serem bem conectados, os transformam numa narrativa maior dentro da narrativa ampla. Assim, a batalha final da Guerra Infinita funciona como uma segunda batalha – a que eles fracassam. A primeira pode ser entendida como a série de conflitos em sequência, que introduziram os vilões (além do Thanos) nessa narrativa, considerando que praticamente o filme todo envolve muitas cenas de luta.

Não há, no entanto, assim como em Guerra Infinita, a grande cena de ação, já que o filme começa carregado de tristezas e perdas, onde os Vingadores buscam soluções e parecem perdidos quanto às possibilidades. Esse momento de início, se analisado juntamente com o longa anterior, funciona como uma cena de conflito interno – que, de fato, fortalece os heróis e eles se preparam para executar seu plano. Ou seja, mesmo esse distanciamento da Fórmula Marvel nessa produção é justificado quando ela é analisada mais amplamente.

Assim, é possível observar que as histórias estão bem amarradas e alguns plots que ficaram abertos passam a se fechar. *Vingadores: Ultimato* (2019) funciona como um rito de

passagem para a próxima fase, onde também se inicia a próxima saga, de modo que, no decorrer do filme e com seu fim, esclarece-se o intuito das mudanças na Fórmula Marvel, que era, justamente, fechar um ciclo. Para isso, não faria sentido que o enunciador colocasse, por exemplo, tantos *easter eggs*, assim como uma cena pós-crédito ou indícios de possibilidades, já que a Saga do Infinito, com aqueles personagens que pavimentaram todo esse caminho lá no início, estava se encerrando. Assim, deixa a Fase 4 sem muitas pistas – pelo menos, não no modo tradicional.

O que o enunciador faz – e espera que o enunciatário compreenda é, principalmente, os sinais de quem serão provavelmente figuras importantes na próxima saga. E isso não se dá por meio de participações especiais ou *easter eggs*, mas através de estratégias mais específicas. Isso pode ser observado em relação a como é dado enfoque a alguns personagens na cena do funeral de Stark. O jogo de câmera, em quadro contínuo e sem corte, passa, primeiro, pelo coração de Tony, segue em direção a Pepper e Morgan (sua família) e Happy e Rhodes, seus primeiros aliados, e passa pela primeira formação dos Vingadores (exceto Peter Parker). O interessante é pensar como esse jogo da câmera ressalta a categoria semântica /início/ vs. /fim/. Primeiro, com essa sequência, marca-se tanto o início quanto o fim da Saga do Infinito: começa com Homem de Ferro e os Vingadores e também termina com eles. Quanto a Peter, ainda que ele não represente o início da Saga do Infinito – ou seu fim –, ele tem uma importância nesse quadro, já que parte de sua história marca o final da Fase 3, com Homem-Aranha: Longe de Casa (2019).

Figura 18: Início da sequência de câmera no funeral de Stark



Fonte: Vingadores: Ultimato (2019)

Quanto à continuação da sequência, há um momento específico que marca a diferença

entre o registro dos Vingadores e dos demais personagens: a breve (mas muito breve) parada com enquadramento: na família de Scott Lang, na nova formação dos Guardiões da Galáxia, em Pantera Negra, Shuri e General Okoye, na família do Gavião Arqueiro, em Wanda Maximoff, Bucky Barnes e Sam Wilson e, por fim, em Nick Fury – dando indícios de quem possivelmente estaria nas próximas produções, que se confirmam, considerando que esses mencionados têm obras na Fase 4. Essa construção da câmera, inclusive, evidencia a importância do narrador/narratário na construção do discurso do enunciado. Cada jogo de câmera pode vir a construir um sentido e contribuir diferentemente para o discurso e para a relação entre enunciador e enunciatário.

Figura 19: Sequência de capturas da cena do funeral de Stark



Fonte: Vingadores: Ultimato (2019)

Outro ponto a ser ressaltado é que, ainda que um ciclo tenha se fechado ali, ficam algumas lacunas a serem preenchidas nas próximas fases, entre elas, o destino de Sam com o escudo do Capitão América e o destino de Wanda no MCU sem seu irmão, sem Visão e sem os Vingadores.

Quadro 22: Análise da enunciação baseada no uso da Fórmula Marvel em Vingadores: Ultimato (2019)

Elementos da Fórmula Marvel	<p>Abertura com sequência de ação</p> <p>Introdução ao plot</p> <p>Vilão</p> <p>Conflito interno</p> <p>Segunda batalha</p> <p>Batalha final</p> <p>Perfumaria</p> <p>Humor</p> <p>Adesão à narrativa ampla</p> <p>Não cronologicidade no âmbito da narrativa individual ou ampla</p>	<p>Não</p> <p>Sim</p> <p>Sim</p> <p>Sim, retomada do formato original</p> <p>Sim (na narrativa maior)</p> <p>Sim</p> <p>Sim, mas sem cena pós-créditos</p> <p>Sim</p> <p>Sim, inclusive, encerramento de uma parte dela</p> <p>Sim</p>
Enunciador e Enunciatário	<p>Enunciador: apresenta mudanças mais pontuais na organização do discurso, mas que ainda remetem ao padrão da Marvel quando observado da perspectiva da narrativa ampla. Não deixa muitas referências, mas sinais do que o enunciário pode esperar adiante. Espera que o enunciário compreenda que as alterações feitas são escolhas discursivas para determinar o fim de um ciclo e o início de um novo.</p> <p>Enunciário: conforme o que é exibido, compreende as marcas deixadas pelo enunciador. Mesmo sem muitas pistas como o usual, consegue formular suas teorias e cria suas expectativas – que podem ou não ser atendidas na próxima fase.</p>	

Fonte: Elaborado pela autora

4.2.5 *WandaVision*

O início da Fase 4 junto à Saga do Multiverso no MCU é marcado pelo lançamento de *WandaVision* (2021). Ainda que, originalmente, a ideia do estúdio era lançar um terceiro filme dos Guardiões da Galáxia e que houve muitas mudanças de planos em decorrência da pandemia da Covid-19 (Robinson; Gonzales; Edwards, 2024), para esta análise, não importa se esse era

o planejamento da Marvel enquanto empresa, ou da intenção individual de Feige, pois todos esses fatos e decisões *pertencem ao mundo extralinguístico*. Assim, o que é relevante aqui são as articulações discursivas e como elas constroem os sentidos.

A minissérie mostra Wanda casada com Visão e vivendo uma vida em família – o que não fica muito evidente como aconteceu, já que o sintozóide tinha morrido. Amaral e Silva (2022) definiram bem a relação entre enunciador e enunciatário, bem como o nível fundamental, que, inclusive, foram mencionados anteriormente no capítulo de Caminhos Discursivos, junto à tematização e à figurativização, nesta dissertação. Portanto, não convém refazer a análise já feita pelos autores, mas, sim, relacioná-la ao encerramento da Fase 3 e à Fórmula Marvel. *WandaVision* (2021) é a primeira minissérie lançada pela Marvel Studios e a primeira a se organizar dentro da narrativa ampla. Seu lançamento preenche algumas lacunas que ficaram remanescentes do Ultimato, além de trazer questões sobre a origem dos seus poderes e sua ligação com a Joia da Mente, bem como traz, em geral, uma boa continuidade para o MCU, levando-se em consideração o fato de que o luto a atingiu profundamente, e também é uma boa maneira de, aos poucos, introduzir a Saga do Multiverso (por meio, sobretudo, de *easter eggs*).

O padrão da Marvel para enunciar as produções – nesta dissertação, tratado como Fórmula Marvel –, conforme já indicado por Amaral e Silva (2022), é alterado, principalmente, em relação à não cronologicidade na narrativa individual¹², o que se deve ao fato de ser uma minissérie e não um filme, de modo que, em vez de um enredo mais breve e um desfecho que o enunciatário terá no mesmo dia, ele terá que assistir os episódios, conforme disponibilizados, para obter algum desfecho dia – no caso, levando em consideração que os episódios eram lançados semanalmente via stream. Também, inicialmente, não há clareza quanto ao plot ou aos vilões, e nem cenas de ação como esperadas nos filmes anteriores e, com isso, o enunciador induz à curiosidade, que gera no enunciatário um querer-saber.

Quanto ao humor, cabe ressaltar que, nos filmes, ele é caracterizado como um recurso usado no formato de piadas para quebrar a tensão de alguma sequência dramática. Esse não é o caso em *WandaVision* (2021), já que a minissérie trata de uma realidade paralela criada por Wanda, onde ela vive numa sitcom. Na verdade, o que acontece na produção em relação ao humor é o oposto do que seria na Fórmula Marvel. Enquanto, a narrativa dos longas, o humor quebra a tensão, em na série de Wanda, a tensão quebra o humor. A cena representada na Figura

¹² Como já dito, a não cronologicidade é uma característica presente no MCU em relação à narrativa ampla, ou seja, quando todos os filmes são juntados para construir a história completa. Em *WandaVision*, pela primeira vez, a não cronologicidade é aplicada a uma produção individual.

21 é um dos momentos em que isso acontece: durante um jantar com amigos do trabalho de Visão, Wanda não consegue descrever como se casaram. E é nesse ponto que o enunciador espera que o enunciatário recupere, na memória, aquela cena de *Vingadores: Guerra Infinita* (2018), quando Visão ensaia um pedido de casamento, pedindo para que Wanda fique com ele para sempre. Com essa evocação, o enunciatário será capaz de entender que Wanda queria muito ficar com seu amado – inclusive, mencionando isso no momento em que é obrigada a sacrificá-lo. Ao não saber descrever o casamento, insere-se um momento de tensão numa cena que deveria ser bem humorado, por conta das figuras que remetem ao luto e ao não descontínuo, representado, nessa ocasião pela expressão nervosa e confusa de Wanda quando ela parece estar tentando chegar a alguma conclusão e um imprevisto suspende esse trajeto, trazendo-a de volta ao descontínuo.

Figura 20: Cena de Wanda durante um jantar em sua casa



Fonte: WandaVision (2021)

O uso dessa cena como um recurso para evocar outra está diretamente relacionada à necessidade da capacidade de assimilação e interpretação do enunciatário, conforme já descrito na relação entre enunciador e enunciatário da narrativa ampla, e, sobretudo, que ele tenha conhecimentos sobre o filme que o antecede. O enunciatário (leitor ideal) de WandaVision, invariavelmente, deverá ter acompanhado, ao menos, os dois últimos filmes da Saga do Infinito – do contrário, ele nem se interessaria em acompanhar o desfecho de uma história em aberto que ele não conheceu – o que imputa um dever-saber do enunciador ao enunciatário. Deste modo, resume-se a Fórmula Marvel na minissérie conforme o Quadro 23.

Quadro 23: Análise da enunciação baseada no uso da Fórmula Marvel em WandaVision (2021)

Elementos da Fórmula Marvel	Abertura com sequência de ação	Não
	Introdução ao plot	Não
	Vilão	Sim, mas não de forma clara
	Conflito interno	Sim
	Segunda batalha	Não
	Batalha final	Sim
	Perfumaria	Sim
	Humor	Apesar de, inicialmente, ser uma sitcom, não
	Adesão à narrativa ampla	Sim
	Não cronologicidade no âmbito da narrativa individual ou ampla	Sim, ampla e individual
Enunciador e Enunciatário	<p>Enunciador: muda significativamente o padrão, onde a narrativa já não é mais tão acessível, imputando ao enunciatário um querer-saber, principalmente pela curiosidade cultivada por meio de uma história em aberto da Saga anterior; no caso de não conhecer a história, imputa um dever-saber indispensável para compreensão; com a mudança, busca surpreender o enunciatário, de modo a não tornar o padrão repetitivo.</p> <p>Enunciatário: com um caráter semelhante ao construído, até então, em relação à narrativa ampla, segue com a mesma necessidade de coletar pistas e fazer assimilações a eventos passados e projeções de possíveis eventos futuros; surpreende-se com o novo formato, mas, ainda assim, busca por elementos do formato padrão, levando em consideração que, apesar de a produção não fazer mais parte da Saga do Infinito, ainda compõe a narrativa ampla do MCU – assim, pela curiosidade, corresponde ao querer-saber imputado pelo enunciador.</p>	

Fonte: Elaborado pela autora

4.3 RELAÇÃO ENUNCIADOR X ENUNCIATÁRIO COM BASE NAS MUDANÇAS

O caminho construído pelos primeiros filmes lançados no MCU trouxe elementos que passaram a caracterizar a Fórmula Marvel, definindo um padrão estabelecido pelo enunciador e que, conseqüentemente, viria a ser esperado pelo enunciatário. Assim, foi estabelecida uma

relação entre os sujeitos da enunciação baseada na expectativa: o enunciador, no que tange a organizar o discurso, por meio das competências textual e interdiscursiva, espera que o enunciatário, por meio das competências situacional e intertextual, apreenda os elementos presentes no discurso do destinador. O enunciatário, por outro lado, agindo como um coenunciador, espera que o formato se mantenha conforme estabelecido, para que ele consiga manter esse ritmo de apreensão, sobretudo, em relação à narrativa acessível que caracteriza a Fórmula Marvel. O que acontece é que esse modelo foi baseado nos Vingadores, no âmbito da Saga do Infinito, que se encerrou.

Conforme o fim da saga se aproxima, o enunciador, aos poucos, altera o modelo, justamente para que o enunciatário apreenda também essas mudanças graduais e que a relação entre os dois sujeitos permaneça efetiva. Como observado nas análises, as primeiras alterações se deram de forma sucinta, preparando o enunciatário para o fim da Saga, de modo que ele consiga, futuramente, se desvencilhar desse padrão associado a uma construção baseada nos Vingadores, já que esse vínculo, a princípio, não existe mais. Ademais, a construção da Fórmula Marvel se mostra ter sido construída para os filmes blockbusters, o que acaba não funcionando em produções, como séries.

Isso não significa que nenhum elemento da Fórmula Marvel retorna na Saga do Multiverso, mas que é importante testar as possibilidades e configurações discursivas relacionadas a esse padrão. Assim, os filmes não deixaram de ser lançados, seguem conectados à narrativa ampla e trazendo novas perspectivas. Acrescenta-se, por fim, que, refletindo a narrativa individual de WandaVision, a narrativa ampla no âmbito da Saga do Multiverso não é acessível, já que se inicia “uma caminhada para um outro futuro megaevento que ainda não está tão claro. Muito menos qual ou quem seria a principal ameaça” (Duarte, 2022). Dessa forma, cabe ressaltar que essa alteração, em relação a deixar a narrativa menos acessível, se relaciona com o querer-saber imputado pelo enunciador ao enunciatário, que resulta na curiosidade do último.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Fórmula Marvel, no princípio, construída com intenções de pessoas do mundo extralinguístico, quando colocada em posição de estratégias para captar a atenção do público, tornaram-se um mecanismo de relação entre enunciador e enunciatário, fazendo com que o uso de seus elementos fosse esperado pelo enunciatário e criando uma relação de expectativa, baseadas num fazer-saber, querer-saber, querer-fazer e dever-saber, cruciais na relação entre os sujeitos da enunciação no MCU. Apesar de, anteriormente, alguns elementos terem sido descritos por alguns autores de veículos de comunicação, a Fórmula Marvel, neste trabalho, ao observar mecanismos de construção de sentido, foi estruturada com elementos extras fora dessa concepção, sendo os principais, portanto, a construção da narrativa ampla por meio da não cronologicidade.

No que se refere ao conteúdo, essa relação de expectativa, ocorreu também por meio do papel padrão dos heróis, que, em geral, tem seu princípio baseado em lutar e vencer, atingindo seu objetivo principal. Ao alterar esse padrão, com a derrota dos heróis em *Vingadores: Guerra Infinita* (2018), essa expectativa começa a ser desfeita no âmbito da narrativa individual. O /medo/ vs. /coragem/, categoria concernente à existência do herói, é um dos sentidos que ganharam destaque, junto ao tipo de manipulação, em geral, baseado no próprio medo do herói e imputando um dever-fazer, que evidenciou a sua automanipulação por intimidação.

Ao longo da Saga do Infinito, a relação entre destinador e destinatário do enunciado foi construída com base no caminho estruturado pelos sentidos engendrados nos primeiros filmes do MCU, o que fez com que essa relação de expectativa se firmasse, por parte do destinatário, no uso de elementos concernentes a essa construção. Inclusive, a análise de *Vingadores: A Era de Ultron* (2015) evidenciou o quanto esse padrão se fortaleceu e estava bem estabelecido nessa produção. O mesmo aconteceu na maior parte do enredo de *Thor: Ragnarok* (2017), onde a mudança, de fato, aconteceu apenas na conexão direta entre a cena pós-créditos final e a cena inicial do próximo filme na ordem cronológica da narrativa ampla. As análises dos dois últimos filmes dos Vingadores, no entanto, evidenciaram a desconstrução gradativa do padrão, utilizando uma configuração diferente para elucidar o fim de uma Saga e o início de outra.

O enunciador, conforme finalizou a Saga do Infinito, deu indícios, portanto, de como esse padrão poderia ser alterado, já que a sua construção foi vinculada a um contexto que se encerra. No entanto, as falhas na relação entre ambos se dão por conta de o enunciatário não se desvincular dessa construção e dessa expectativa, de modo que o impacto da Fórmula Marvel padrão nessa relação se tornou visceral.

O que acontece é que o MCU passou por uma reestruturação decorrente dessa transição entre sagas, o que fez com que o enunciador tivesse de testar novas configurações e possibilidades que construíssem, agora, os sentidos da nova Saga, e conseguisse encaixar produções além dos filmes na narrativa – a minissérie WandaVision (2021) e demais que a sucederam. Assim, o que foi, de fato, evidenciado neste trabalho, foi a relação construída e fortalecida entre os sujeitos da enunciação ao longo da Saga do Infinito e sua breve desconstrução gradativa, que pode vir a ser um problema quando esse formato for analisado da perspectiva da nova saga como um todo.

Estudos futuros podem contribuir para analisar a construção específica da Saga do Multiverso, de modo que possa ser esclarecido se o padrão passou por pequenas alterações ou se, em decorrência dessas mudanças, foi construído num novo modelo, uma nova Fórmula Marvel – já que esta foi, conforme conclui-se neste trabalho, construída a partir do início do MCU e aparenta funcionar conforme o planejado na Saga do Infinito –, abordando o funcionamento da narrativa menos acessível e clara e analisando os impactos definitivos nessa relação. No entanto, como o MCU é um universo muito amplo, e a Saga do Multiverso deve ser encerrada apenas em 2027, considera-se importante aguardar o encerramento da saga para avaliar de forma mais completa como ocorre essa relação dentro da segunda saga da narrativa ampla e se, de fato, há uma nova Fórmula Marvel e como tem sido essa construção ou desconstrução, analisada da perspectiva da enunciação.

REFERÊNCIAS

AMARAL, Bruna Luquez; SILVA, Fernando Moreno. **A construção dos sentidos na minissérie WandaVision: uma abordagem semiótica.** Revista Interfaces, v. 13, n. 04, p. 33-47, 2022.

BARROS, Diana Luz Pessoa de. **Dialogismo, polifonia e enunciação.** In: Dialogismo, polifonia e intertextualidade. São Paulo: EDUSP, 1994.

BARROS, Diana Luz Pessoa de. **Teoria do Discurso: Fundamentos Semióticos.** 3ª edição. São Paulo: Humanitas FFCLH/USP, 2002.

BARROS, Diana Luz Pessoa de. **Teoria semiótica do texto.** São Paulo: Ática, 2005.

BENVENISTE, Émile. **Problemas de Linguística Geral II.** Campinas, SP: Pontes, 1989.

BREZNICAN, Anthony; RATCLIFFE, Amy; THEODORE-VACHON, Rebecca. **Marvel Studios: The Marvel Cinematic Universe: An Official Timeline.** London: Dorling Kindersley Limited, 2023.

CAPITÃO América: Guerra Civil (Captain America: Civil War). Direção: Anthony Russo e Joe Russo. Produção: Kevin Feige, Louis D'Esposito, Victoria Alonso. Estados Unidos: Marvel Studios, 2016.

CAPITÃO AMÉRICA: O PRIMEIRO VINGADOR (Captain America: The First Avenger). Direção: Joe Johnston. Estados Unidos: Marvel Studios; Paramount Pictures, 2011. Streaming. Disponível em: <<https://www.disneyplus.com>>. Acesso em: 31 jan. 2026.

DISCINI, Norma. **A comunicação nos textos.** 2ª ed., 3ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2013.

DUARTE, Igor. **Marvel e sua polêmica Fase 4.** GKPB – Geek Publicitário, 11 jul. 2022. Disponível em: <<https://gkpb.com.br/93971/marvel-e-sua-polemica-fase-4/>>. Acesso em: 31 jan. 2026.

FIORIN, José Luiz. **A noção de texto na Semiótica.** Organon, Porto Alegre, v. 9, n. 23, 2012. DOI: 10.22456/2238-8915.29370. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/organon/article/view/29370>. Acesso em: 4 ago. 2025.

FIORIN, José Luiz. **As astúcias da enunciação: as categorias de pessoa, espaço e tempo.** 3ª ed. São Paulo: Contexto, 2016.

FIORIN, José Luiz. **Da necessidade de distinção entre texto e discurso.** In: BRAIT, Beth; SOUZA-E-SILVA, Maria Cecília (orgs.). Texto ou Discurso?. São Paulo: Contexto, 2012a.

FIORIN, José Luiz. **Duas concepções de enunciação.** Estudos Semióticos, São Paulo, v. 16, n. 1, p. 122-137, jul. 2020. DOI: 10.11606/issn.1980-4016.esse.2020.172329. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/esse/article/view/172329>>. Acesso em: 31 jan. 2026.

FIORIN, José Luiz. **Elementos da Análise do Discurso**. 9ª edição. São Paulo: Contexto, 2000.

FIORIN, José Luiz. **Semiótica e Comunicação**. In: DINIZ, Maria Lúcia Vissotto Paiva; PORTELA, Jean Cristtus (orgs.). *Semiótica e mídia: textos, práticas, estratégias*. Bauru: UNESP/FAAC, 2008.

GREIMAS, Algirdas Julien. **Sobre o sentido: ensaios semióticos**. Petrópolis: Vozes: 1975.

GREIMAS, Algirdas Julien; COURTÉS, Joseph. **Dicionário de Semiótica**. São Paulo: Cultrix, 1979.

HJELMSLEV, Louis. **Prolegômenos a uma teoria da linguagem**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1975.

HOMEM DE FERRO (Iron Man). Direção: Jon Favreau. Estados Unidos: Marvel Studios; Paramount Pictures, 2008. Streaming. Disponível em: <<https://www.disneyplus.com>>. Acesso em: 31 jan. 2026.

HOMEM DE FERRO 2 (Iron Man 2). Direção: Jon Favreau. Estados Unidos: Marvel Studios; Paramount Pictures, 2010. DVD.

HOMEM-FORMIGA E A VESPA (Ant-Man and the Wasp). Direção: Peyton Reed. Estados Unidos: Marvel Studios; Walt Disney Studios, 2018. DVD

JAKOBSON, Roman. **Linguística e comunicação**. 18. ed. São Paulo: Cultrix, 2001.

MARINHO, Fernando. **O que é texto?** Mundo Educação. Disponível em: <www.mundoeducacao.uol.com.br/redacao/o-que-texto.htm>. Acesso em: 31 jul. 2025

MORATO, Elisson Ferreira. **Do conteúdo à expressão: uma análise semiótica dos textos pictóricos de mestre Ataíde**. 2008. Dissertação (Mestrado em Estudos Linguísticos) — Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2008. Disponível em: <<https://repositorio.ufmg.br/items/2b1de3d6-ddd2-49de-8e7c-499ed09c4e8b>>. Acesso em: 31 jan. 2026.

O INCRÍVEL HULK (The Incredible Hulk). Direção: Louis Leterrier. Estados Unidos: Marvel Studios; Universal Pictures, 2008. DVD.

OLIVEIRA, Miguel. **Afinal, o que é a Fórmula Marvel?** O Vício, 2023. Disponível em: <<https://ovicio.com.br/afinal-o-que-e-a-formula-marvel>>. Acesso em 31. jan. 2026

PIETROFORTE, Antonio Vicente. **Análise do texto visual: a construção da imagem**. São Paulo: Contexto, 2007.

PRADO, William. Thor: **Taika Waititi diz que comédia em Ragnarok foi “pelo bem maior” da franquia e comenta futuro dos Vingadores**. Ei Nerd!. 2026. Disponível em: <<https://www.einerd.com/taika-waititi-thor-ragnarok-comedia-bem-maior-star-wars>>. Acesso em 29 jan. 2026

ROBINSON, Joanna; GONZALES, Dave; EDWARDS, Gavin. **O reinado da Marvel Studios: a história de como o UCM se tornou um dos maiores fenômenos culturais do nosso tempo**. Tradução de Alessandra Bonrruquer. 1. ed. São Paulo: Best Business, 2024.

SILVA, Fernando Moreno da. **Expressão e conteúdo: articulações do texto sincrético**. In: CORTINA, Arnaldo; SILVA, Fernando Moreno da. *Semiótica e Comunicação: estudos sobre textos sincréticos*. Araraquara: Cultura Acadêmica, 2014, p. 231-260.

SOARES, Antonio Leonardo. **A análise do discurso filmico sob a perspectiva textual linguística e multimodal**. Revista da Abralín, v. 20, n. 2, p. 1-26, 2021.

SOUSA, Jefferson. **O erro que a Marvel repetiu demais: Como o estúdio criou um problema difícil de resolver (mas não impossível)**. AdoroCinema, 2023. Disponível em: <<https://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-1000035381>>. Acesso em 18 jan. 2026.

SOUZA, Warley. **Semiótica**. Brasil Escola. Disponível em: <<https://brasilecola.uol.com.br/redacao/semiotica.htm>>. Acesso em: 25 jul. 2025.

THOR (Thor). Direção: Kenneth Branagh. Estados Unidos: Marvel Studios; Paramount Pictures, 2011. DVD.

THOR: RAGNAROK (Thor: Ragnarok). Direção: Taika Waititi. Estados Unidos: Marvel Studios; Walt Disney Studios, 2017. Streaming. Disponível em: <<https://www.disneyplus.com>>. Acesso em: 29 jan. 2026.

VINGADORES: A ERA DE ULTRON (Avengers: Age of Ultron). Direção: Joss Whedon. Estados Unidos: Marvel Studios; Walt Disney Studios, 2015. Streaming. Disponível em: <<https://www.disneyplus.com>>. Acesso em: 28 jan. 2026.

VINGADORES: GUERRA INFINITA (Avengers: Infinity War). Direção: Anthony e Joe Russo. Estados Unidos: Marvel Studios; Walt Disney Studios, 2018. Streaming. Disponível em: <<https://www.disneyplus.com>>. Acesso em: 29 jan. 2026.

VINGADORES: ULTIMATO (Avengers: Endgame). Direção: Anthony e Joe Russo. Estados Unidos: Marvel Studios; Walt Disney Studios, 2018. Streaming. Disponível em: <<https://www.disneyplus.com>>. Acesso em: 30 jan. 2026.

WANDA VISION. Criada por Jac Schaeffer. Estados Unidos: Marvel Studios, 2021. Série de televisão (Streaming). Disponível em: <<https://www.disneyplus.com>>. Acesso em: 31 jan. 2026.