



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
DEPARTAMENTO DE LETRAS
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

MARCUS VINÍCIUS OLIVEIRA DE LIMA

A RECEPÇÃO DO MITO NA SOCIEDADE MODERNA:
REFLEXOS DA MEDEIA DE EURÍPIDES NA CONSTRUÇÃO DA PERSONAGEM
WANDA MAXIMOFF DO UCM

NATAL/RN

2023

MARCUS VINÍCIUS OLIVEIRA DE LIMA

**A RECEPÇÃO DO MITO NA SOCIEDADE MODERNA:
REFLEXOS DA MEDEIA DE EURÍPIDES NA CONSTRUÇÃO DA PERSONAGEM
WANDA MAXIMOFF DO UCM**

Monografia apresentada em cumprimento parcial do curso de Letras Língua Portuguesa e Literatura, da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, para a obtenção do diploma de graduação.

Orientador: Prof. Dr. Marcos Tindo

NATAL/RN

2023

Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN
Sistema de Bibliotecas - SISBI

Catálogo de Publicação na Fonte. UFRN - Biblioteca Setorial do Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes - CCHLA

Lima, Marcus Vinicius Oliveira de.

A recepção do mito na sociedade moderna: reflexos da Medeia de Eurípides na construção da personagem Wanda Maximoff do UCM / Marcus Vinicius Oliveira de Lima. - 2023.

38f.: il.

Monografia (graduação) - Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Letras - Língua Portuguesa, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, RN, 2023.

Orientador: Prof. Dr. Marcos Cesar Tindo Barbosa.

1. Mitologia greco-latina. 2. Wanda (Universo Cinematográfico Marvel). 3. Medeia (Eurípides). 4. Cinema contemporâneo. 5. Transposição. I. Barbosa, Marcos Cesar Tindo. II. Título.

RN/UF/BS-CCHLA

CDU 821.14:791.221.8

A todos aqueles que não fecharam seus olhos para a magia dos mitos ao nosso redor.

AGRADECIMENTOS

A Deus, por pavimentar, da melhor forma, cada passo dado até esse dia.

Aos amigos e familiares, por sua presença em diversos momentos de minha vida. Cada experiência vivenciada foi responsável por moldar-me na pessoa em que hoje sou. Sem vocês a jornada seria verdadeiramente árdua.

A minha namorada, Lorena, por todas as vezes em que foi, para mim, o colo sobre o qual pude repousar e a voz que me incentivou a continuar quando o cansaço rotineiro me forçava ao contrário. Obrigado por acreditar em meu potencial, quando nem mesmo eu fui capaz disso.

Agradeço, especialmente, ao meu orientador, que representou, desde o início do curso, o modelo de professor ao qual desejo alcançar até o fim de meus dias nesta profissão. Suas aulas intensificaram o amor pela mitologia clássica há muito cultivado dentro de mim.

E a todas as oportunidades e felizes experiências vividas dentro desta universidade. Entrar nesse curso foi uma das melhores escolhas de minha vida.

Enfim... a todos, quero expressar meus sinceros agradecimentos.

Posso acreditar em coisas que são verdades e posso acreditar em coisas que não são verdades. E posso acreditar em coisas que ninguém sabe se são verdade ou não.

Neil Gaiman

RESUMO

Considerando a presença da mitologia no curso de nossas vidas, este trabalho assume o papel de discutir o movimento de transposição do mito da Antiguidade Clássica para a contemporaneidade, partindo da comparação da protagonista de uma das maiores tragédias gregas, Medeia, e uma das mais recentes heroínas a verter-se em antagonista no filme *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura* (2022), Wanda Maximoff. Para isso, será explorado, em um primeiro momento, o processo de transposição sofrido pelo mito através da adaptação realizada pelo cinema ao longo da história, em especial os filmes de Hollywood dos estúdios cinematográficos da Marvel e da DC que adaptam a figura mítica dos heróis na representação dos super-heróis. Adotar-se-ão as teorias desenvolvidas pelo mitologista Joseph Campbell (1990) em seu livro, *O poder do mito*, para desenvolver as questões evocadas a partir da comparação entre as personagens em questão. Para a análise específica desse procedimento, na segunda parte, essa pesquisa se dedicará a estabelecer um elo entre as duas heroínas através do arquétipo da “mulher-pesadelo” desenvolvido por Silva (2021) em sua dissertação de mestrado, *Lilith e Medeia: mulheres-pesadelo da sociedade patriarcal*. Estudar os movimentos de metamorfose sofridos pelo mito ao longo dos anos, em particular à luz da comparação das figuras de Medeia e Wanda, é uma tentativa de compreender quanto da mitologia clássica reside em nossas atividades cotidianas.

Palavras-chaves: transposição; mito; cinema; Medeia; Wanda.

ABSTRACT

Considering the presence of mythology in the course of our lives, this work assumes the role of discussing the movement of transposition of the myth from Classical Antiquity to contemporaneity, starting from the comparison of the protagonist of one of the greatest Greek tragedies, Medea, and one of the most recent heroines to become an antagonist in the movie *Doctor Strange in the Multiverse of Madness* (2022), Wanda Maximoff. Therefore, the process of transposition undergone by the myth will be explored, firstly, through the adaptation carried out by the cinema throughout history, in particular the Hollywood films of Marvel and DC cinematographic studios that adapt the mythical figure of heroes in the representation of superheroes. The theories developed by the mythologist Joseph Campbell (1990) in his book, *The power of myth* (*O poder do mito*, in Portuguese), will be adopted to develop the questions evoked from the comparison between the characters in question. For the specific analysis of this procedure, in the second part, this research will be dedicated to establishing a link between the two heroines through the archetype of the “nightmare woman” developed by Silva (2021) in her master's thesis, *Lilith and Medeia: women- nightmare of patriarchal society*. Studying the metamorphosis movements undergone by the myth over the years, particularly in light of the comparison of the figures of Medea and Wanda, is an attempt to understand how much of classical mythology resides in our daily activities.

Keywords: transposition; myth; movie theater; Medea; Wanda.

SUMÁRIO

| | | |
|----------|--|-----------|
| 1 | INTRODUÇÃO | 10 |
| 2 | O MITO NO MUNDO CONTEMPORÂNEO | 16 |
| 3 | A MULHER-PESADELO DO CINEMA MODERNO | 20 |
| | 3.1 A MULHER PESADELO: | 20 |
| | 3.2 ORIGEM E PODERES: | 21 |
| | 3.3 O DRAMA DA MULHER ESTRANGEIRA: | 24 |
| | 3.4 O AMOR DA MULHER-PESADELO: | 25 |
| | 3.5 DA MATERNIDADE À LOUCURA DESTRUTIVA: | 27 |
| | 3.6 OS DOIS LADOS DA MOEDA – WANDA E MEDEIA: | 29 |
| 4 | CONSIDERAÇÕES FINAIS | 33 |
| | FILMOGRAFIA | 35 |
| | REFERÊNCIAS | 36 |

1 INTRODUÇÃO

Os mitos são metáforas da potencialidade espiritual do ser humano, e os mesmos poderes que animam nossa vida animam a vida do mundo.
(Joseph Campbell)

No avançar dos séculos, as diferentes civilizações ao redor do planeta passaram por diversas modificações na maneira como se organizavam enquanto sociedade. Acompanhando esse percurso histórico, inúmeras narrativas permearam e deram significado à vida humana, mitificando civilizações e enformando religiões ao longo dos séculos (CAMPBELL, 1990). Até mesmo a menor e singela nação acompanhou, através da sua curta ou longa existência, o surgimento e extinção de diferentes mitologias sobre as quais diversas comunidades humanas construíram o seu arcabouço cultural. Algumas dessas narrativas sobrevivem até os dias atuais, representando papéis distintos em nossas atividades cotidianas, seja para nos entreter, para assumir um papel informativo, uma funcionalidade didática, dentre outros aspectos.

Muitas delas constituem o que conhecemos como "mito", do grego *μῦθος*, vocábulo que se ressignificou ao longo da história, recebendo diversas conceituações, tais como: ditado, máxima, história/narração, enredo, boato, ficção, fabricação (PABÓN, 2014). Ao refletirmos sobre isso, percebemos que a forma como o mito é encarado na contemporaneidade carrega consigo um pouco da representação de cada um desses conceitos. Desde o nascimento, até a vida adulta, estivemos constantemente rodeados por essas histórias tradicionais sobre um tempo antigo que dão sentido e tentam explicar como as coisas do mundo chegaram a seu estado natural. Como bem pontua Wyke (1997):

Nosso mundo moderno é, em muitos aspectos, uma continuação do mundo da Grécia e de Roma. Não em todos os aspectos - particularmente na medicina, música, indústria e ciência aplicada. Mas na maioria de nossas atividades intelectuais e espirituais somos netos dos romanos e bisnetos dos gregos. Outras influências se juntaram para fazer de nós o que somos; mas a linhagem greco-romana foi uma das mais fortes e ricas. Sem ela, nossa civilização não seria apenas diferente. Seria muito mais tênue, mais fragmentária, menos pensativa, mais materialista – de fato, qualquer riqueza que pudesse ter acumulado, quaisquer guerras que pudesse ter travado, quaisquer invenções que pudesse ter feito, seria menos digna de ser chamada civilização, porque suas realizações espirituais seriam menos grandes. (WYKE, 1997, p. 22, tradução nossa).¹

¹ No original: Our modern world is in many ways a continuation of the world of Greece and Rome. Not in all ways—particularly not in medicine, music, industry, and applied science. But in most of our intellectual and spiritual activities we are the grandsons of the Romans, and the great-grandsons of the Greeks. Other influences

Embora Wyke (1997) chame nossa atenção para a pertinência da cultura greco-latina inerente em nossa tradição, seria categórico afirmar nesse trabalho que nossa essência cultural esposa exacerbadamente de uma perspectiva etnocêntrica. À medida em que nosso mundo moderno se preenche com os inúmeros aspectos advindos da Grécia e de Roma, as outras civilizações – a exemplo da africana e indígena – assumem seu lugar de destaque no processo de construção do cenário social.

Partindo desse pressuposto, não podemos negar o fato de cada nova civilização materializar-se como um espelho que se volta para o passado refletindo toda a tradição que a gerou. Somos produtos sociais de um processo de canibalismo cultural² realizado na cultura clássica dos gregos e dos romanos. Fazemos parte de uma linha de sucessões culturais na qual devoramos todo o aparato mitológico antecedente para dar à luz uma nova sociedade oriunda dessa tradição clássica que se veste em novos trajes.

Contudo, inebriados pelos mitos modernos, hoje é frequente que se desconheça aquilo que um dia os mitos greco-latinos representaram e do seu significado para nós, herdeiros dessa tradição cultural. Deixamos de notar, gradativamente, que os mitos da antiguidade ainda ocupam lugares singulares em nossas vidas, fazendo parte de incontáveis momentos, desde o nascimento até nossa morte.

Hoje, os mitos se apresentam diante de nós de uma nova forma, ao serem encenados em filmes de Hollywood, ou representados em animações e HQs, ganhando, muitas vezes, novos nomes e narrativas que, embora distintas dos seus modelos, são reconhecivelmente derivadas de mitos anteriores. Isso pode ser fortemente evidenciado durante todo o processo de construção do universo presente nas HQs e nas recentes adaptações cinematográficas de empresas como a Marvel e DC que retratam, à sua maneira, diferentes figuras mitológicas constituintes da tradição histórica. Nesse processo de transposição dos clássicos mitológicos para o ambiente cinematográfico, Frauenfelder (2005) percebe que:

joined to make us what we are; but the Greco-Roman strain was one of the strongest and the richest. Without it, our civilization would not merely be different. It would be much thinner, more fragmentary, less thoughtful, more materialistic—in fact, whatever wealth it might have accumulated, whatever wars it might have fought, whatever inventions it might have made, it would be less worthy to be called a civilisation, because its spiritual achievements would be less great.

² Em seu manifesto, publicado em 1928 pela Revista Antropofagia, Oswald de Andrade, em *Manifesto Antropófago*, apresenta uma proposta de antropofagia cultural relativa ao canibalismo da cultura estrangeira, dentro do processo de consumo dessa que deveria ser assimilada e devorada por nós, brasileiros. Disso surge a emblemática frase “Tupi or not tupi, that the question”, fazendo alusão à peça *Hamlet*, de Shakespeare, e representando novas configurações de uma arte brasileira multicultural e original.

O filme, como o mito, é um gênero vívido e orientado para a história e nossa forma mais pública de entretenimento popular. [...] Como resultado, os filmes refletem infinitamente os nossos valores, aspirações e crenças compartilhados, o que nos faz pagar para assistir as histórias repetidas vezes. De fato, embora muitos tenham distanciado o mito grego do entretenimento moderno por causa do caráter religioso do mito, seu valor literário ou seu valor explicativo como investigação pré-científica, os criadores de mundos antigos e moderno sempre tiveram a mesma tarefa fundamental: ajudar certa audiência a validar uma certa construção da realidade. É uma simplificação, portanto, mas ainda verdadeira, dizer que a recompensa psicológica oferecida aos espectadores de *Matrix* é mesma da que foi oferecida aos ouvintes da *Ilíada*.³ (FRAUENFELDER, 2005, p. 210, tradução nossa).

Assim, vemos os super-heróis ocuparem o palco que um dia foi dos deuses e heróis clássicos. O palco das tragédias e comédias gregas deram lugar às telas dos cinemas, alvo de nossa admiração, moldando muitos dos aspectos de nossa realidade. Desenvolvidos inicialmente para as histórias em quadrinhos no contexto de uma guerra que se encerrava (2ª Guerra Mundial) para dar lugar a uma outra que poderia eclodir a qualquer momento (Guerra Fria), como bem menciona Morrison (2013, p. 14), os super-heróis começaram a abundar de ambos os lados do Atlântico, ganhando o mundo afora e trajando suas nobres e inovadoras vestimentas, revolucionando as formas de ver, ouvir e pensar sobre tudo. O mundo conheceria, a partir daí, os novos deuses e heróis que viriam a fazer morada na contemporaneidade.

A figura idealizada, quase santa, desses super-heróis inspira nossas vidas na forma como elas também se espelham na imagem desses personagens.

Vivemos nas histórias que contamos a nós mesmos. Em uma cultura racional científica secular, carente de qualquer liderança espiritual convincente, as histórias de super-heróis falam alto e ousadamente sobre nossos maiores medos, anseios mais profundos e aspirações mais elevadas.” (MORRISON, 2013, p. 17, tradução nossa).⁴

Metamorfoseia-se aqui a imagem dos heróis e deuses gregos em representações modernas ainda capazes de arrebatá-lo o coração das multidões através de suas narrativas épicas. Entretanto, apesar de Frauenfelder (2005) afirmar que experiência semelhante a *Ilíada* pode ser testemunhada no filme *Matrix* (1999), seria falho assumir que o mesmo sentimento catártico

³ No original: Film, like myth, is a vivid, story-oriented genre and our most public form of popular entertainment. Because it must make money to survive, the film industry must monitor closely what pleases its audience. As a result, movies are endlessly reflective of our shared values, aspirations, and beliefs, which make us pay to see stories again and again. In fact, although many have distanced Greek myth from modern entertainment because of myth's religious character, its literary worth, or its explicative value as prescientific inquiry, mythmakers in the ancient and modern worlds have always had the same fundamental task: to help a particular audience validate a particular construction of reality. It is a simplification, therefore, but nonetheless true, to say that the same psychological payoff is offered to spectators of *The Matrix* as was offered to hearers of the *Iliad*.

⁴ No original: We live in the stories we tell ourselves. In a secular, scientific rational culture lacking in any convincing spiritual leadership, superhero stories speak loudly and boldly to our greatest fears, deepest longings, and highest aspirations.

experimentado pelos leitores do poema homérico pode ser vivenciado igualmente pelos espectadores de *Matrix* (1999). Como vislumbra-se em Adorno (2002), a Indústria Cultural, essa na qual as produções cinematográficas se incluem, além de se propor a oferecer entretenimento ao público, tem tornado os filmes um dos maiores elementos de consumos para as massas.

Dito isso, convém ressaltar aqui que, adaptando-se as novas mudanças no cenário social moderno, as muitas produções cinematográficas de estúdios como Marvel e DC vêm promovendo uma mudança no estilo cultural dos indivíduos, proporcionado um comportamento muitas vezes considerado massivo dentro de uma perspectiva de consumismo exacerbado. Dessa forma, a sétima arte e a literatura compartilham entre si incontáveis semelhanças, porém, é precipitado afirmar que o cinema possa oferecer as mesmas “recompensas” entregues pela literatura aos seus leitores. Cada um percorre de maneira particular os caminhos responsáveis por os levar até seus respectivos públicos.

Conforme Bocella (2022), diversas narrativas tomam como empréstimo os antigos mitos e lendas, gerando um movimento de recontagem e reformulação de deuses e criaturas mitológicas para a gerações atuais. Filmes como *Aquaman* da DC reavivam em nossa memória a natureza inebriante dos mitos, em particular aqueles provenientes da Grécia Antiga. As próprias comédias e tragédias gregas geraram o conceito moderno de teatro que, futuramente veio a conceber e influenciar o cinema. Ao mesmo tempo em que muitas dessas representações mitológicas sofreram adaptações diretas para as telas do cinema, muitas mais tiveram sua origem inspirada nelas, contando histórias com novos personagens, mas apropriando-se das mesmas temáticas.

Esse será o tema deste trabalho, tomando como objeto de análise a personagem Wanda Maximoff do Universo Cinematográfico da Marvel (UCM) como uma releitura moderna da Medeia presente na obra de Eurípides, a fim de exemplificar esse processo de adaptação das figuras míticas na atualidade. Vale salientar que a versão da personagem Wanda utilizada nesse trabalho será aquela apresentada no filme *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura* (2022), fazendo curtas referências às outras produções nas quais participa (*Vingadores: Era de Ultron* (2015), *Capitão América: Guerra Civil* (2016) e *Wandavision* (2021)) para desenvolver certos aspectos da análise. Embora Wanda seja uma personagem oriunda dos quadrinhos, não se analisarão as narrativas das HQs que deram origem a essas linhas de enredo nos filmes já mencionados. Tal escolha foi tomada levando em consideração a exiguidade do espaço presente nesse modelo de trabalho.

Para isso, será adotado o conceito de “mulher-pesadelo”⁵, conforme desenvolvido por Aline Layane Souto da Silva (2021), com o objetivo de desenvolver certas questões evocadas a partir da comparação realizada entre as duas personagens para trabalhar a visão do mito no mundo moderno. Serão usados os conceitos de Mitologia segundo Campbell e Moyers (1990).

Utilizando-se da atmosfera do terror em conjunto ao modelo tradicional da tragédia grega, o filme, dirigido por Sam Raimi⁶, faz emergir, pela primeira vez, uma versão da personagem Wanda Maximoff capaz de se aproximar da trágica figura das heroínas do passado retratadas nos mitos gregos. Fazendo isso,

O filme não apenas toma emprestados para Wanda os temas simples de luto, mas ela se torna quase idêntica a Medeia – especificamente a versão encontrada na peça de Eurípides, uma mulher que perde tudo o que lhe é caro e não tem escape para suas emoções, tanto quanto Wanda. Embora existam notas de outros anti-heróis da Marvel na história de Wanda, já que a perda da família é uma motivação particularmente comum de vilões – Frank Castle vem à mente – é muito mais fácil alinhar a raiva absoluta de Wanda com a de Medeia, uma mulher que também perdeu seus filhos para uma tragédia que ela não conseguiu controlar e foi repreendida por expressar a raiva que nunca teve permissão para sentir depois de ser violada várias vezes. (BOCELLA, 2022, tradução nossa).⁷

Ressalta-se, dessa forma, um elo traçado entre ambas as personagens. Movidas pela dor e responsáveis por tomar ações enxergadas como transgressões em seus respectivos contextos, Wanda e Medeia se tornam, para aqueles que se opõem aos seus objetivos, a personificação da palavra pesadelo. Após séculos de história, a princesa colquídia vê suas imponentes características de feiticeira se reconfigurarem em um outro ser fictício que, assim como ela, age de maneira imparável, imbatível, demasiada nos efeitos de suas ações, sejam elas catastróficas, ou não. Uma verdadeira força da natureza.

Nessa perspectiva, evidenciamos o processo pelo qual as diversas artes postas ao nosso redor traduzem-se como línguas distintas, um percurso onde a imitação caminha lado a lado com a tradução (SOURIAU, 1983, p. 24). Os efeitos artísticos de cunho expressivo ganham, ao

⁵ A expressão “mulher pesadelo” foi cunhada na dissertação de Mestrado de título *Lilith e Medeia: mulheres-pesadelo da sociedade patriarcal*, de Aline Layane Souto da Silva.

⁶ Samuel M. Raimi é um diretor, produtor, ator e roteirista norte-americano, conhecido mundialmente por dirigir a série de filmes do *Homem-Aranha*, *Evil Dead* e produzir a série *Xena: a Princesa Guerreira*. Mais recentemente, no ano de 2022, esteve a frente da direção do filme *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura*.

⁷ No original: Not only does the film borrow the simple themes of mourning for Wanda, but she becomes a near-identical match to Medea — specifically the version found in Euripides' play, a woman who loses everything dear to her and has no outlet for her emotions, much as Wanda does. While there are notes of other Marvel antiheroes in Wanda's story, as loss of family is a particularly common villain motivation — Frank Castle comes to mind — it's much easier to align Wanda's sheer rage with that of Medea, a woman who also lost her children to a tragedy she could not control, and was shamed for expressing the rage she was never allowed to feel after being violated time and time again.

longo do tempo, a habilidade de se reinventar e se apresentar diante de nós de maneiras diferentes. Aqui, o teatro e o cinema, através da heroína da Marvel e da protagonista de Eurípides, se encontram e podem conversar entre si. Duas estéticas artísticas distintas que se entrelaçam ao gerar figuras encarregadas de revelar uma das inúmeras transposições sofridas pelo mito ao buscar novos moldes para habitar entre nós na atualidade. Assim como o teatro foi responsável por gerar o cinema, esse se inspira e constantemente referencia o primeiro. Dessa forma, a arte, por natureza, se materializa como um organismo vivo que constantemente se retroalimenta, estando sempre em uma frequente metamorfose para falar com um novo público em um novo tempo e espaço.

A própria história da arte demonstra o quanto temas e motivos formais transitam de um gênero para o outro, aproveitando-se da dinâmica presente entre eles e proporcionando uma relação mutualista quase sempre enriquecedora (OLIVEIRA, 2016, p. 230). Faz-se visível, então, a milenar tradição de escritores e artistas plásticos, de revisitar uma criação pregressa para alimentar sua inspiração e dar origem a suas próprias obras. Logo, ao dar vida a essa nova versão da Feiticeira Escarlate do UCM, Sam Raimi permite à sua personagem dialogar diretamente com Medeia.

Adotando as discussões já mencionadas como elementos basilares, edifica-se esse trabalho acima de tal alicerce. Uma vez apresentado, brevemente, o processo de transposição sofrido pelos mitos nos filmes de Hollywood (e como essas narrativas se desenvolvem), em seguida, trataremos sobre as semelhanças e diferenças compartilhadas pelas personagens Medeia e Wanda, visando representar quais mudanças a sociedade moderna impôs ao mito para ser consumido pelo público atual e, por fim, abordaremos a importância que essas adequações, pelas quais as figuras clássicas têm passado, representa para que os mitos, e a própria Mitologia Greco-latina, possam ser introduzidos e discutidos no presente.

2 O MITO NO MUNDO CONTEMPORÂNEO

Tão cedo não poderemos ter uma mitologia. As coisas estão mudando rápido demais para chegarem a ser mitologizadas. [...] Cada indivíduo deve encontrar um aspecto do mito que se relacione com sua própria vida.

(Joseph Campbell)

Evolução: essa tem sido, mais do que nunca, a palavra do século. As coisas ao nosso redor estão sujeitas a um veloz e constante processo de mudança. O que agora carrega um status de moderno ou avançado, amanhã já poderá ser encarado como obsoleto e desnecessário. Ao falar sobre os mitos em sua roupagem original, percebemos que é esse o movimento em questão. Grande parte das pessoas, familiarizadas com as inovações proporcionadas pelas novas tecnologias, esqueceram-se daquilo que o mito representa e do quão importante é reconhecer estar inserido dentro de uma mitologia para compreender nosso lugar no mundo.

Existe uma mitologia para os poderes animais. Existe uma mitologia para a terra semeada – fertilidade, criação, a deusa mãe. E existe uma mitologia para as luzes celestiais, para os céus. Mas, nos tempos modernos, nós nos movemos para além dos poderes animais, para além da natureza e da terra semeada, e as estrelas já não nos interessam, exceto como curiosidades exóticas e como palco das viagens espaciais. (CAMPBELL; MOYERS, 1990, p. 44)

Em nossa época, o interesse do público volta-se com muito mais frequência para histórias fantásticas de super-heróis. Esses personagens, porém, muitas vezes atuam como uma releitura de figuras mitológicas. A mitologia na atualidade não se encontra morta e sepultada em um mausoléu onde pode vir a ser visitada. Os mitos permanecem vivos, mas nossos olhos podem ter dificuldade em reconhecê-los. A reformulação do mito antigo, por vezes, é explícita, mesmo no próprio UCM, em filmes como *Os Vingadores* (2012), nos quais os “heróis mais fortes da Terra” travam uma épica batalha contra uma ameaça mundial: o deus Loki, filho de Odin e irmão mais novo do deus trovão de Asgard (Thor), que tenta subjugar a Terra sob o seu controle. Em outro filme, este baseado em quadrinhos da DC Comics, o herói Shazam tem um nome que é um acrônimo formado pelas primeiras letras dos nomes de seis personagens, cujos poderes ele adquire: cinco personagens da mitologia greco-latina e de um personagem da mitologia judaico-cristã. São eles: Salomão (sabedoria), Hércules (força), Atlas (vigor), Zeus (raio), Aquiles (coragem) e Mercúrio (velocidade). Também a Mulher Maravilha é retratada como filha de Zeus e da rainha Hipólita de Temiscira, lar das guerreiras amazonas, tendo o deus Ares como o maior antagonista no seu primeiro filme. Portanto, vemos nessas figuras claras

referências aos heróis e deuses mitológicos, isso quando os próprios deuses não são retratados nessas produções.

O que seriam essas figuras divinas e heroicas, senão a própria representação da mitologia antiga em nosso mundo moderno? Muitas vezes, sem nos darmos conta, revisitamos a Antiguidade através de produções cinematográficas como essa, capazes de nos proporcionar uma experiência de quase regressão a um passado longínquo através desses heróis aclamados e amados ao redor de todo o planeta.

Assim, empresas como a Marvel e DC resgataram os heróis e deuses mitológicos adaptando-os para o público atual, atribuindo muitas vezes novas características, habilidades e, até mesmo, narrativas um pouco distintas da versão original proveniente das culturas antigas. No presente, o cinema usufrui, cada vez mais, de uma tradição já edificada e estabelecida, a reformulando em moldes que façam mais sentido dentro da sociedade na qual nos inserimos,

[...] é um meio que inicialmente se posicionou como uma extensão das formas representacionais do século XIX. A nova tecnologia da imagem em movimento pode ser vista como um desenvolvimento adicional de uma progressão técnica do século XIX através da gravura, litografia e fotografia em direção a representações “realistas” cada vez mais refinadas, seja do presente ou do passado. (WYKE, 1997, p. 30, tradução nossa)⁸

Aproveitando-se dessa nova tecnologia que eclode diante do público, o cinema mudo, com seu apetite voraz pelos mitos e heróis da Grécia Antiga, já se alimentava do gosto pela violência e pelos espetáculos romanos, assim como da fantasia, da magia e dos personagens gregos (ELLEY, 2014). As histórias de heróis narradas nas epopeias entretinham o público na Grécia Antiga, aquilo que os filmes de super-heróis, ao seu modo, se propõem a fazer na atualidade. Sempre foi encantador, na perspectiva das pessoas, ver deuses e heróis mitológicos realizarem grandes feitos utilizando-se dos seus poderes. Presentemente, é exatamente isso que leva tais filmes a serem tão populares, fazendo com que, a cada estreia, as salas dos cinemas estejam lotadas. Em nossa

[...] cultura contemporânea hiperconectada e multifacetada – como mostra a forma como organiza o conhecimento: a internet –, os criadores têm à sua disposição múltiplos modelos e referências, considerados do mesmo nível de relevância. Estes modelos impõem cruzamentos que funcionam de diferentes formas e permitem a inversão do rumo tradicionalmente atribuído ao legado greco-romano: do passado clássico para nós.

A narrativa gráfica, livre de qualquer servidão complexa e cultural, pela sua negatização ao longo dos anos, é um dos suportes que permite as mais

⁸ No original: [...] is a medium that initially located itself as an extension of nineteenth-century representational forms. The new technology of the moving image could be seen as a further development of a nineteenth-century technical progression through engraving, lithography, and photography towards ever more refined “realistic” representations, whether of the present or of the past.

originais releituras dos arquétipos míticos clássicos. E, sem dúvida, novas páginas da antiga Tradição Clássica estão sendo escritas hoje em dia, graças a essas reescritas. (GREGORIS; VILLALOBOS, 2020, p. 14)⁹

Como resultado dessa transformação, os heróis populares são constantemente tomados como o meio pelo o qual os inúmeros estúdios de Hollywood permitem ao mito clássico poder ser reconstruído e perpetuado através do cinema, conservando seus aspectos essenciais, responsáveis por gerar em nós, por meio da analogia, da percepção da semelhança, o processo de reconhecimento do material mítico. Diferentemente do teatro clássico que dispunha dos efeitos práticos para conceber o mito diante do público, o cinema hollywoodiano apropria-se dos incontáveis efeitos especiais para encenar uma nova configuração da narrativa mitológica que transcende a concepção da mente antiga para dar origem a um outra trajada em novas máscaras.

Nessa perspectiva, diversas

[...] dessas expressões emancipam-se de sua configuração original para se tornarem símbolos independentes, complexos e multifacetados. E o ressurgimento dos super-heróis nos últimos tempos levou à sua plena recuperação para a linguagem cultural contemporânea.³² A grande presença do arquétipo e sua permeabilidade inverteram a direção da influência e mudaram a forma como os heróis antigos são representados nas novas mídias. Assim, o desenvolvimento dos efeitos especiais, o nascimento de novas linguagens audiovisuais, como o videogame,³³ ou a influência de outros gêneros cinematográficos, mudaram a fisionomia do herói clássico em produtos recentes do gênero cinematográfico denominado digital *postpeplum*. (GREGORIS; VILLALOBOS, 2020, p. 9)¹⁰

A obra fílmica, como bem menciona Rosário (2007), assume, por diversas vezes, a função de um palimpsesto por meio do qual, ao longo dos anos, diversas camadas do mito vieram a ser representadas e reencenadas até chegarmos na figura do super-herói, uma atualização do herói clássico que, de fato, renasce ao incorporar-se às novas formas culturais.

⁹ No original: In the hyper-connected and multifarious contemporary culture – as shown by the way it organises the knowledge: the internet –, the creators have at their disposal multiple models and references, considered to be on the same level of relevance. These models impose cross-references running in different ways and allow the reversion of the direction traditionally attributed to Greco-Roman legacy: from the classical past to us.

The graphic narrative, free of any complex and cultural servitude, due to its negative consideration during the years, is one of the media allowing the most original remakes of the classic mythic archetypes. And undoubtedly, new pages of the ancient Classical Tradition are being written nowadays, thanks to these rewritings.

¹⁰ Many of these expressions emancipate from their original setting to become independent, complex and multifaceted symbols. And the resurgence of superheroes in recent times has led to their full recovery for the contemporary cultural language.³² The large presence of the archetype and its permeability have reversed the direction of influence and changed the way in which ancient heroes are represented in new media. Thus, the development of special effects, the birth of new audiovisual languages, such as the video game,³³ or the influence of other film genres, have changed the physiognomy of the classical hero in recent products of the cinematographic genre called digital *postpeplum*.

Dessa forma, é perceptível que reescrevemos nossos mitos para se tornarem mais adaptados às narrativas dentro da sociedade atual. Convivemos com essas narrativas diariamente, sem saber do que se tratam, apesar de aplicarmos frequentemente seus aspectos às nossas vidas. Discutindo como a mitologia tem figurado no mundo moderno, Campbell e Moyers destacam que:

Eu ia dizer que estamos criando novos mitos, mas você diz que não, que todos os mitos que nos cercam, hoje, têm algum ponto de origem na nossa experiência passada. [...] Os motivos básicos dos mitos são os mesmos e têm sido sempre os mesmos. A chave para encontrar a sua própria mitologia é saber a que sociedade você se filia. (CAMPBELL; MOYERS, 1990, p. 36)

Assim, a mitologia não vive somente dentro das salas de aulas, em congressos e palestras nas universidades, ou nas relações estabelecidas com as diferentes religiões ao redor do planeta. O mundo mitológico, hoje, habita também dentro da chamada *cultura pop*, transcendendo a tradicionalidade, sobrevivendo e adaptando-se aos padrões vigentes. Traduzindo e adaptando a tradição clássica literária, observa-se no cinema contemporâneo a corrente crítica da intersemiótica criada por Roman Jakobson (1969) em sua obra, *Linguística e comunicação*, e posteriormente desenvolvida por outros pensadores, como Julio Plaza, que concebe uma tradução sobre a Antiguidade, estabelecendo uma ponte entre o pretérito, o presente e aquilo a ser proposto em um cenário futuro (PLAZA, 2003).

“O mito traduz muito do que nós somos no dia-a-dia, nós falamos de coisas que são míticas” (SELEPRIN, 2010, p. 14), embora isso escape a nossa percepção. Durante toda sua história, a humanidade tentou, incessantemente, retomar e investigar suas origens. Consequentemente, reescrever antigas mitologias dentro de um universo cinematográfico, constitui esse movimento de voltar os olhos para os alicerces culturais que edificaram, através de uma sucessão de diferentes mitologias, nossa sociedade.

3 A MULHER-PESADELO DO CINEMA MODERNO

[...] eles nos assistiram queimar antes que achássemos que podemos ser o que somos, antes que achássemos que somos capazes de qualquer coisa. Muito mais do que eles são.

(Amanda Lovelace)

É inegável que, atualmente, os mitos caminham entre nós, constituindo diversos aspectos da vida humana, mesmo quando negligenciados por diversas vezes. Algumas figuras míticas são explicitamente retratadas em diversas produções do cinema, como as mencionadas no tópico anterior, enquanto outras fazem sutis referências a personagens mitológicos, como é o caso da Wanda do UCM e sua visível relação com a feiticeira Medeia, como será tratado posteriormente.

3.1 A MULHER PESADELO:

Antes de imergir nas profundezas da análise realizada na comparação entre a feiticeira da Marvel e a protagonista da obra de Eurípides, é imprescindível expor nessa seção a definição do arquétipo da mulher-pesadelo que se materializa como a ponte responsável por estabelecer as relações posteriores entre as personagens.

Discutir o arquétipo da mulher-pesadelo traz à superfície a representatividade da figura feminina posta como antagonista diante séquito masculino patriarcalista e tradicional, fazendo com que seja enxergada como desordeira, alvo da depreciação do escárnio e do horror (SILVA, 2021). Vê-se, nessa que é uma das manifestações da essência feminina, a personagem capaz de romper com a configuração da mulher submissa, resignada, bem quista e idealizada: um indivíduo violento, sanguinário, lascivo e livre das amarras do escrúpulo.

Essa mulher é a mulher-pesadelo. Pesadelo dos homens. Pesadelo para o patriarcado. Pesadelo para as mulheres que se encontram subjugadas, que interiorizaram o seu papel de inferior e impõem os ditames do patriarcado a outras mulheres. Mas ela também é um sonho de emancipação a toda e qualquer mulher que renuncia aos falsos privilégios comprados com sua obediência imposta. (SILVA, 2021, p. 17)

Surge, conseqüentemente, o símbolo da mulher transgressora do modelo patriarcal que recusa o lugar de inferiorização destinado a ela por séculos de tradição histórica nos quais a figura masculina imperava predominantemente. Essa mulher abraça o papel de inverter a ordem

natural sobre a qual os elementos do mundo repousam. Agora, ela não será mais o indivíduo dominado, mas aquele a dominar e, por isso, vem a ser enxergada como um pesadelo: o fim da utopia idealizada pelo gênero masculino.

Reside nessa construção da imagem do pesadelo um ponto crucial e particular a essa mulher que, assim como esse sonho puro, posteriormente corrompido e deturpado, desprende-se da fragilidade feminina para renascer revestida nesse arquétipo da mulher tão implacável quanto uma justiça divina, tão imparável quanto uma força da natureza. É ela a responsável não apenas por subverter o mundo dos homens para alcançar seus objetivos, mas ao fazer isso de uma forma que nenhum indivíduo do sexo masculino poderia executar. Essa mulher-pesadelo é tudo aquilo que os homens temem, por ser “ardilosa, sedutora, violenta e destemida” (SILVA, 2021, p. 80) e personificar o encerramento do apagamento e censura aos quais o sexo feminino esteve sujeito ao longo dos séculos de subjugação e dominação masculina.

3.2 ORIGEM E PODERES:

Interpretada pela atriz Elizabeth Olsen na franquia de mídia do UCM, baseado no personagem da Marvel Comics, Wanda Maximoff nos é apresentada como uma refugida vinda de um país fictício chamado Sokovia, juntamente com seu irmão, Pietro Maximoff. Desse país, advém essa feiticeira nascida naturalmente com a capacidade de controlar a magia do caos, o que a permite alterar a realidade de acordo com sua vontade. Além disso, constitui-se como uma telecinética, telepata e, ainda, capaz de realizar manipulação e projeção de energia. Todas essas habilidades a constituem como um ser capaz de subjugar muitos daqueles que se colocam diante dela, fazendo com que seja reconhecida como o próprio ideal de poder.

Durante todo seu período de construção no UCM, a personagem passou por diversas transformações em seu perfil e, até mesmo, um considerável amadurecimento em sua constituição. Em sua primeira aparição ativa¹¹, em *Vingadores: Era de Ultron* (2015), Wanda é apresentada ao público como uma refugiada sokoviana que, junto ao seu irmão (Pietro), alia-se ao vilão (Ultron), em decorrência de objetivos em comum: destruir Os Vingadores. Somente ao descobrir que os planos do antagonista eram dizimar toda a raça humana, e não apenas Os Vingadores, os Maximoffs unem-se aos heróis para derrotar Ultron. Assim como sua versão das HQs (com sua primeira aparição em março de 1964), a personagem é desenvolvida,

¹¹ A primeira aparição da personagem se deu no filme “Capitão América 2: O soldado Invernal” (2014), em uma cena pós-crédito. Contudo, é apenas em “Vingadores: Era de Ultron” (2015), através de um papel mais ativo, o público descobre quem era a personagem mostrada anteriormente na curta cena pós-crédito.

inicialmente, como uma vilã para, futuramente, ocupar seu lugar como heroína ao lado dos maiores super-heróis dos quadrinhos. Essa é a postura evidenciada nos filmes posteriores: *Capitão América: Guerra Civil* (2016), *Vingadores: Guerra Infinita* (2018), *Vingadores: Ultimato* (2019).

Todavia, apenas na série *WandaVision* (2021), a heroína passa por experiências responsáveis por modificar por completo seu futuro nas produções cinematográficas seguintes. Tomada pelo luto, após perder o seu amado (Visão), Wanda dirige-se a uma pequena cidade chamada Westview, lugar no qual havia planejado construir uma vida junto ao ser falecido parceiro. Afogando-se em um sentimento de pura solidão, a protagonista, em um momento de desespero e descontrole, modifica por completo todo o cenário da cidade através da magia do caos, colocando todos os habitantes sob seu controle, para que esses atuem como sua vizinhança perfeita e feliz, além de criar, a partir de suas memórias, sua própria versão do Visão e, futuramente, dando vida a seus dois filhos por meio de seus poderes.

Nos momentos finais da série, a Maximoff passa por um processo retrospecto de autorreconhecimento, pelo qual descobre um pouco sobre o seu passado, levando-a a uma melhor compreensão sobre seus poderes e de sua verdadeira identidade. Após diversos acontecimentos, Wanda se vê em posição de precisar finalmente fazer a coisa certa. Então, desfaz a magia que circundava os arredores de Westview, permitindo que toda a realidade construída para si desmoronasse e, conseqüentemente, fazendo com que a versão de seu amado desaparecesse, juntamente aos seus filhos.

Agora, ela deixaria para trás sua vida como heroína para se tornar a Feiticeira Escarlate, um ser profetizado como o responsável por governar o cosmos, ou por leva-lo à ruína. Esse perfil assumido pela personagem será aquele a ocupar o lugar de grande antagonista do filme *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura* (2022), a verdadeira mulher-pesadelo presente ao longo de toda a trama.

Por sua vez, a protagonista de Eurípides, por excelência, dispensa apresentações prolongadas, tendo em vista sua grande reputação construída através de milênios. Uma das personagens mais terríveis e dignas de fascínio da mitologia grega, no tocante ao turbilhão de sentimentos contraditórios e profundamente cruéis que a simples menção de seu nome evoca, sentimentos esses que reverberaram através da história em suas representações nas diversas manifestações artísticas: escultura, pintura, teatro, ópera, cinema, dentre outros. Para tanto,

Medeia chega até nós como um dos grandes ícones da tragédia grega, apresentada a partir do mito de Jasão e os Argonautas. Era filha do rei da Cólquida, e neta do deus do sol, Hélios. Em diversos mitos é descrita como feiticeira, apresentando uma possível relação com a deusa Hécate¹².

Sua história pregressa, conforme narrada por Apolônio de Rodes nas *Argonáuticas* (2021), tem início com a chegada do herói Jasão à Cólquida para reivindicar o Velocino de Ouro para si, levando-o para o Tessália e obtendo o trono. Para isso, Eetes coloca, diante do aventureiro, tarefas impossíveis de serem executadas¹³, mas Jasão acaba saindo-se bem sucedido com o auxílio da princesa colquídia que, atingida pelos encantos de Eros, apaixonara-se pelo argonauta e por uma promessa de casamento. Furioso ao perceber que o herói havia cumprido todos os trabalhos, o rei da Cólquida tenta, a todo custo, impedir Jasão de partir do país com sua filha, sendo incapaz de fazer isso. Desse evento em diante, acompanhamos Medeia em uma sequência de acontecimentos, traçados desde sua chegada à Tessália até catástrofes que sucedem a traição de Jasão que a abandona afim de constituir matrimônio com Creusa, princesa de Corinto, incitando a fúria daquela que viria a ser concebida com uma das maiores infanticidas da história.

Sua versão mais difundida advém da obra de Eurípides (2021): uma mulher magoada, movida pelo sentimento de traição que a leva a ser conhecida, por muitos, como a cruel feiticeira homicida, capaz de matar seus próprios filhos para atingir seu objetivo de vingança que recai sobre seu companheiro, Jasão. A princesa da Cólquida é, sem dúvidas, umas das primeiras e mais fortes representações do ideal de mulher-pesadelo destrinchado por Silva (2021). “Ela é terrível, na verdade, e não espere a palma da vitória quem atrai seu ódio.” (EURÍPIDES, 2021, p. 23).

Assim como a Feiticeira Escarlata, a princesa da Cólquida constrói sua temível fama por meio das grandes habilidades mágicas que, por diversas vezes, demonstra possuir. “Seus conhecimentos e poderes advindos de seu avô Hélios, de Circe e de Hécate são um absoluto mistério para os mortais.” (SILVA, 2021, p. 79). Nota-se aqui um elemento extremamente recorrente na constituição da mulher-pesadelo: ela não se destaca apenas pelo poder que carrega, mas também pela astúcia demonstrada em diversas de suas ações e, acima de tudo,

¹² Na mitologia grega, era conhecida por ser deusa da bruxaria e das encruzilhadas.

¹³ Entre as tarefas exigidas pelo rei Eetes estavam arar um campo com touros que cuspiam fogo, semear os dentes de um dragão, lutar com o exército que brotaria desses dentes semeados e passar pelo dragão que fazia a guarda do Velocino.

pelo mistério por detrás de tudo isso. O que a torna indecifrável, inconcebível ao gênero masculino. É Medeia a responsável por permitir a Jasão ser bem sucedido em suas tarefas em prol da obtenção do Velocino de Ouro; é ela que engana as filhas do rei da Tessália para que estas o assassinassem; e, não menos importante, a feiticeira esteve por detrás de todo o plano de vingança para o seu marido, desde a morte de Creonte e Creusa, até o assassinato de seus filhos.

É nesse derradeiro ponto que o mito da antiguidade se encontra com uma recente narrativa do cinema, a relação existente entre as formidáveis feiticeiras: Wanda e Medeia. Ademais, são inegáveis os visíveis traços em comum percebidos entre Medeia e Wanda, assim como em outras figuras que procederam sua criação há mais de dois mil anos, quando muitos dos aspectos, em particular aqueles relacionados ao arquétipo da mulher pesadelo e sua construção durante seu processo de origem, vêm a ser percebidos no tangente às duas heroínas.

3.3 O DRAMA DA MULHER ESTRANGEIRA:

Semelhanças consideráveis estabelecem-se no comparativo das personagens, estreitando as relações evidenciadas entre suas narrativas, começando pelo fato de serem feiticeiras extremamente poderosas, ao ponto de representarem uma ameaça, e censuradas por seus dons e habilidades. Tanto Medeia como Wanda são estrangeiras que passam a integrar regiões, em muitos aspectos, distintas daquelas as quais faziam parte. Medeia sai da Cólquida e passa a viver com Jasão na Grécia, enquanto Wanda deixa sua terra natal, Sokovia, para estabelecer moradia nos Estados Unidos da América. Ambas sofrem

[...] as consequências de suas ações, bem como as consequências de ser mulher, estrangeira e bruxa; e acha em si a substância do mal, creditando ao seu sexo, tal como fizeram os outros personagens, o talento para se alinhar com o que é atroz: “tens ciência; ademais, a raça fêmea ignora como haurir algo elevado, sábia quando edifica o horror do fado” (EURÍPIDES, 2010, p. 61). (SILVA, 2021, p. 87)

Nota-se aqui a representação da mulher estrangeira, bárbara no sentido de não pertencer àquela cultura, desprovida de todo e qualquer apoio familiar¹⁴ e repreendida por não desempenhar um papel de submissão e resignação destinado à figura feminina ao longo dos

¹⁴ Para se tornar esposa de Jasão, Medeia se fez capaz de trair seu pai, desrespeitar a lei simbólica, profanar o cadáver do seu irmão, cortando completamente os laços entre ela e seu nome, entre ela e sua terra, não havendo ninguém, no novo país que veio a habitar, capaz de interceder por ela (CHACÓN ECHEVERRÍA, 2008). Wanda vivencia um sentimento de desamparo semelhante. Após perder seu irmão e sua terra, é obrigada a abrir mão, em nome daquilo visto como o certo a ser feito, dos resquícios de felicidade ainda restantes: seus filhos e companheiro, sendo puxada para as profundezas do desamparo e da solidão.

séculos de tradição patriarcal dominadora. Essa mulher-pesadelo carrega consigo todo o mistério e pavor advindos deste indivíduo originário de uma cultura obscura e menos privilegiada. Wanda e Medeia não são apenas provenientes de uma outra nação, mas carregam junto a isso o estatuto de fugitivas. Medeia, após enganar seu pai e assassinar seu irmão, abandona sua terra natal, a Cólquida, para viver na Grécia uma história de amor com Jasão. Enquanto isso, Wanda, ao ter sua terra natal destruída, inicia uma história de amor com Visão nos EUA, um lugar de cultura, em grande parte, avessa à sua.

Ser estrangeira a torna menos merecedora dos direitos que as mulheres locais dispunham. Não ter nascido naquele lugar e, por consequência, não compartilhar dos costumes vigentes, faz com que sua presença seja inaceitável para os nativos: um corpo estranho localizado dentro de um organismo em perfeita ordem, ordem essa rompida pela chegada dessas mulheres. Medeia, desde o momento no qual desembarcou na Grécia, nunca foi aceita naquele lugar. Isso se torna extremamente visível quando o rei Creonte deseja, a todo custo, sua partida antes do casamento de sua filha com Jasão. Com Wanda o processo se dá de forma semelhante. Embora tivesse desempenhado diversos feitos heroicos no país, salvando a vida de milhões, o sentimento carregado por ela era o de não pertencimento. Ela, uma sokoviana, nunca viria a ser enxergada da mesma forma que um americano.

3.4 O AMOR DA MULHER-PESADELO:

O amor, inegavelmente, vem a assumir no contexto de ambas as narrativas um elemento propulsor das eventualidades em cadeia. Ao ser atingida pelo deus alado (Eros), Medeia se deixa ser envolvida pelas promessas de Jasão de reconhecê-la como esposa e constituir uma família, “o amor que ela sentia a forçou a todas as suas ações” (SILVA, 2021, p. 86). Nota-se que o anseio de Medeia não era apenas por estar ao lado de Jasão, mas também pela ideia de constituir uma família ao lado daquele a quem escolheu para exercer a função de esposo, em conjunto com seus filhos.

Para Wanda, o amor pela família torna-se o precursor dos eventos que culminam em *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura* (2022). Com bem já fora mencionado na seção encarregada de tratar da origem das personagens, foi o desejo de preencher o vazio deixado pela morte do seu parceiro (Visão) e o sentimento de desamparo, pela ausência de pessoas com quem pudesse contar, que levaram Wanda a dar origem a um lugar ao qual ela pudesse chamar

de lar, ocupado pela família criada por seus poderes e a vizinhança que beirava a perfeição, a fim de constituir o cenário ideal para a heroína recomeçar sua vida.

A amor destinado aos companheiros é, igualmente, um elemento de grande destaque. Quando voltamos nossos olhos para Medeia, percebemos que o amor, embora imposto por um deus (Eros), é o agente responsável pelo início da história já mencionada. Foi a partir do momento no qual conheceu Jasão e apaixonara-se por ele que as engrenagens do destino passaram a girar para a princesa colquídia. Vê-se na construção do enredo da protagonista de Eurípides a figura do amor encarregado de tomar o controle da vida do indivíduo, não deixando para ele alternativas para se opor.

A feiticeira da Marvel, no tangente a esse sentimento, vivencia uma experiência semelhante, não pela presença do amor, mas pela ausência dele em sua vida. Com a morte de Visão, Wanda não tinha mais a quem pudesse recorrer, mergulhando na escuridão do vazio. Para preencher essa lacuna, ela utiliza-se do seu poder afim de criar uma realidade onde o amor não mais lhe pudesse escapar entre os dedos. A partir disso, materializa-se diante de nós a representação do amor criado e tomado para atender aos caprichos do seu detentor.

Analisando todo esse mosaico narrativo, percebemos que, além de atuar como o elemento iniciador das ações no tocante as duas histórias, o amor é o responsável por levar à ruína particular das feiticeiras. Medeia concebia, ao lado do argonauta e dos seus filhos, a imagem de uma família tida como ideal, mas sacrifica tudo isso para consumir e alcançar seu propósito final: a vingança. Paz (1994) nos oferece uma definição do amor capaz de representar com maestria a complexidade desse sentimento construtivo à medida que também apresenta sua face destrutiva:

O amor não vence a morte: é uma aposta contra o tempo e seus acidentes. Pelo amor vislumbramos, nesta vida, a outra. [...] O amor não é eternidade; tampouco é o tempo dos calendários e dos relógios, o tempo sucessivo. O tempo do amor não é grande nem pequeno: é a percepção instantânea de todos os tempos num só, de todas as vidas num instante. Não nos livra da morte, mas nos faz vê-la cara a cara. (PAZ, 1994, p. 196)

Um processo semelhante se dá com Wanda. Ao tentar desenfreadamente, ao custo de muitas vidas ceifadas durante o percurso, reaver seus filhos, a protagonista, ao final do filme, se encontra ainda mais longe do seu propósito inicial. Quando seus gêmeos de outro multiverso se deparam com a figura horrenda daquela mãe que já se corrompera, o primeiro sentimento a despertar dentro deles foi o medo, a aversão, dirigindo àquela disposta a cruzar o multiverso

para tê-los em seus braços a palavra “bruxa”. Nesse momento de ruptura, Wanda não assumia o papel de mãe, mas da bruxa que viera para os levar embora.

3.5 DA MATERNIDADE À LOUCURA DESTRUTIVA:

Visivelmente, na obra de Eurípides (2021) e no enredo de *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura* (2022), as duas feiticeiras recebem a conotação de vilãs ao tentarem alcançar seus objetivos, cometendo toda e qualquer atrocidade necessária para chegar-se a esse fim. Ressalta-se aqui um aspecto importante da mulher-pesadelo, pois o poder, a vingança e violência são de domínio masculino. Medeia e Wanda, quando usam de seu poder e violência para os propósitos da hegemonia, são heroínas, quando não servem mais a essa finalidade, são aterroradoras. Contudo, na realidade, são apenas duas mulheres traídas e magoadas, movidas pelo sentimento de alcançar a justiça que julgam necessária para apaziguar a dor que lhe fora infringida. Para Medeia, tal realização seria concebida em forma de vingança, já Wanda desejava apenas ter seus filhos mais uma vez em sua vida.

Em seu livro, *Maternidade e Psicoses*, Chacón Echeverría (2008) declara:

A depressão pós-parto é caracterizada por sentimentos de angústia extrema, sentimentos de fatalidade, incapacidade de desfrute, impotência no cuidado do recém-nascido e, em algumas ocasiões, ideias suicidas e infanticidas.

A psicose pós-parto é caracterizada por surtos delirantes que se manifestam nos dias seguintes ao parto, geralmente o conteúdo do delírio ou do estado de confusão onírico encontra-se vinculado ao recém-nascido. (CHACÓN ECHEVERRÍA, 2008, p. 61-62, tradução nossa).¹⁵

À vista disso, apesar de não se encontrarem em uma circunstância de gravidez recente, recaem sobre Wanda e Medeia grande parte das características compartilhadas por um indivíduo que vivencia uma depressão pós-parto. Medeia, ao ser desiludida e abandonada por Jasão, mergulha em um abismo de infortúnios, não sendo capaz de vislumbrar diante de si um ideal de felicidade, o que a leva a um dos mais graves e hediondos atos da humanidade: o infanticídio¹⁶. Wanda, por sua parte, é tomada por um profundo sentimento de desespero ao

¹⁵ No original: La depresión posparto se caracteriza por sentimientos de angustia extrema, sentimientos de fatalidad, incapacidad de disfrute, impotencia en el cuidado del recién nacido y en algunas ocasiones ideas suicidas e infanticidas.

Las psicosis posparto se caracteriza por eclosiones delirantes manifestadas en los siguientes días del alumbramiento, generalmente el contenido del delirio o del estado confusional onírico se encuentra vinculado con el recién nacido.

¹⁶ Apesar de compreendermos que as visões sobre a maternidade e sobre o filicídio não serem universais, variações não foram aqui contempladas pela exiguidade do espaço e pela necessidade de dar foco à visão herdada pela cultura Ocidental, que é o lastro sobre o qual se constrói tanto a obra de Eurípides como da personagem da Marvel.

perder seu amado e filhos. Incapaz de desfrutar do sentimento de alegria, a Feiticeira Escarlata entra em um estado de violência delirante e desenfreada, proporcionada pelo desejo de reaver suas crianças.

Observa-se que, para além de Medeia e Wanda terem posturas diferentes em relação aos filhos, as duas heroínas vivem uma pressão social patriarcal acerca de seus papéis como mães.

No centro da história de ambas está a maternidade ligada à loucura, com consequências trágicas. Medeia perde a razão ao matar seus próprios filhos, enquanto Wanda perde a razão quando seus filhos são tirados dela. Wanda tem a vontade de criar uma família estável, enquanto Medeia renuncia a isso e, ao fazê-lo, amaldiçoa seu próprio corpo, que passou pelas dores do parto para se tornar um instrumento de criação da progênie do homem que a traiu. O drama leva a uma loucura destrutiva, que causa a morte de outras pessoas. (LOCATELLI, 2021, online, tradução nossa)¹⁷

Nas duas obras, se faz perceptível que grande parte dos personagens secundários compartilham um mesmo sentimento no tocante as duas figuras femininas: o temor pelas graves consequências advindas da cólera carregada por Wanda e Medeia e as incansáveis tentativas para impedi-la a todo o custo. Nas palavras do grande dramaturgo inglês evidencia-se determinada declaração: “[...] pesada sempre se encontra a fronte coroadada.” (SHAKESPEARE, 2001, p. 84). Entretanto, quando falamos de poder e, principalmente, o poder carregado por mulheres imponentes, outra traduz melhor tal sentimento: “Não há no céu fúria comparável ao amor transformado em ódio, nem há no inferno ferocidade como a de uma mulher desprezada.” (CONGREVE, 2021, p. 32)

Essa é a questão quando tratamos das figuras de Medeia e de Wanda. Elas não foram construídas em suas respectivas produções como indivíduos poderosos apenas por serem mulheres que se impõem aos padrões nos quais estão inseridas. Vai muito além disso. Elas são poderosas e, acima de tudo, astuciosas, o suficiente para dobrar joelhos ante a sua vontade e, por isso, elas são temíveis. Não há ninguém capaz de ir de encontro a sua vontade, pois, fazer isso, é flertar deliberadamente com a própria morte. São detentoras de uma fúria capaz de arrasar reinos, ou, especificamente no caso da Wanda Maximoff, o próprio cosmo. Na peça

¹⁷ No original: Al centro della storia di entrambe c'è la maternità legata alla follia, con conseguenze tragiche. Medea perde la ragione uccidendo i propri figli, mentre Wanda perde la ragione nel momento in cui i figli le vengono portati via. Wanda ha la volontà di crearsi una famiglia stabile, mentre Medea vi rinuncia e nel farlo maledice il suo stesso corpo, che ha subito i dolori del parto per diventare strumento di creazione della progenie dell'uomo che l'ha tradita. Il dramma conduce a una follia distruttiva, che cause la morte di altre persone.

escrita por Eurípides, uma das falas da princesa colquídia ao rei Creonte, emblematicamente, expressa essa conceituação carregada pelas personagens:

Não é só hoje, rei Creonte; com frequência a minha fama traz-me esses transtornos. [...] Minha ciência atrai de alguns o ódio, a hostilidade de outros. Este saber, porém, não é tão grande assim. Mas, seja como for, tu me receias. Temes que eu tenha meios de causar-te sofrimentos. Não me preocupa agora ameaçar um rei [...] (EURÍPIDES, 2021, p. 39).

Nesse aspecto reside uma das mais formidáveis características da mulher-pesadelo: saber que é temida e que possui capacidade para inspirar determinado sentimento. Wanda, desde o princípio, possuía plena convicção de que não poderia ter seus planos interrompidos por nenhum indivíduo a ser colocar em seu caminho. Com Medeia, o mesmo se sucedia. Ao arquitetar cada passo de sua vingança, vislumbrar um cenário de possível falha não estava no horizonte da protagonista de Eurípides.

3.6 OS DOIS LADOS DA MOEDA – WANDA E MEDEIA:

Evidentemente, onde reside semelhança, também emergem distinções. Em relação a Medeia e Wanda não seria diferente. Não é somente o fato de integrarem narrativas de mulheres imponentes em épocas diferentes que constituem um ponto em distinção entre elas. Deparando-se com seus respectivos desfechos, as feiticeiras os encaram de formas distintas. Medeia ao assassinar a futura esposa de Jasão, juntamente aos seus filhos, tira dele sua visão de um futuro próspero e feliz, levando-o a mais profunda ruína e, acima de tudo, deixa aquele cenário da forma mais triunfante possível: carregada na carruagem dourada do seu avô, o deus sol, que cortava os céus enquanto era carregada por serpentes aladas.

Wanda, ao reconhecer que suas ações de tentar reaver seus filhos causariam uma catástrofe muito além daquela já feita, desiste de seu objetivo, redimindo-se diante do fracasso. Vê-se, assim, duas posturas distintas desempenhadas pelas personagens: a consumação de um objetivo livre de qualquer remorso e a redenção diante das consequências causadas pelo sentimento de desejo. Constituindo, dessa forma, dois movimentos vetoriais distintos: a ascensão de Medeia e a queda de Wanda, ao derrubar o templo localizado na montanha de “Wundagore” sobre si.

A presença dos filhos, mais uma vez, constitui um elemento muito importante para narrativa das personagens no tocante as distinções presenciadas entre elas. Para Wanda, seus filhos representam toda sua motivação. Todas atrocidades cometidas durante o longa foram

feitas para atingir sua tão almejada finalidade: estar junto dos seus filhos novamente, alcançando, assim, seu ideal de família perfeita. Em *WandaVision*, um dos seus maiores feitos foi ter gerado a vida dos dois meninos a partir dos seus poderes. Enquanto isso, Medeia se utiliza do assassinato das crianças para consumir seu objetivo de vingança. Matando seus filhos ela também matava uma parte de Jasão presente dentro dele e da própria feiticeira. Portanto, certas convergências podem ser presenciadas nas duas figuras femininas: Wanda e Medeia são aquelas a gerar vida, ao passo em que também as tomam. Porém, fazem isso para atender a propósitos diferentes. Medeia toma a vida de seus filhos para consumir sua vingança contra Jasão, enquanto Wanda é obrigada a apagar a existência dos seus filhos quando há a necessidade de remover o feitiço de Westview, removendo aquele lugar de seu controle.

Discutir as semelhanças e distinções estabelecidas através do arquétipo da mulher-pesadelo compartilhado pelas personagens, nos permite, sem dúvida, transitar por meio de algumas temáticas. Seguindo as perspectivas desenvolvidas por Silva (2021), percebemos que

[...] o mundo tal como conhecemos representa-se de forma dual/binária e que essa dualidade reflete forças ou conceitos opostos: senhor versus escravo, homem versus mulher, em que uma das forças é o dominante e a outra é o dominado. Na dualidade masculino x feminino, temos o embate milenar dos gêneros, em que o homem é a imagem e semelhança de Deus, o virtuoso, inclinado para as coisas boas e santas; a mulher, por outro lado, seria maldosa, maliciosa, fonte de dor e pecado. (SILVA, 2021, p. 65)

Dessa forma, esse embate se faz extremamente perceptível quando vislumbramos tais produções. Na obra de Eurípides, nota-se a oposição construída em torno da dualidade entre Medeia e Jasão, enquanto na produção cinematográfica da Marvel isso se dá através das figuras de Wanda e Doutor Estranho. Essa oposição entre masculino e feminino tende a colocar a mulher como a antagonista, o outro lado da história, a parcela negativa das forças contrárias. Em *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura* (2022), o trecho, possivelmente, mais emblemático para representar essa questão, é o momento no qual Wanda dirige-se ao Doutor Estranho, quando esse repudia as ações que ela está para desempenhar: “Você quebra as regras e se torna um herói. Eu faço isso e me torno a inimiga. Isso não parece justo”.

A partir desse cenário surge a figura da mulher-pesadelo que é “cruel, lasciva, infanticida e até mesmo divina” (SILVA, 2021, p. 8). Wanda e Medeia são mulheres que empreendem suas ações para atenderem a seus desejos e, ao tomar tal caminho, passam a ir de encontro à ordem natural imposta na qual devam ser sempre solícitas e dóceis.

Dentro de uma sociedade com raízes firmemente fincadas no patriarcalismo, seria extremamente incomum ver uma mulher assumir o controle da situação. A representação dessa mulher livre de amarras constitui-se como elemento incompreensível para a parcela conservadora e tradicionalista. “Ela é um pesadelo e, como tal, não pode ser controlado, apreendido ou conduzido” (SILVA, 2021, p. 16). Por isso, incessantes são as tentativas para neutralizá-las antes que tragam mais sofrimento ao mundo. Todavia, tais ações não se mostram eficazes diante da princesa da Cólquida e da Feiticeira Escarlata, pois os empreendimentos para dominá-las somente acarretaram em reações ainda mais catastróficas.

Ao longo da história, as reações agressivas desempenhadas pelos homens para reprimir a figura feminina decorrem dos temores provenientes dos mistérios, segredos e poderes possuídos por essas mulheres. A narrativa de Medeia, reconfigurada sobre a de Wanda Maximoff, apenas atua como mais um exemplo das muitas outras que vieram e as que ainda estarão por vir. Ao longo de sua dissertação, Silva (2021), debruçando-se sobre o desenvolvimento apresentado pela princesa colquídia na peça grega, apresenta considerações que resumem perfeitamente as discussões sobre a representatividade de ambas as feiticeiras discutidas nessa seção:

Medeia, com toda a sua fúria e temperamento feroz, faz da peça de Eurípedes inovadora para época (e surpreendente até hoje). A peça traz a narrativa de uma mulher forte, poderosa, engenhosa, vingativa e nada subserviente. [...] não era obediente, como se espera de uma mulher. Ignorou o desejo do pai e fugiu com o homem que ela queria. Não era mansa, nem frágil e não era detida por medo ou por efeito de ameaça. [...] Desse modo, podemos ver que levou suas decisões até as últimas consequências. Medeia definitivamente não cumpriu o papel designado, sem embargo, serviu ao patriarcado do mesmo jeito. Ao assumir a brutalidade masculina, tornou-se exemplo da mulher indesejável e destruidora de lares. Imagine como seria essa história, que é uma tragédia, se Medeia não carregasse o estigma de ser mulher? (SILVA, 2021, p. 91)

Wanda, fazendo parte de uma narrativa contemporânea, incorpora muito bem esse ideal. Ser vista como a Feiticeira Escarlata confere à personagem um caráter de ameaça a ser temida e impedida. Tomar o poder para si e satisfazer suas vontades a fazem ser enxergada como uma vilã, entretanto, não fora isso feito pelo séquito masculino durante toda a história da humanidade? Homens caprichosos ceifaram milhões de vidas por motivos extremamente fúteis e sem fundamento. Wanda, para ter seus filhos de volta, pretendia sacrificar apenas uma única vida, a da personagem América Chaves. Qualquer indivíduo no lugar dela cogitaria tomar esse mesmo caminho, pois essa é uma atitude condizente com a natureza humana. Além disso, tomar

as rédeas e ditar regras não costuma ser uma atitude desempenhada pela figura feminina ao longo dos milênios e, portanto, muito menos aceita.

Apesar das diversas manchas na história da humanidade quanto a injustiças incidentes sobre a figura feminina, o cenário vem mudando aos poucos. Enquanto na sociedade grega o homem deveria ser aquele a externar bravura e crueldade, no mundo atual, vemos milhares de pessoas ao redor do mundo vibrarem, dentro das salas de cinemas, ao testemunharem uma mulher imponente subjugar todos aqueles diante dela, uma possível reação que a heroína de Eurípides também pode ter causado. Em números cada vez maiores, mulheres têm tomado ciência de que não precisam dobrar seus joelhos perante um corpo social moldado em alicerces patriarcais e, ao compreender isso, elas conseguiram, como verdadeiras “Feiticeiras Escarlates”, moldar a realidade sob a sua vontade. Não vivemos em uma sociedade de mulheres submissas, discretas e conformadas. Vivemos em uma sociedade de mulheres-pesadelo que entendem seu lugar no mundo de forma diferente das suas antenatas e que não se importam de serem fortes, poderosas, engenhosas, vingativas e nada subservientes.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

[...] podemos admitir que ninguém se desenvolve completamente alienado de sua sociedade. Todos são influenciados pelos contextos históricos, sociais, econômicos e culturais de onde vivem e de onde seus ancestrais viveram.

(Aline Layane Souto da Silva)

Iniciamos essa Monografia com uma breve introdução sobre o trabalho, debruçando-nos sobre as questões basilares, fundamentais para a sua compreensão, a exemplo da apresentação do processo de transposição do mito do período clássico para o cenário do mundo moderno, assim como a discussão das duas figuras selecionadas para compor a análise à luz do arquétipo da mulher pesadelo e os autores utilizados para desenvolvê-la.

No primeiro capítulo, percebemos que vivenciar a mitologia, nos dias atuais, representa, para nós, a tentativa de pavimentar um caminho que nos permita revistar o passado e as histórias encarregadas de nos constituírem como indivíduos e sociedade. Logo, quando reinventamos, reescrevemos e adaptamos as narrativas da antiguidade à nossa contemporaneidade, permitindo a elas não serem esquecidas, mas reconfiguradas em novos aspectos para atuarem como elementos extremamente verossímeis, testemunhamos, em primeira mão, a capacidade possuída pelo mito de se reinventar ao longo da história da humanidade e sobreviver para as civilizações futuras.

Ao tentar expressar de forma fantástica diversos elementos fundamentais da vida, tais como o nascimento, a morte, o amor e ódio, as mazelas humanas, como a guerra e a fome, etc., o mito é vislumbrado em muitas das nossas representações coletivas mais particulares, presentes, ainda, no mundo moderno contemporâneo, apesar dessas representações se despirem de seu caráter sacro. Apropriando-se desse movimento, o cinema toma para si o aspecto atemporal do mito e permite a heróis e deuses ganharem novos postos na cultura pop, apresentando uma nova roupagem e ganhando o título de super-heróis.

Desde o seu surgimento, o cinema carrega consigo um grande poder imaginativo capaz de moldar nossas percepções do passado para empregar-las nas construções de novos aspectos para o presente (WYKE, 1997). É por meio dessa intersemiótica que podemos presenciar o quanto o nosso mundo contemporâneo se coloca como extensão do mundo grego e romano, não somente naquilo que convém aos pensamentos científicos e filosóficos, mas também a respeito das relações estabelecidas entre as diversas manifestações artísticas, assim como bem menciona esse trabalho: o teatro e o cinema.

No segundo capítulo, pudemos comprovar que a figura mítica de Medeia reverbera em forma de inspiração na construção das narrativas atuais, como a evidenciada na representação da Wanda/Feiticeira Escarlata, e de muitas outras, provando que o mito ainda se faz presente em nosso cotidiano e de como nós, ao nos construir em torno das narrativas de super-heróis, não conseguimos nos desatrelar dele. Nos deparando com personagens como a Feiticeira Escarlata, somos, inconscientemente, instigados a investigar em que solo eles estabelecem raízes, ou seja, de quais fontes essa narrativa contemporânea bebeu. Ao fazer isso, dentro desse processo retrospecto, retomamos toda a mitologia clássica, entendendo sobre quais alicerces nossa sociedade edificou-se.

Poder discutir o arquétipo da mulher-pesadelo, através do comparativo das figuras de Wanda e Medeia, é um movimento possível graças ao fio de Ariadne¹⁸ traçado ao longo de toda a história humana no que se refere ao percurso metamórfico executado pelo material mítico até chegar a nossa contemporaneidade. Embora o mito tenha sofrido certas alterações na sua estrutura original, ou inspirado muitos outros, ainda é possível identificar e recuperar a essência da tradição clássica tão viva quanto nos tempos de outrora. Na realidade, não nos esquecemos dos mitos que aturam como alicerces para a construções de nossa sociedade, apenas os adaptamos a nossa cultura e costumes, para que esses nos sejam mais familiares.

A mitologia constituiu-se, através dos séculos, como um aspecto essencial à vida humana, é algo pelo qual ela se fundamenta. Vivemos com nos olhos enevoados o suficiente para não reconhecer os mitos a nossa volta. Talvez seja esse o motivo por Joseph Campbell afirmar que tão cedo não poderemos ter outra mitologia. Essa tradição ainda persevera, reconfigurando-se em uma nova aparência. A mitologia é inerente à natureza humana. Sem ela o ser humano não pode constituir-se como indivíduo e estabelecer relações, pois, o que seriam os mitos se não a realização dos nossos sonhos?

¹⁸ A expressão “fio de Ariadne” é uma metáfora utilizada na atualidade para remeter à resolução de problemas através de pistas e vestígios que nos permitem, através da aplicação da lógica, chegar à determinada dedução. Tal expressão faz uma clara referência ao mito de Teseu e o labirinto do Minotauro, de forma que o herói só foi capaz de refazer o caminho, assim saindo do labirinto, graças ao fio dado por Ariadne, princesa cretense, filha do rei Minos e da rainha Pasífae.

FILMOGRAFIA

CAPITÃO América 2: O Soldado Invernal. Direção: Anthony Russo. Produção: Kevin Feige. Estados Unidos: Marvel Studios, 2014. (136 min) son., color.

CAPITÃO América: Guerra Civil. Direção: Anthony Russo. Produção: Kevin Feige. Estados Unidos: Marvel Studios, 2016. (148 min.) son., color.

DOUTOR Estranho no Multiverso da Loucura. Direção: Sam Raimi. Produção: Kevin Feige. Estados Unidos: Marvel Studios, 2022. (126 min.) son., color.

MATRIX. Direção: Lana Wachowski, Lilly Wachowski. Produção: Lana Wachowski; Grant Hill; James McTeigue. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures. 1999. (136 min) son., color.

OS Vingadores. Direção: Anthony Russo, Joe Russo e Joss Whedon. Produção: Kevin Feige. Estados Unidos: Marvel Studios, 2012. (143 min.) son., color.

VINGADORES: Era de Ultron. Direção: Joss Whedon. Produção: Kevin Feige. Estados Unidos: Marvel Studios, 2015. (141 min.) son., color.

VINGADORES: Guerra Infinita. Direção: Anthony Russo e Joe Russo. Produção: Kevin Feige. Estados Unidos: Marvel Studios, 2018. (149 min.) son., color.

VINGADORES: Ultimato. Direção: Anthony Russo e Joe Russo. Produção: Kevin Feige. Estados Unidos: Marvel Studios, 2019. (182 min.) son., color.

WANDA VISION [Minissérie]. Direção: Matt Shakman. Produção: Kevin Feige. Estados Unidos, 2021. (327 min) son., color. Série exibida pela Disney Plus. Acesso em 16 abr. 2023.

REFERÊNCIAS

- ADORNO, Theodor Wiesengrund. A indústria cultural: o Iluminismo como mistificação das massas. *In: ADORNO, Theodor Wiesengrund. **Indústria cultural e sociedade***. Trad. Juba Elisabeth Levy. São Paulo: Paz e Terra, 2002. p. 5-44.
- ANDRADE, Oswald de. Manifesto Antropófago. *In: SCHWARTZ, Jorge; ANDRADE, Gênese (org.). **Manifesto Antropófago e outros textos***. São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras, 2017. p. 43-60.
- BOCELLA, Maggie. How 'Doctor Strange 2' Offers Wanda Maximoff as the MCU's Answer to Greek Tragedy. **Collider**, 2022. Disponível em: <https://collider.com/doctor-strange-2-wanda-maximoff-greek-tragedy-multiverse-of-madness/>. Acesso em 16 abr. 2023.
- CAMPBELL, Joseph; MOYERS, Bill. O mito no mundo moderno. *In: CAMPBELL, Joseph; MOYERS, Bill. **O poder do mito***. Trad. Carlos Felipe Moisés. São Paulo: Palas Athena, 1990. p. 14-48.
- CHACÓN ECHEVERRÍA, Laura. Las psicosis posparto. *In: CHACÓN ECHEVERRÍA, Laura. **Maternidad y Psicosis***. 1. ed. San José: Editorial UCR, 2008. p. 61-63.
- CONGREVE, William. **The Mourning Bride**. A Tragedy: As it is Acted at the Theatre in Lincoln's-Inn-Fields, by His Majesty's Servants. London: Jacob Tonson, 1703. Disponível em: https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=xrQNAAAAQAAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=The+Mourning+Bride+william+congreve&ots=vdELXKkD9Z&sig=tuCTe1ejVMI_r3P0uVMRs9BCAts&redir_esc=y#v=onepage&q=The%20Mourning%20Bride%20william%20congreve&f=false. Acesso em: 27 mai. 2023.
- ELLEY, Derek. Greece: Gods and heroes. *In: ELLEY, Derek. **The epic film: myth na history***. v. 11. Abingdon: Routledge, 2014. p. 52-66.
- EURÍPIDES. **Medeia**. Trad. Mário da Gama Kury. Rio de Janeiro: Zahar, 2021.
- FRAUENFELDER, David. Popular Culture and Classical Mythology. **The Classical World**, Baltimore, v. 98, n. 2, p. 210-213, dez/fev. 2005/2006. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/4352933>. Acesso em 16 abr. 2023.

GAIMAN, Neil. Capítulo treze. *In*: GAIMAN, Neil. **Deuses Americanos**. Trad. Leonardo Alves. 1. ed. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2016. p. 371-406.

GREGORIS, Rosário López; VILLALOBOS, Cristóbal Macías. From hero to superhero: The update of an archetype. *In*: GREGORIS, Rosário López; VILLALOBOS, Cristóbal Macías. **The Hero Reloaded: The reinvention of the classical hero in contemporary mass media**. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 2020. p. 1-17.

JAKOBSON, Roman. Aspectos lingüísticos da tradução. *In*: JAKOBSON, Roman. **Linguística e comunicação**. Tradução de Izidoro Blikstein e José Paulo Paes. São Paulo: Cultrix, 1969. p. 63-72.

LOCATELLI, Deleone. Scarlet Witch, la mitologia dela strega. **Heroica women in culture**, 2021. Disponível em: <https://heroica.it/scarlet-witch-mitologia-strega/>. Acesso em 16 abr. 2023.

LOVELACE, Amanda. **A bruxa não vai para a fogueira nesse livro**. Trad. Izabel Aleixo. Rio de Janeiro: LeYa, 2018.

MORRISON, Grant. Introduction. *In*: MORRISON, Grant. **Supergods**. New York: Spiegel & Grau, 2012. *E-book*.

MORISSON, Toni. **Amada**. Trad. José Rubens Siqueira. São Paulo: Companhia das Letras, 2018.

OLIVEIRA, Andrey Pereira de. Laocoonte, de Lessing, passagem obrigatória. *In*: OLIVEIRA, Andrey Pereira de. **A razão embotada: ensaios de crítica literária**. Natal: EDUFRN, 2016. p. 229-251. Disponível em: <http://repositorio.ufrn.br>. Acesso em 16 mar. 2023.

PABÓN, Jose Manuel. **Diccionario bilingue manual: Griego Clasico-Espanol**. 1. ed. Barcelona: Larousse Editorial, 2014.

PAZ, Octávio. **A dupla chama: amor e erotismo**. Trad. Wladir Dupont. São Paulo: Siciliano, 1994.

PLAZA, Julio. Intersemiótica. *In*: PLAZA, Julio. 1. ed. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2003. p. 11-14.

RODES, Apolônio de. Livro 3. *In*: RODRIGUES, Fernando (org.) **Argonáutica de Apolônio Rodes**. São Paulo: Perspectiva, 2021. 180-261.

ROSÁRIO, Cláudia Cerqueira. O mito no cinema: algumas possibilidades interpretativas. **Teias**, Rio de Janeiro, v. 8, n. 15-16, p. 1-9, jan/dez. 2007. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/revistateias/article/view/24015>. Acesso em 16 mai. 2023.

SELEPRIN, Maiquel José. **O Mito na Sociedade Atual**. Disponível em: http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_teses/FILOSOFIA/Artigos/O_mito_na_sociedade_atual.pdf. Acesso em: 11 jun. 2022.

SHAKESPEARE, William. **Henrique IV**: parte II. 1. ed. Tradução: Gualter Cunha. Lisboa: Relógio d'água, 2013.

SILVA, Aline Layane Souto da. **Lilith e Medeia: mulheres-pesadelo da sociedade patriarcal**. Tese (Mestrado em Literatura Comparada) – Faculdade de Letras Língua Portuguesa. Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Natal, p. 137. 2021.

SOURIAU, Étienne. Estética Comparada e Literatura Comparada. *In*: SOURIAU, Étienne. **A correspondências das artes**: elementos de estética comparada. Trad. Maria Cecília Queiroz de Moraes Pinto; Maria Helena Ribeiro da Cunha. São Paulo: Cultrix, 1983. p. 20-25.

WYKE, Maria. Ancient Rome, Cinema, and History. *In*: WYKE, Maria. **Projecting the past**: Ancient Rome, Cinema, and History. Abingdon: Routledge, 1997. p. 17-38.