

A Jornada do Herói de Joseph Campbell, o conceito da jornada cíclica do mito aplicado no filme Vingadores: A Era de Ultron.¹

Stephanie dos SANTOS²
Bruno Henrique Marques de MENDONÇA³
Centro Universitário Curitiba, Curitiba, PR

RESUMO

O objetivo do presente artigo é analisar a introdução dos personagens no filme Vingadores: A Era De Ultron a partir do conceito de jornada cíclica do mito de Joseph Campbell. Porém para compreendermos a narrativa em si, traremos também uma breve definição a partir do conceito de transmídia de Henry Jenkins. Por ser o segundo filme da saga, parte dos personagens já eram conhecidos pelo público, o artigo foca, portanto, na personagem Wanda Maximoff que é introduzida neste momento, na apresentação dos novos personagens se tornam claros os passos da Jornada do Herói que foram utilizados pela produtora para garantir o sucesso e a compreensão do filme. A jornada descrita por Campbell traça os passos de um ser comum em seu cotidiano que é apresentado a um problema que irá desafiar o personagem, logo ocorre a apresentação de seus mentores que elevaram o indivíduo comum ao patamar de um herói.

PALAVRAS-CHAVE: Marvel, Jornada do herói; Joseph Campbell, transmídia, Vingadores.

1 INTRODUÇÃO AO OBJETO

O filme Vingadores: Era de Ultron, lançado no dia 23 de abril de 2015, produzido pela Marvel Studios e distribuído pela Walt Disney Pictures, foi responsável pela sexta maior bilheteria da história do cinema, segundo o site da revista britânica NME⁴. Parte desse sucesso se deve a capacidade da Marvel de criar um universo de entretenimento coeso, com interação entre diversas narrativas. Personagens e histórias já existentes nos quadrinhos são adaptados para o cinema, mantendo sua essência e sem que o conhecimento das histórias em quadrinhos ou filmes antecedentes seja crucial para a compreensão da narrativa atual.

¹ Trabalho apresentado no IJ 05 – Rádio, TV e Internet do XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul realizado de 26 a 28 de maio de 2016.

² Bacharela do Curso de Comunicação Social Publicidade e Propaganda da Unicuritiba, email: santos.stephanie@hotmail.com

³ Orientador do trabalho. Comunicação Social Publicidade e Propaganda da Unicuritiba, email: obrunomendonca@gmail.com

⁴ Dados disponíveis em: <http://www.nme.com/filmandtv/news/-avengers-age-of-ultron-is-now-sixth-biggest-film-/380009>. A NME trata-se de uma revista britânica publicada semanalmente desde março de 1952. Originalmente uma revista sobre música, hoje trata de atualidades e permanece como um dos canais mais tradicionais da mídia britânica.

Uma das grandes características da Marvel está na produção de cenas pós-créditos, as cenas fazem breves introduções aos próximos lançamentos das franquias e, além do sucesso que fazem entre os fãs também ajudam a instigar a curiosidade dos espectadores. A produtora não se preocupa em manter segredo sobre suas próximas produções, em outubro de 2014, a Marvel convocou uma coletiva de imprensa onde divulgou seu calendário de estreias previstas até o ano de 2019. Essas táticas geram um alto buzz entre os fãs das sagas e permite que novos espectadores entendam melhor a ordem dos fatos ocorridos dentro do universo imaginário da Marvel. Instigar o imaginário e a curiosidade dos telespectadores tem auxiliado a marca não apenas na fidelização dos fãs, mas também tem alavancado as vendas de outros formatos que complementam as narrativas cinematográficas, de acordo com o mais recente relatório de vendas da Diamond Comics Distribution, a empresa ocupou sete lugares no top 10 de edições individuais do mês de agosto (*Diamond Announces Top Products for August 2015, 2015*).

Podemos identificar nas narrativas da Marvel uma série de conceitos que são há muito tempo trabalhados com o público, a fim de criar maior empatia e identificação, entre eles vemos a “Jornada do Herói” de Joseph Campbell (1990). Tal conceito não é trabalhado apenas no momento da criação de cada personagem, podemos vê-lo consecutivamente na introdução de cada uma das narrativas do universo.

Outro trunfo da Marvel é a forma como eles trabalham diferentes mídias paralelamente, a partir de uma mesma narrativa e assim atingem diferentes públicos em diferentes momentos de consumo, em seu livro *Cultura da Convergência*, Henry Jenkins, explica e exemplifica o uso de múltiplas plataformas para criação e adaptação de uma mesma mensagem. Para Jenkins (2009) a convergência não acontece dentro dos meios, mas sim dentro dos cérebros dos consumidores, pedaços e fragmentos de informações midiáticas são transformados em recursos que geram a compreensão de uma história. O uso de diferentes meios pelas marcas e apropriação do usuário pelos fragmentos que mais lhe convém, permitem a criação da própria mitologia pessoal. Traremos o conceito de transmídia e cultura da convergência de Jenkins para traçar um panorama da construção da narrativa do filme.

O objetivo geral do trabalho é traçar um panorama a respeito do uso da *Jornada do Herói* (CAMPBELL, 1995) para apresentação e adaptação de personagens já utilizados nos quadrinhos, durante a narrativa do filme.

2 INTRODUÇÃO A TRANSMÍDIA

Um dos trunfos da Marvel é a forma como eles trabalham diferentes mídias paralelamente, a partir de uma mesma narrativa e assim atingem diferentes públicos em diferentes momentos de consumo, em seu livro *Cultura da Convergência*, Henry Jenkins, explica e exemplifica o uso de múltiplas plataformas para criação e adaptação de uma mesma mensagem. Para Henry Jenkins (2009) a convergência não acontece dentro dos meios, mas sim dentro dos cérebros dos consumidores, pedaços e fragmentos de informações midiáticas são transformados em recursos que geram a compreensão de uma história. O uso de diferentes meios pelas marcas e apropriação do usuário pelos fragmentos que mais lhe convém, permitem a criação da própria mitologia pessoal.

Para que haja sucesso na utilização de múltiplas mídias é necessário que a própria narrativa esteja preparada para ser fragmentada, fazendo do lançamento uma espécie de introdução e evitando que o expectador consiga chegar a conclusões rápidas, desta forma se pode trabalhar com a expectativa e maior possibilidade de conexão entre o expectador e a história.

Uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa. (JENKINS, 2009, p. 138)

Essa tática também irá viabilizar a conexão entre outras mídias, como jogos digitais, séries ou desenhos em quadrinhos que habitem o mesmo universo.

Vale lembrar que a transmídia não consiste em apenas fazer pequenos recortes de uma única história, para que seja realizada uma narrativa transmídia cada história deverá conter começo, meio e fim, contribuindo de maneira distinta para a construção do universo narrativo como um todo, não inviabilizando assim a compreensão de uma mídia caso não haja conhecimento prévio de outra.

A adaptação de quadrinhos para outras mídias traz também um novo desafio, ainda que este tipo de adaptações não sejam novidades no mundo do cinema, não se trata de apenas copiar o enredo existente nos quadrinhos para outra plataforma. O expectador espera

por enredos diferentes, por novas visões e experiências das histórias já conhecidas por eles, mas sem os personagens sejam desfigurados.

Cada vez mais, as narrativas estão se tornando a arte da construção de universos, à medida que os artistas criam ambientes atraentes que não podem ser completamente explorados ou esgotados em uma única obra, ou mesmo em uma única mídia. O universo é maior do que o filme, maior, até do que a franquia – já que as especulações e elaborações dos fãs também expandem o universo em várias direções. (JENKINS, 2009, p. 161)

Os conceitos de transmídia são relevantes devida a construção da personagem que é também o objeto do trabalho. A Feiticeira Escarlata, que é o codinome da personagem Wanda Maximoff, foi criada e por Stan Lee e Jack Kirby para os quadrinhos da Marvel Comics, e teve sua primeira aparição no quadrinho *Uncanny - X-men*, lançado em 1964.

Por questão de direitos autorais a produtora Marvel não pode usar o nome Feiticeira Escarlata em seu universo cinematográfico. Este fato foi mais um dos motivos para que a história da personagem fosse adaptada para ser recontada nos cinemas, porém as principais características em Wanda Maximoff foram mantidas, o que permite que o expectador compreenda qual personagem ela representa e mantenha a ligação que já fora estabelecida em outras mídias entre o expectador e a heroína.

3 A TEORIA DE JORNADA CÍCLICA DO MITO CRIADA POR JOSEPH CAMPBELL, A JORNADA DO HERÓI APRESENTADA EM *O HERÓI DE MIL FACES*.

Em 1990 Joseph Campbell defendeu em seu livro *O Herói de Mil Faces* a teoria de que todas as histórias seguem a mesma estrutura narrativa, das histórias mitológicas aos contos de fadas, das fábulas aos grandes sucessos do cinema americano, todas passariam por doze passos que garantem a ascensão do personagem e a compreensão do espectador. Campbell deu a essa história oculta dentro de outras histórias o nome de *Jornada do Herói* onde mostra que todos os mitos são criados a partir de uma mesma estrutura.

O percurso padrão da aventura mitológica do herói é uma magnificação da fórmula representada nos rituais de passagem: separação-iniciação-retorno — que podem ser considerados a unidade nuclear do monomito. (CAMPBELL, 1995, p. 20)

Segundo Campbell é possível desmembrar toda e qualquer história a partir deste conceito, o contrário também é possível estruturando uma história a partir deste conceito. A jornada descrita por Campbell traça o passo-a-passo de um ser comum em seu cotidiano que é apresentado a um problema que irá desafiar o personagem, em seguida ocorre a apresentação de seus mentores que elevaram o indivíduo comum ao patamar de um herói.

No filme *Vingadores: A Era de Ultron* uma personagem é introduzida na narrativa e usando do conceito de jornada do herói de maneira muito singular, Wanda Maximoff, já conhecida pelos nos quadrinhos da saga pelo codinome de Feiticeira Escalate.

4 VINGADORES: ERA DE ULTRON

4.1 Introdução a narrativa

O filme *Vingadores: Era de Ultron* foi o segundo filme da franquia, lançado no Brasil em 23 de abril de 2015 foi a sequência do filme intitulado *Os Vingadores* e o décimo primeiro filme do Universo Marvel Cinematográfico.

Quanto ao enredo, os Vingadores (Capitão América, Homem de Ferro, Thor, Hulk, Viúva Negra e Gavião Arqueiro) invadem o posto da H.Y.D.R.A⁵ na cidade de Sokovia, onde recuperam o cetro de Loki e tem o primeiro contato com os gêmeos Maximoff, Pietro que é dotado de super-velocidade e Wanda que possui habilidades de telecinesia.

Quando Tony Stark finalmente encontra o cetro de Loki, Wanda está a sua espera, ao controlar a mente do herói a personagem pôde perceber seu medo. Ao contrário do que sugere Pietro, Wanda permite que Stark leve o cetro tendo a certeza de que o medo que sentiu na mente do herói o fará criar algo alto-destrutivo a partir do artefato.

Tony Stark (Homem de Ferro) e Bruce Banner (Hulk) descobrem um tipo de inteligência artificial dentro da gema que estava no cetro de Loki e decidem usá-la para finalizar um sistema de segurança mundial nomeado Ultron. O sistema desperta durante uma festa na casa de Tony Stark, sem supervisão, Ultron ataca e destrói J.A.R.V.I.S, o sistema responsável pela segurança de Stark, e ao refletir sobre sua missão Ultron chega à conclusão de que para alcançar a paz mundial é preciso destruir a humanidade. Com peças antigas do laboratório Stark, Ultron constrói um corpo para si e assim se dá o estopim da narrativa, o início da batalha entre Ultron e os Vingadores.

⁵ H.Y.D.R.A. é o nome dado para a organização criminosa dedicada a conquistar o mundo, no universo Marvel.

4.2 Wanda Maximoff

Wanda Maximoff é a personagem conhecida nos quadrinhos como Feiticeira Escarlate, irmã gêmea de Pietro Maximoff, conhecido como Mercúrio. Ambos são famosos personagens criados por Stan Lee para a Marvel Comics e foram afiliados a diversos grupos lançados pela editora, entre eles o *X-men* e *Os Vingadores*, mas trataremos aqui especificamente da trajetória dada a Wanda na saga cinematográfica dos Vingadores.

Os pais de Wanda faleceram durante um ataque dos Estados Unidos na cidade de Sokovia, seu irmão Pietro, ao perceber do que se tratava, rapidamente puxa Wanda para baixo da cama, o que garante que os dois saiam ilesos do bombardeio. Uma das bombas cai na frente dos dois irmãos sem explodir, o que obriga os gêmeos a ficarem dois dias entre os escombros e a poucos centímetros da bomba que estampava a logo das Industrias Stark em sua lateral, até que finalmente foram resgatados. Procurando vingança, os gêmeos se alistam em um programa de mutação humana da H.Y.D.R.A.

O perfil de Wanda e sua história muito se assemelham a descrição de herói mitológico utilizada por Campbell:

O herói composto do monomito é uma personagem dotada de dons excepcionais. Frequentemente honrado pela sociedade de que faz parte, também costuma não receber reconhecimento ou ser objeto de desdém. Ele e/ou o mundo em que se encontra sofrem de uma deficiência simbólica. Nos contos de fadas, essa deficiência pode ser tão insignificante como a falta de um certo anel de ouro, ao passo que, na visão apocalíptica, a vida física e espiritual de toda a terra pode ser representada em ruínas ou a ponto de se arruinar. (CAMPBELL, 1995, p. 24)

5 WANDA E A JORNADA DO HERÓI

O momento de apresentação do personagem em seu cotidiano, ainda com sua consciência limitada quanto a realidade e a representatividade de sua jornada, é o primeiro passo da jornada do herói, o mundo comum.

No caso da personagem Wanda, ela é inserida na narrativa do universo cinematográfico da Marvel muito antes do lançamento do filme *Vingadores: Era de Ultron*, o cenário inicial da personagem é tão incomum quanto sua própria história. A primeira aparição de Wanda acontece na cena pós-crédito do filme *Capitão América: O Soldado Invernal*, ela e seu irmão estão trancados em quartos separados, experimentando os poderes que desenvolveram após experiências do Barão Von Strucker⁶.

⁶ Barão Von Strucker é um personagem fictício criado pela Marvel Comics por Stan Lee e Jack Kirby. Um ex-oficial nazista, foi o fundador e um dos líderes da H.Y.D.R.A. Era um inimigo comum da S.H.I.E.L.D., os Vingadores e dos interesses dos Estados Unidos da América e do mundo em geral.

O chamado à aventura é o segundo passo na jornada do herói e podemos vê-lo quando *Os Vingadores* encontram o quartel da H.Y.D.R.A, localizado na cidade de Sokovia, e decidem atacá-los para recuperar o cetro de Loki que havia sido furtado pela organização. Ao ver seu exército sucumbir, um dos encarregados de Strucker pede que ele envie os gêmeos (Wanda e Pietro) para o campo de batalha.

Esse primeiro estágio da jornada mitológica — que denominamos aqui "o chamado da aventura" — significa que o destino convocou o herói e transferiu-lhe o centro de gravidade do seio da sociedade para uma região desconhecida. (CAMPBELL, 1995, p. 41)

No caso de Wanda a recusa ao chamado, que é o terceiro passo da jornada do herói, não veio da própria personagem, Strucker nega o pedido de seu encarregado dizendo que os gêmeos ainda não estão prontos para enfrentar tais inimigos. Essa parece ser a melhor opção para ambos, uma vez que seu treinamento não fora terminado e eles jamais estiveram em uma batalha.

É o momento em que o personagem encontra alguém mais experiente é o quarto momento da jornada do herói, o mentor irá guiá-lo durante a aventura, em certas narrativas este passo não se dá com um encontro, mas sim com um fato que leva o personagem a tomar uma decisão que irá mudar ou até definir o rumo da história.

Aqui acontece mais um dos momentos singulares na trajetória da personagem. Após atacar os Vingadores na casa de Stark, Ultron vai para Sokovia e encontra gêmeos. O vilão deixa claro que entendeu o desejo de Wanda ao deixar que o cetro de Loki fosse levado por Tony Stark. Os gêmeos se unem ao vilão mas fazem a ressalva de que não desejam matar os Vingadores, mas sim destruí-los, arruína-los e então contam ao vilão sobre o bombardeio que matou seus pais deixando-os presos entre os escombros por dias a poucos centímetros de uma das bombas que não explodiu, que carregada o símbolo das Corporações Stark. Ultron então compreende que a sede por vingança os levou a serem os únicos sobreviventes das experiências de Strucker.

Para aqueles que não recusaram o chamado, o primeiro encontro da jornada do herói se dá com uma figura protetora (que, com frequência, é uma anciã ou um ancião), que fornece ao aventureiro amuletos que o protejam contra as forças titânicas com que ele está prestes a deparar-se. (CAMPBELL, 1995, p. 51)

Wanda e Pietro acompanham Ultron a um cargueiro pirata em busca da última amostra de vibranium existente, este foi o primeiro momento em que Wanda sai de sua cidade natal e enfrenta os vingadores fora de seu ambiente. Ao final desta jornada Wanda ainda é o estopim de um dos ápices da história, ao controlar a mente de Hulk a personagem o leva a atacar a cidade próxima, e com isso, o Homem de Ferro se vê obrigada a entrar no combate contra Hulk na esperança de conter o ataque do herói. Este momento da história pode ser entendido como o quinto passo da jornada do herói, a travessia umbral.

Quando Ultron finalmente se aproxima de seu objetivo de possuir um corpo biológico Wanda é capaz de ler seus pensamentos, foi então que Wanda finalmente descobriu que o verdadeiro plano de Ultron era a destruição da humanidade, o vilão ainda tenta se explicar dizendo os humanos terão possibilidade de proverem ser melhores e então permanecerem vivos. Esta cena marca o início do sexto passo da jornada do herói, onde a maior parte da história se desenvolve, onde o herói conhecerá seus aliados e inimigos, passando por testes que o ajudarão a entender o novo mundo a que pertence.

Inicia o momento de tensão na história da personagem, ela se divide entre seu desejo de vingança e o desejo de salvar a humanidade, é o começo do sétimo passo da jornada do herói, a aproximação do objetivo.

Sua primeira provação começa ao ver Ultron e o Capitão América em um embate dentro de um trem, Wanda e seu irmão decidem auxiliar o Capitão, combatendo Ultron e salvando os civis que estavam dentro e fora do veículo.

O grande ápice da heroína, o momento de vida ou morte que muda o rumo da história do personagem se dá no momento em que Wanda decide ir para Sokovia, junto com os Vingadores para atacar Ultron. Esse é o momento de provação máxima da personagem.

Durante a batalha Wanda se refugia em uma casa e é abordada pelo Gavião Arqueiro, o herói deixa claro que caso ela queira poderá permanecer escondida, mas caso decida sair e enfrentar a batalha deverá fazer isso como parte dos Vingadores. O reconhecimento é a grande recompensa da personagem, ser reconhecida como heroína garante a continuidade de sua jornada.

A personagem ainda perde seu irmão Pietro, que morre enquanto ajudava a salvar os civis da cidade, o que a leva a procurar o vilão e mata-lo. Após arrancar o “coração” de Ultron, Wanda é salva e levada em segurança pelo herói chamado Visão, este é o passo décimo passo da jornada, normalmente curto e o grande momento de alento para o herói.

Terminada as provações a heroína pode ressurgir, a salvo ela levada para Nova Iorque e após todas as provações ela está pronta para retornar ao mundo comum, agora como parte da equipe Vingadores.

6 CONCLUSÃO

A estrutura narrativa de criação do mito é amplamente utilizada dentro do cinema hollywoodiano. Não se trata de algo novo e o passo-a-passo já conhecido pelo espectador ajuda a assimilar a mensagem.

A análise da heroína Wanda Maximoff a partir do conceito de jornada do herói evidencia o arquétipo e as características heroicas dadas a personagem. Pudemos comprovar os momentos nos quais Wanda passa por cada um dos doze passos descritos por Campbell, o que além de confirmar o uso do conceito, também deixa mais clara a evolução da personagem durante a narrativa.

O fato da personagem já existir em outras mídias trouxe um novo obstáculo para o filme, ao desmembrar a jornada da personagem fica também mais clara a adaptação transmídia utilizada. Desde o nome da personagem à sua origem, o seu curso dentro da história e seu desfecho, todos os detalhes foram adaptados, fazendo sentido dentro da narrativa do segundo filme da franquia sem que a personagem perdesse sua essência ou dificultasse o reconhecimento pelo público que já a conhecia.

REFERÊNCIAS

AGENTS of S.H.I.E.L.D. Direção: Jesse BOCHCO e Vincent MISIANO. Produção: Joss Whedon. [S.l.]: Marvel Television; ABC Studios. 2013; 2014; 2015.

BILL MANTLP, DAVID MICHELINIE, JIM SHOOTER. No limiar do esquecimento! **Grandes Heróis Marvel 1ª Série**, São Paulo, XIV, 23 Dezembro 1986.

CAMPBELL, J. **O Heróis de Mil Faces**. São Paulo: Pensamento, 1995.

CAPITÃO América 2: O Soldado Invernal. Direção: Anthony RUSSO e Joe RUSOO. Produção: Kevin Feige. [S.l.]: Marvel Studios. 2014.

COVALESKI, R. **Cinema, Publicidade, Interfaces**. 1ª. ed. Curitiba: Maxi, 2009.

DORNELLES, J. P. Introdução ao Universo Marvel - Transmídia ou Adaptação? O caso do Game Marvel Avengers Alliance. **webartigos**, 2015. ISSN ISSN. Disponível em: <<http://www.webartigos.com/artigos/introducao-ao-universo-marvel-transmidia-ou-adaptacao-o-caso-do-game-marvel-avengers-aliance/131360/>>. Acesso em: 26 Agosto 2015.

GUARDIÕES da Galáxia. Direção: James GUNN. Produção: Kevin FEIGE. [S.l.]: Marvel Films. 2014.

HELAL, M. Histórias em quadrinhos e a cultura contemporânea: a relação. **Revista Comunicação Midiática**, Rio de Janeiro, 30 Abril 2013. 93 - 114.

HOMEM de Ferro 3. Direção: Shane BLACK. Produção: Kevin FEIGE. [S.l.]: Marvel Films. 2013.

HOWE, S. **Marvel Comics**: a história secreta. São Paulo, SP: LeYa, 2013.

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

MARVEL WORLDWIDE, I. Marvel Universe Wiki. **Marvel.com**: The Official Site, 2015. Disponível em: <http://marvel.com/universe/Main_Page>. Acesso em: 12 maio 2015.

THOR: O Mundo Sombrio. Direção: Allan TAYLOR. Produção: Kevin FEIGE. [S.l.]: Marvel Films. 2013

VINGADORES: Era de Ultron. Direção: Joss WHEDON. Produção: Kevin FEIGE. [S.l.]: Marvel Studios. 2015.