

WandaVison e os Processos Cognitivos na Produção Crítica e Criativa do Fandom Brasileiro no Twitter

(WandaVison and the Cognitive Processes in the Critical and Creative Production of Brazilian Fandoms on Twitter)

Daiana Sigiliano

Universidade Federal de Juiz de Fora, Brasil

daianasigiliano@gmail.com

[0000-0002-5163-9926](tel:0000-0002-5163-9926)

Gabriela Borges

Universidade do Algarve, Portugal

gabriela.borges0@gmail.com

[0000-0002-0612-9732](tel:0000-0002-0612-9732)

Received: May 19, 2022

Accepted: July 25, 2022

Abstract

This paper intends to analyze the cognitive processes operating on comments published on Twitter on the day *WandaVision's* (Disney+, 2021-) two episodes ("Filmed Before a Live Studio Audience" and "Don't Touch That Dial") were released. To discuss this issue, we used Feuerstein et al.'s (2010) studies about SCM as a lens to analyze content shared by eight Brazilian fan accounts dedicated to the *WandaVision* universe. Studies conducted since the late 1990s in the scope of televised serialized fiction highlight the process of plot complexification (Mittell, 2015; Jost, 2016). Working from this context, Johnson (2012) argues that popular culture requires greater cognitive effort from the audience. Johnson's (2012) theoretical approach presents direct dialogue with Feuerstein et al.'s (2014) concept of structural cognitive modifiability (SCM). It is concluded that in addition to reinforcing and deepening the points of the broad fictional universe of Marvel, Brazilian fans establish correlations between the telenovelas and the series, giving new meaning to the plot.

Keywords *Serial Narrative; Cognitive Process; Complex TV; Twitter; Wandavision.*

Resumo

Este artigo tem o objetivo de analisar os processos cognitivos que estão em operação nos comentários publicados no Twitter no dia do lançamento dos episódios *Filmed Before a Live Studio Audience* e *Don't Touch That Dial* de estreia da série *WandaVision* (Disney+, 2021). Para a discussão desta questão, analisamos sob a ótica dos estudos de Feuerstein et al. (2014), sobre a modificabilidade cognitiva estrutural, os conteúdos compartilhados por oito perfis gerenciados pelo *fandom* brasileiro dedicado ao universo da trama. Os estudos realizados a partir do final da década de 1990 no âmbito da ficção seriada televisiva estadunidense ressaltam o processo de complexificação das tramas (Mittell, 2015; Jost, 2016). Neste contexto, Johnson (2005) afirma que a cultura popular contemporânea exige maior esforço cognitivo do público. A proposta teórica do autor apresenta um diálogo direto com o conceito de modificabilidade cognitiva estrutural (MCE) de Feuerstein et al. (2014). Conclui-se que além de reforçarem e aprofundarem os pontos de amplo universo ficcional da Marvel, os fãs brasileiros estabelecem correlações entre as telenovelas e a série, ressignificando a trama.

Palavras-chave *Ficção Seriada; Processo Cognitivos; Complexidade Narrativa; Twitter; Wandavision.*

1. Introdução

Os estudos realizados no âmbito da ficção seriada televisiva a partir da década 1990 têm tangenciado diversos pontos da psicologia cognitiva¹ (Johnson, 2012; Esquenazi, 2010; Mittell, 2015). As discussões, que abrangem desde questões mais genéricas como a multimodalidade do ambiente de convergência até aplicações específicas relacionadas à atenção, à memória, à organização de

informações etc., são motivadas pela construção de universos ficcionais cada vez mais amplos e densos. As tramas são permeadas por camadas interpretativas e intertextuais, estimulando a compreensão crítica e a produção criativa do público nas redes sociais.

De acordo com Johnson (2012, p. 24) as séries contemporâneas “[...] têm cobrado mais esforço cognitivo dos espectadores, exercitando a mente de maneiras que trinta anos atrás seriam inéditas”. Para acompanhar a atração em sua totalidade o público deverá assistir sistematicamente todos os episódios, caso contrário não irá entender os desdobramentos da história. Como explicam Regis *et al.* (2008, p. 165), “Deixar de assistir a um único episódio pode significar a perda do nexo da trama. Sendo assim, uma boa narrativa contemporânea não exige apenas que o espectador se lembre, mas também que analise as informações”. A análise destacada pelos autores está relacionada ao modo como os arcos narrativos das séries são desenvolvidos durante as temporadas. Nesse sentido, cabe ao público correlacionar os arcos e a gama de personagens que integram as microestruturas (episódio) e macroestruturas (temporada) e que vão se entrelaçando de formas imprevisíveis. Segundo Lotz (2010), o modo de fruição narrativa das séries contemporâneas resulta em uma estrutura instável deixando muitos arcos abertos e, conseqüentemente, exigindo do público um engajamento especializado e contínuo.

Outro ponto relevante nos universos ficcionais são as lacunas informacionais deixadas propositalmente pelos roteiristas. Como explica Johnson (2012, p. 55) as séries “[...] exigem dos espectadores o trabalho de acrescentar elementos cruciais que levam a complexidade a um nível mais desafiador”. Isto é, para compreender a sequência que está no ar o público deverá acrescentar informações que foram omitidas na história. “Esses recursos, em vez de facilitar a fruição das obras populares, complicam-na exigindo muito mais esforço cognitivo do espectador do que os recursos usados nos programas anteriores” (Regis *et al.*, 2008, p. 166). As informações omitidas na trama apresentam diversas variações abrangendo elementos internos e externos ao universo ficcional, além das composições visuais. Como, por exemplo, o uso de *easter eggs*, *inner jokes*, menções a filmes e livros, entre outros.

Tendo como base as tramas produzidas na *Post-Network Era*², Johnson (2012) defende que os programas estimulam cognitivamente o telespectador a analisar situações complexas, acompanhar extensas redes informacionais, completar camadas interpretativas omitidas pelos roteiristas, compreender cruzamentos narrativos e reconhecer padrões a longo prazo. A proposta teórica de Johnson (2005) apresenta um diálogo direto com o conceito de modificabilidade cognitiva estrutural (MCE) de Feuerstein *et al.* (2014). De acordo com os autores os processos cognitivos que envolvem a MCE, ou seja, os que podem ser alterados ao longo da vida, abrangem diversas habilidades, entre elas a atenção, a organização e o sequenciamento de informação.

A partir desse contexto este artigo tem como objetivo analisar os processos cognitivos que estão em operação nos comentários publicados no Twitter no dia do lançamento dos episódios *Filmed Before a Live Studio Audience* e *Don't Touch That Dial* da série *WandaVision* (Disney+, 2021). Para a discussão desta questão, analisamos sob a ótica dos estudos Feuerstein *et al.* (2014) sobre a modificabilidade cognitiva estrutural os conteúdos compartilhados por oito perfis, dedicados ao

universo de *WandaVision*, gerenciados pelo *fandom* brasileiro. São eles: @NacaoMarvell, @MarvelPlusBR, @BRMarvelNews, @wandamcuBR, @feiticeiraescbr, @NewsWandaVision, @TheVisionBR e @MarvelsSeries.

2. O diálogo entre a complexidade narrativa e os processos cognitivos

Com base nas pesquisas de Flynn (2007) e Schooler (1999), Johnson (2012) pontua que a cultura popular, especificamente o cinema, a TV e os videogames têm exigido, de uma forma até então inédita, maior esforço cognitivo do público. Para o autor, ao estimularem a compreensão crítica dos telespectadores, através da multiplicidade de fios narrativos e das lacunas narrativas e intertextuais da trama, as séries televisivas propiciam a resolução de desafios cognitivos. Esse processo possibilita o desenvolvimento de habilidades como, por exemplo, o reconhecimento de padrões, a capacidade de sondar e telescopar, de mapear etc.

Para contextualizar a pesquisa de Johnson (2012) é importante ressaltar que autor parte um estudo realizado por Flynn no final dos anos 1970 que tinha como objetivo inicial refutar as afirmações de um artigo publicado no *Harvard Educational Review*³, em 1969. No trabalho, intitulado *How much can we boost I.Q. and scholastic achievement*, Jensen mostrava uma comparação de testes de quociente de inteligência (QI), indicando uma diferença de 15 pontos entre brancos e negros. Como pontua Berghe (2000, p. 274), “Jensen foi repetidamente atacado por declarar que os negros americanos eram de forma inata inferiores em certas habilidades intelectuais, e por volta de 80% das variações de desempenho em testes de QI se deviam à hereditariedade”.

Depois de buscar vários levantamentos geracionais referentes aos testes de QI realizados na população estadunidense Flynn constatou que, nos últimos 46 anos, o valor do quociente havia aumentado 13,8 pontos (Flynn, 1980; 2007). Isto é, independente de classe, raça ou acesso à educação, os sujeitos submetidos ao teste estavam ficando mais inteligentes. Weiss e Saklofske (2020) ressaltam a importância de se questionar os debates simplistas sobre genes *versus* ambiente, uma vez que os fatores não são ortogonais ou dicotômicos, mas complementares, como variáveis sobrepostas.

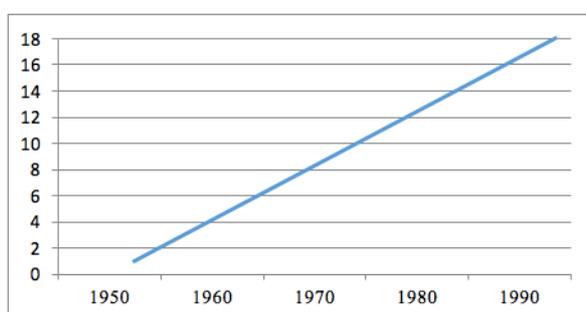


Figura 1. Publicado em 2007 por Flynn o gráfico mostra uma atualização do estudo realizado no fim dos anos 1970, indicando o aumento constante na média de acerto nos testes de QI. Fonte: Adaptado pelas autoras a partir de Flynn (2007).

É importante ressaltar que o teste de quociente de inteligência reflete apenas uma⁴ parte do espectro da inteligência humana, não representando o número total de conexões da rede cerebral (Eysenck; Keane; 2017). Como afirmam Fonseca (2015) e Feuerstein *et al.* (2014) o QI, principalmente no século XX, quando o teste se popularizou, era visto como uma medição fixa que, conseqüentemente, inviabilizava qualquer capacidade de mudança. Herrnsstein e Murray (1994) defendiam, por exemplo, que a inteligência era algo observado apenas nos seres humanos, em determinada quantidade e qualidade. Atualmente, sabe-se que a inteligência não pode ser quantificada em sua amplitude, limitando o ser humano. Nesse sentido, a inteligência é “[...] um agente ou um estado dinâmico energético que é instável e responsivo à necessidade da pessoa de se modificar para adaptar-se a situações e lidar com elas com sucesso” (Feuerstein *et al.*, 2014, p. 49).

Apesar de muitas discussões e questionamentos (Nettelbeck; Wilson, 2004; Wicherts *et al.*, 2004; Schelini *et al.* 2013), o Efeito Flynn nos ajuda na reflexão das variáveis que explicariam o aumento do nível intelectual ao longo dos anos. A primeira hipótese seria a nutrição, o consumo regular de vitaminas, minerais, cálcio, ferro e iodo interfeririam no desempenho do sujeito. Entretanto, os dados analisados por Flynn (1980; 2007) mostraram que mesmo os índices do período pós-guerra⁵ se mantiveram em ascensão. O mesmo se aplica à hipótese de que a melhoria da educação dos jovens estadunidenses geraria melhores resultados. Entretanto, ao aplicarem testes relacionados a disciplinas como, por exemplo, matemática e história, observa-se que o empenho vem caindo abruptamente (Johnson, 2012). Dessa forma, a hipótese mais aplicável na fundamentação de Flynn (1980; 2007) seria o ambiente. Como afirma Schooler (1998, p. 71)

“A complexidade do ambiente de um sujeito é definida pelas características de seus estímulos e demandas. Quanto mais amplos e diversos forem os estímulos, maior será a quantidade de decisões exigidas, maior será a quantidade de considerações a serem levadas em conta para essas decisões, e quanto mais elas parecerem contraditórias e ambíguas, maior será a complexidade do ambiente”⁶ (Tradução nossa).

Os pontos destacados por Schooler (1998) vão ao encontro das reflexões de Feuerstein *et al.* (2014) sobre a disparidade das demandas cognitivas entre o homem medieval e o contemporâneo. Segundo os autores estima-se que o sujeito contemporâneo é exposto, em apenas 24 horas, a mais estímulos do que um homem medieval durante toda a sua vida.

*“No passado, muitas crianças e adultos eram confrontados com decisões determinadas externamente, uma variedade limitada de escolhas e variáveis muito mais simples e diretas das quais tinham que escolher. Hoje uma pessoa tem que decidir por si em face de uma multidão de escolhas” (Feuerstein *et al.*, 2014, p. 26).*

Essas novas demandas, envolvendo a habilidade de escolha, o planejamento, a organização dos dados e a ordem de prioridades, entre outros processos, reforçam o caráter adaptável e alterável da cognição. Entretanto, durante muitos anos acreditava-se, principalmente nos campos da educação, da psicologia e da política social, que a cognição era algo que não poderia ser alterado. Cunhada pelo Feuerstein, a teoria da modificabilidade cognitiva estrutural ajudou a mudar este contexto (Feuerstein *et al.*, 2014). Para o autor os processos cognitivos não podem ser entendidos como algo irreversível, fixo e imutável, mas dinâmico e ininterrupto.

Ao contrário do cenário cognitivo, a capacidade de mudança do cérebro é restrita ao ser humano (Feuerstein *et al.*, 2014; Fonseca, 2018). Segundo Feuerstein *et al.* (2014) a modificabilidade seria a grande singularidade do indivíduo, pois ela se dá através da mediação.

“Apesar de haver indicadores de mediação também no mundo animal, eles não permitem que os animais transmitam suas experiências aos seus descendentes. Animais são limitados em sua habilidade de transmitir sua experiência porque lhes faltam ferramentas de transmissão” (Feuerstein et al. 2014, p. 53).

Como, por exemplo, a prova que temos da extinção de uma espécie é apenas o seu testemunho físico. Isto é, sabemos que os dinossauros foram extintos há 233 milhões de anos por conta de seus rastros e não porque eles nos disseram como foram extintos⁷. Desta forma, como explicam Feuerstein *et al.* (2014, p. 53), “Os seres humanos são os únicos que transmitem a cultura, e pela transmissão de cultura não dizemos apenas a transmissão de informação, mas a formulação da experiência para que as gerações futuras possam derivar delas os meios para se adaptar a mudanças”. A modificabilidade cognitiva estrutural está relacionada com a aquisição de habilidades que não estavam previamente presentes e/ou acessíveis no sujeito, ou seja, são mudanças na estrutura do pensamento.

Segundo a proposta de Johnson (2012), a complexidade ambiental envolveria não só esferas amplas, tais como a sociedade e a tecnologia, mas também a mídia. Para o autor, as narrativas ficcionais seriadas televisivas estariam contribuindo para desenvolvimento cognitivo do público. O autor destaca três pontos narrativos e estéticos que estariam relacionados ao exercício cognitivo do telespectador, são eles: a multiplicidade narrativa, a escassez de setas chamativas e a rede social de personagens.

A multiplicidade narrativa é caracterizada por uma gama de pontos de interesse e de identificação, as tramas são compostas por múltiplas camadas entrelaçadas e vários personagens (Nelson, 1997; Johnson, 2012). A segunda característica pontuada pelo autor é a escassez de setas chamativas (Johnson, 2012, p. 61-75). Definido como uma forma de cartaz narrativo que é “[...] disposto convenientemente para ajudar o público a entender o que está acontecendo. O recurso é um guia narrativo que enfatiza os detalhes relevantes e diminui o esforço analítico necessário para o entendimento de uma história” (Johnson, 2012, p. 61). Porém, o que se observa nas tramas da *Post-Network Era* é a ausência e/ou a diminuição desse recurso. Nesse sentido, cabe ao telespectador completar as lacunas informacionais e as intertextualidades criadas pelos roteiristas. Nesse contexto, Johnson (2012, p.61-75) afirma que a escassez de setas chamativas estimula o telespectador a completar informações e preencher lacunas interpretativas relacionadas tanto ao universo ficcional quanto a elementos externos, exercitando a atenção e o esforço analítico.

O último ponto ressaltado pelo autor é a complexidade das conexões entre os personagens (Johnson, 2012, p. 86-91). Ao assistir às tramas, os telespectadores constroem mentalmente mapas de redes sociais, isto é, densas teias sobre as relações, os parentescos, as afiliações e a personalidade dos personagens. Para compreender os episódios, o público precisa estruturar mentalmente não só as relações apresentadas pelos roteiristas, mas também o que Johnson (2012) classifica como relação fantasma. Isto é, “[...] uma ligação deliberadamente omitida na tela, mas que os espectadores

inevitavelmente consideram por conta própria” (Johnson, 2012, p. 90). Desse modo, para o autor (2012, p. 86-91) as séries contemporâneas estimulam a capacidade cognitiva do público de monitorar e lembrar de distintos níveis de interação social, ou seja, qual é a relação dos personagens, como as conexões são ampliadas e ressignificadas ao longo da trama, criando mentalmente modelos funcionais do mundo social.

A demanda cognitiva também pode ser observada nos personagens tridimensionais. Segundo Johnson (2012) e Martin (2014) as séries da *Post-Network Television* se distanciam da estrutura dual da moralidade clássica entre o bem e o mal. Neste sentido, observamos mudanças no desenvolvimento de *plots* e sub *plots*, e também no perfil dos personagens. As tramas deixam de apresentar uma clareza moral e a ordem passa a ser constantemente questionada (Johnson, 2012; Martin, 2014). De acordo com Johnson (2012), ao acompanhar uma história permeada por personagens ambíguos e procurarem padrões de comportamento que se desdobram de maneira, muitas vezes, ocultas, os telespectadores colocariam em prática sua inteligência social.

Apesar de não se pautar nos estudos de Feuerstein *et al.* (2014) a proposta teórica de Johnson (2012) de que as séries contemporâneas demandam maior esforço analítico e, conseqüentemente, estimulam o desenvolvimento cognitivo do público, apresenta um diálogo direto com o conceito de modificabilidade cognitiva estrutural. De acordo com Feuerstein *et al.* (2014, p. 25-31) os processos cognitivos, ou seja, aqueles que podem ser alterados ao longo da vida, abrangem diversas habilidades. Um dos pontos ressaltados pelos autores é a atenção, ou seja, decidir “[...] no que focar, quando focar e de quais formas focar” (Feuerstein *et al.*, 2014, p. 26). Ao serem construídas a partir de diversos fios narrativos que, além de se entrelaçarem de forma densa, também são deixados em aberto por meses ou até anos, as tramas contemporâneas estimulam o público a alternar sua atenção simultaneamente entre diversos estímulos. Ao dominar a habilidade cognitiva pontuada por Feuerstein *et al.* (2017), o telespectador conseguirá reconhecer alguns padrões que integram os arcos narrativos, tais como a temporalidade, a ambientação e o mapa social do universo ficcional e correlacioná-los, compreendendo os desdobramentos da atração. O mesmo pode ser observado na ausência de setas chamativas. O exercício cognitivo é fundamental para que o público identifique as camadas interpretativas da trama e perceba em qual momento é necessária a inserção de informações que vão além do paratexto.

Os autores também destacam que os processos cognitivos ajudam o sujeito a organizar e sequenciar grandes volumes de informação (Feuerstein *et al.*, 2014). Essa habilidade fica nítida se observamos as demandas cognitivas propiciadas não só pela multiplicidade narrativa, mas pelos amplos mapas de rede social de personagens. O público, para compreender a história, precisa reconhecer as nuances das relações e do próprio perfil dos personagens que vão se alterando ao longo do programa.

Outro processo cognitivo que vai ao encontro da argumentação de Johnson (2012) é a ressignificação de informações. Como pontuam Feuerstein *et al.* (2014, p.27), esta habilidade permite ao sujeito transformar “[...] os dados reunidos em estruturas mentais para serem reestruturadas e elaboradas posteriormente”. As tramas são construídas a partir de arcos em constante mutação e de

personagens moralmente complexos. Desta forma, o telespectador é constantemente estimulado a reconsiderar os acontecimentos da trama.

3. O universo ficcional de *WandaVision*

Criada por Jac Schaeffer, a série *WandaVision* (Disney+, 2021) é protagonizada pelos personagens da Marvel Comics Wanda Maximoff / Feiticeira Escarlate (Elizabeth Olsen) e Visão (Paul Bettany). Composta por nove episódios, a série foi distribuída mundialmente pelo serviço de *streaming* Disney+ entre 15 de janeiro de 2021 e 5 de março de 2021. A narrativa transmídia de *WandaVision* integra a quarta fase do Universo Cinematográfico da Marvel (UCM). Atualmente composto por cinco fases⁸ o UCM teve início em 2008 com o lançamento de *Homem de Ferro (Iron Man)* e abrange mais de 43⁹ tramas. *WandaVision* dá continuidade à expansão da Marvel no âmbito das narrativas ficcionais seriadas, iniciada em 2013 com a produção de *Marvel's Agents of S.H.I.E.L.D.* (2013-2020) na emissora estadunidense ABC. A história perpassa os eventos do longa metragem *Vingadores: Ultimato (Avengers: Endgame, 2019)* e antecipa os acontecimentos de *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura (Doctor Strange in the Multiverse of Madness, 2022)*.

WandaVision tem como ponto de partida a mudança de Wanda Maximoff e Visão para a cidade de Westview, no estado de New Jersey, nos Estados Unidos. Porém, ao longo dos episódios o casal começa a suspeitar que as coisas não são o que parecem. O arco narrativo central da série se divide em duas fases. A primeira fase mostra o luto de Wanda, detalhando a forma como a personagem lidou com a morte de Visão e as principais consequências de sua instabilidade emocional. A segunda fase é focada no processo de autodescoberta de Wanda, em que a personagem amplia seus poderes com a ajuda da vilã Agatha Harkness (Kathryn Hahn), que acaba se tornando uma espécie de “professora” para Maximoff. Harkness apresenta a Wanda pontos centrais do cânone como, por exemplo, o conceito de Magia do Caos, o título de Feiticeira Escarlate e, especialmente, o *Darkhold*.

Os episódios *Filmed Before a Live Studio Audience* e *Don't Touch That Dial*, lançados no dia 15 de janeiro de 2021, introduzem ao público as regras fundamentais e os elementos recorrentes do universo ficcional. De acordo com Mittell (2015, p. 40) (tradução nossa) “[...] a principal função de um piloto de televisão é nos ensinar como assistir a série e, ao fazê-lo, estimular o público a continuar assistindo - assim, pilotos de sucesso são simultaneamente educacionais e inspiradores”¹⁰. O autor afirma que essas orientações funcionam como uma espécie de tutorial, indicando ao telespectador quais serão os pilares daquela história. Em *WandaVision* observamos, por exemplo, que a passagem cronológica da trama está relacionada com as Eras da Televisão. Os episódios não só fazem alusão a *sitcons* clássicas como *The Dick Van Dyke Show* (CBS, 1961-1966), *I Love Lucy* (CBS, 1951-1957) e *Bewitched* (ABC, 1964-1972), mas reproduzem os modos de produção e gravação das décadas de 1950 e 1960.

No Brasil, o *fandom* da Marvel e de *WandaVision* começou a se mobilizar meses antes da estreia da série. Os grupos no Facebook, os sites especializados e os perfis no Twitter compartilhavam informações sobre a série, divulgando fotos, trailers, vídeos dos bastidores e *spoilers*. Todo conteúdo era contextualizado pelos fãs, abrangendo desde os horários de lançamento dos episódios pelo

Disney+, convertidos para o fuso horário brasileiro, até a legendagem da participação dos atores Elizabeth Olsen e Paul Bettany em atrações da programação da TV estadunidense. Com a estreia de *WandaVision* as páginas, principalmente no Twitter, passaram também a repercutir e analisar sistematicamente os episódios.

4. Os processos cognitivos em operação no Twitter

A abordagem metodológica de monitoramento, coleta e apresentação dos dados adotada na investigação do *fandom* de *WandaVision* no Twitter dá continuidade aos projetos desenvolvidos no âmbito do *Observatório da Qualidade no Audiovisual*¹¹ e é composta por duas etapas¹² (Fragoso; Recuero; Amaral, 2011; Deller, 2011; Recuero; Bastos; Zago, 2015; Borges; Sigiliano, 2021). A primeira etapa foi realizada em janeiro de 2021 e consistiu na exploração sistemática dos perfis para a definição das páginas que seriam monitoradas. Para isso, inserimos na barra de busca do próprio Twitter, vinculada à sua API¹³, os termos (palavras-chave e *hashtags*) relacionados ao universo ficcional da série. Com base nos resultados¹⁴, os perfis foram selecionados a partir dos recursos de individualização e das camadas estruturais de informação (Recuero, 2009; Bruns; Moe, 2013). Desta forma, as páginas tinham que apresentar recursos estéticos e de conversação relacionados a série *WandaVision*. Na navegação sistemática observamos se as páginas eram compostas por pelo menos dois, dos quatro recursos de individualização (*avatar*, *capa*, *username* e *descrição*), relacionados à trama. O outro critério usado na seleção se refere às camadas estruturais de informação. Discutida por Bruns e Moe (2013) essa categorização estabelece diferentes níveis de conversação do Twitter, são eles *micro*¹⁵, *meso*¹⁶ e *macro*¹⁷. Nesse sentido, foram observados se os conteúdos, as menções e as indexações postadas pelos fãs faziam referência à atração. A partir dessa filtragem chegamos ao recorte de oito perfis: @NacaoMarvell, @MarvelPlusBR, @BRMarvelNews, @wandamcuBR, @feiticeiraesabr, @NewsWandaVision, @TheVisionBR e @MarvelsSeries.

A segunda etapa consistiu na codificação dos *tweets* extraídos durante o monitoramento. Ao todo foram coletadas 6.739 mil postagens, publicadas entre 15 janeiro de 2021 e 16 janeiro de 2021. Nesta fase, os *tweets* são identificados, descritos e categorizados, isto é, cada publicação é analisada de forma individual com o *software* Atlas.ti (Fragoso; Recuero; Amaral, 2011; Recuero; Bastos; Zago, 2015; Borges; Sigiliano, 2021). O objetivo é agrupar os dados de acordo com suas idiosincrasias, em busca de similaridades, dissimilaridades, padrões e peculiaridades (Borges; Sigiliano, 2021). Por conta do volume e da complexidade dos dados, a codificação é dividida em duas fases: *macrocodificação* e *microcodificação*. Inicialmente, na *macrocodificação* categorizamos as postagens a partir do tema central do comentário feito pelo público, já na *microcodificação* a categorização é norteada pelas especificidades destas postagens. Por exemplo, a *macrocodificação* “personagem” pode ser composta por três *microcodificações*, especificando quais personagens foram repercutidos pelo público. É importante ressaltar que as categorias da *macrocodificação* são excludentes, dessa forma o que delimita a categorização dos dados são as suas características mais latentes. Na *macrocodificação* dos *tweets* publicados pelos fãs de *WandaVision* foram levantadas 12 categorias e 28 na *microcodificação*. Entre os contextos identificados na *macrocodificação* estão, por exemplo, a

intertextualidade, a nostalgia e o universo Marvel. Já na microcodificação observamos contextos recorrentes tais como as telenovelas, as séries da década de 1950, os filmes *Vingadores: Era de Ultron* (2015), *Capitão América: Guerra Civil* (2016) e *Vingadores: Guerra Infinita* (2018).

Tabela 1. Sistematização do monitoramento. Fonte: Elaborada pelas autoras (2022)

Perfis Monitorados	Tweets Extraídos	Macrocodificação	Microcodificação
8	6.739 mil	12	28

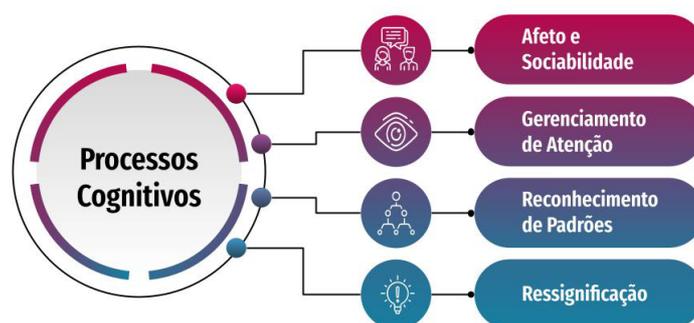


Figura 2: Processos cognitivos analisados com base nas discussões de Feuerstein et al. (2014).

Fonte: Elaborada pelas autoras (2022)

De acordo com Feuerstein et al. (2014) o compartilhamento das impressões do sujeito sobre um conteúdo aciona diversos processos cognitivos relacionados ao afeto e à sociabilidade. Neste sentido, ao repercutirem o universo ficcional de *WandaVision*, os fãs propiciam a formação de comunidades momentâneas no Twitter. Ou seja, a partir dos desdobramentos narrativos, os telespectadores interagentes¹⁸ compartilham suas impressões sobre os episódios reforçando, ampliando e/ou ressignificando um contexto conversacional em comum. Outro ponto importante é a adaptação que os perfis monitorados fazem dos conteúdos da série. Além de traduzirem reportagens e legendarem vídeos dos bastidores, as páginas organizam, a partir do fuso horário brasileiro, os horários de lançamento dos vídeos promocionais e dos episódios. A curadoria de conteúdos também foi observada nos *tweets* analisados, os telespectadores interagentes compartilhavam informações relevantes sobre *WandaVision*, tais como declaração de oficinas dos produtores e do elenco, e atualizavam os seguidores sobre as métricas da trama em sites especializados tais como *Rotten Tomatoes*.

O gerenciamento da atenção destacado por Feuerstein et al. (2014) está em operação nos *tweets* que abrangem a análise da composição imagética da série. As publicações referentes a esse processo cognitivo, em sua maioria, eram acompanhadas de capturas de tela que ressaltavam enquadramentos específicos das sequências, analisando desde *easter eggs* até pistas visuais para a compreensão do complexo universo ficcional de *WandaVision*. Além de destacarem as cenas, os perfis gerenciados pelos fãs também faziam correlações e projeções a partir de fotos promocionais divulgadas pelo Disney+ e de imagens dos bastidores, formando uma espécie de quebra-cabeça imagético sobre as

conexões e futuros acontecimentos da história. Alguns pontos da trama eram discutidos de maneira colaborativa no Twitter, não se limitando a um único perfil. Desse modo, cada interagente contribuía para o preenchimento das lacunas informativas da atração.



Figura 3. O perfil analisa a composição imagética de *WandaVision*. Fonte: Twitter (2021)

Ao estabelecerem correlações entre a trama de *WandaVision* e o amplo Universo Cinematográfico da Marvel (UCM) os fãs compartilhavam trechos das HQs e dos filmes, inserindo novas camadas interpretativas aos desdobramentos dos arcos narrativos. Dessa forma, mesmo que o público não tivesse acompanhado os *plots* de Wanda e Visão na narrativa transmídia da Marvel, ao acessar as páginas @NacaoMarvell, @MarvelPlusBR, @BRMarvelNews, @wandamcuBR, @feiticeiraescbr, @NewsWandaVision, @TheVisionBR e @MarvelsSeries teria a oportunidade de ler análises detalhadas e *threads* sobre a relação polissêmica entre os personagens e o MCU. Essa macrocodificação está relacionada ao processo cognitivo de organizar grandes volumes de informação, ou seja, a partir dos episódios de *WandaVision* os fãs estabeleciam conexões com o amplo universo da Marvel.

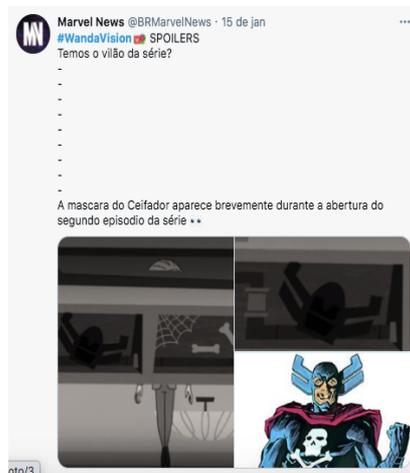


Figura 4. Os fãs correlacionam as seqüências da abertura de *WandaVision* com o Universo Cinematográfico da Marvel (UCM). Fonte: Twitter (2021)

Os conteúdos publicados pelo *fandom* também ressaltavam a habilidade de reconhecer padrões. Como pontuam Feuerstein *et al.* (2014), ao dominar o gerenciamento da atenção, o sujeito consegue identificar modelos recorrentes. Essa capacidade está em operação nos *tweets* sobre o paratexto, envolvendo especificamente o arco narrativo sobre a realidade paralela criada por Wanda. Deste modo, os fãs reforçavam pontos como, por exemplo, a estética das cenas em que a personagem alterava a realidade e a partir desses elementos explorava novas produções de sentido. Os *tweets* ironizavam tarefas e frustrações do cotidiano e como seria oportuno ter o poder de Wanda.

Por fim, o processo cognitivo de ressignificar uma informação pode ser observada nos memes criados pelos fãs de *WandaVision*. Além de explorarem o humor a partir de diversas referências do MCU, um ponto recorrente nos memes é o uso de figuras relacionadas ao cenário audiovisual nacional. Isto é, os *tweets* usavam imagens de personagens populares das telenovelas, acionando o afeto cultural do público brasileiro com o gênero.



Figura 5. Uma das ações de divulgação do Disney+ para o lançamento de *WandaVision* no Brasil foi protagonizada pela atriz de telenovelas Vera Fisher. Fonte: Twitter (2021)

Os personagens eram usados para estabelecer um paralelo entre a série e as tramas nacionais. Esse diálogo entre os formatos, aparentemente tão distintos, foi usado não só pelos fãs, mas pelo Disney+ para divulgar a série. Na ação de lançamento de *WandaVision* a plataforma convidou a atriz Vera Fisher para reproduzir uma das sequências da história. O conteúdo viralizou nas redes sociais, sendo compartilhado por interagentes que não estavam familiarizados com a trama da série, mas que se identificaram de algum modo com a estratégia de engajamento.

5. Considerações Finais

Este artigo integra os estudos sobre a complexidade narrativa e os processos cognitivos nas séries contemporâneas que vêm sendo desenvolvidos no âmbito do *Observatório da Qualidade no Audiovisual*¹⁹ (Universidade Federal de Juiz de Fora). Nesse sentido, é importante ressaltar que as

discussões apresentadas se configuram como uma proposta inicial de reflexão e se referem a um contexto pontual de investigação. Em outras palavras, as práticas da cultura de fãs abarcam diferentes modos de compreensão crítica e de produção criativa pautados por idiossincrasias tecnológicas, sociais e culturais. Desta forma, os processos cognitivos observados a partir das impressões compartilhadas por um grupo de fãs estão diretamente relacionados ao contexto específico em que estão inseridos. Para futuros trabalhos pretendemos ampliar o monitoramento, não se limitando apenas aos fãs. Após a estreia de *Wandavision* foram lançadas outras séries expandindo o universo da Marvel - *The Falcon and the Winter Soldier* (2021), *Loki* (2021), *What If...?* (2021), *Hawkeye* (2021), *Moon Knight* (2021), *Ms. Marvel* (2021) – nesse sentido, também pretendemos analisar os processos cognitivos em operação pelos distintos fandoms no Twitter.

A análise dos *tweets* publicados pelos fãs de *WandaVision* no lançamento dos episódios *Filmed Before a Live Studio Audience* e *Don't Touch That Dial* ressaltam as capacidades cognitivas dos telespectadores interagentes e nos dão pistas para futuros trabalhos. Além de reforçarem e aprofundarem os pontos do amplo universo ficcional da Marvel, os fãs brasileiros estabeleceram correlações entre as telenovelas e a série. Dessa forma, os *tweets* não só aproximam os formatos, mesmo que diferentes, mas introduzem novas camadas interpretativas sobre o cenário audiovisual no Brasil.

Portanto, ao abrangerem desde os desdobramentos narrativos da *WandaVision* e, conseqüentemente, seu diálogo com Universo Cinematográfico da Marvel (UCM), até a resignificação da trama em contextos distintos, a produção crítica e criativa dos fãs demanda processos cognitivos complexos. Perpassando pela permanência, no que se refere à retenção e à preservação das informações do universo ficcional e dos elementos recorrentes a complexidade narrativa, e pela transformação, em que o fã cria novas produções de sentido por meio de esforços independentes. Reconhecendo variados arranjos semânticos e camadas interpretativas e estabelecendo assim novos *insights* cognitivos.

Referências

- Berghe, P. (2000). Integração. *Dicionário de relações étnicas e raciais*. In Cashmore, E. 273-281. São Paulo: Selo negro.
- Borges, G.; Sigiliano, D. (2021). Qualidade Audiovisual e Competência Midiática: proposta teórico-metodológica de análise de séries ficcionais. Encontro Anual da Compós, XXX, São Paulo, 2021. *Anais do 30º Encontro Anual da Compós*, (pp. 1-26). <https://bit.ly/3Bb8Osl>
- Bruns, A.; Moe, H. (2013). Structural layers of communication on Twitter. In K, Weller, *et al.* (Orgs.). *Twitter and Society* (pp. 15-28). Peter Lang.
- Coelho, J.; Broens, M. (Orgs.). (2015). *Encontro com as ciências cognitivas - Cognição, emoção e ação*. São Paulo: Cultura Acadêmica.
- Dawkins, M. S. (2000). Animal minds and animal emotions. *American Zoologist*, 40(6), 883-888. <https://bit.ly/3o6ma58>
- Edelman, D. B., & Seth, A. K. (2009). Animal consciousness: a synthetic approach. *Trends in neurosciences*, 32(9), 476-484. <https://bit.ly/3lIRvEm>
- Esquenazi, J.(2011). *As séries televisivas*. Lisboa: Edições Texto e Grafia.

- Eysenck, W. M.; Keane, M. T. (2017). *Manual de psicologia cognitiva*. 7 ed. Porto Alegre: Artmed.
- Feuerstein, R. et al. (2014). *Além da inteligência: Aprendizagem mediada e a capacidade de mudança do cérebro*. Petrópolis: Editora Vozes.
- Flynn, J. (1980). *Race, IQ and Jensen*. Londres: Routledge.
- Flynn, J. (2007). *What is intelligence? Beyond the Flynn effect*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Fonseca, V. (2018). *Cognição, neuropsicologia e aprendizagem*. Petrópolis: Editora Vozes.
- Fragoso, S., Recuero, R., Amaral, A. (2011). *Métodos de pesquisa para internet*. Porto Alegre: Sulina.
- Herrnstein, R. ; Murray. C (1994). *The bell curve: intelligence and class structure in American life*. New York: The free press.
- Johnson, S. (2012). *Tudo que é ruim é bom para você: como os games e a TV nos tornam mais inteligentes*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Jost, F. (2016). *Breaking Bad: le diable est dans les détails*. Paris: Atlante.
- Lotz, A. (2007). *The Television Will Be Revolutionized*. Nova York: New York University Press.
- Krützen, M. et al. (2005). Cultural transmission of tool use in bottlenose dolphins. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 102(25), 8939-8943. <https://bit.ly/3o4YILb>
- Martin, B. (2014). *Homens Difíceis – Os Bastidores do processo criativo de Breaking Bad, Família Soprano, Mad Men e outras séries revolucionárias*. São Paulo: Aleph.
- Mittell, J. (2015). *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. Nova York: NYU Press.
- Nelson, R. (1997). *TV Drama in Transition: Forms, Values & Cultural Change*. Great Britain: Macmillan Press Ltd.
- Nettelbeck, t.; Wilson, C. (2004.) The Flynn effect: Smarter not faster. *Intelligence*, 32(1), 85-93. [https://doi.org/10.1016/S0160-2896\(03\)00060-6](https://doi.org/10.1016/S0160-2896(03)00060-6)
- Recuero, R.; Bastos, M.; Zago, G. (2015). *Análise de Redes para Mídia Social*. Porto Alegre: Sulina.
- Recuero, R. (2009). *Conversação em Rede*. Porto Alegre: Sulina.
- Regis, F. (2008). Seriados de TV e desenvolvimento de competências cognitivas: uma análise das séries Perdidos no Espaço e Lost. *Contemporânea* 6 (2), 160-173. <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/contemporanea/article/view/17242>
- Régis, F. (2020). Letramentos e mídias: sintonizando com corpo, tecnologia e afetos. *Contracampo*, 39 92), 147-163. <http://bit.ly/2X4Wath>
- Schelini, P. et al. (2013). Aumento da inteligência ao longo do tempo: efeito Flynn e suas possíveis causas. *Psico-USF*, (18) 1, 45-52. <https://www.scielo.br/j/psuf/a/KNhQ3ybysKbCV6Y9Gkq4Bnj/abstract/?lang=pt>
- Schooler, C. (1998). Environmental complexity and the Flynn effect. *American Psychological Association*, 38 (1), 67-79. <https://doi.org/10.1037/10270-002>
- Sigiliano, D.; Borges, G.. (2021). Creative production of Brazilian telenovela fans on Twitter. *Transformative Works and Cultures*, 35. <https://doi.org/10.3983/twc.2021.2077>
- Weiss, L. G., & Saklofske, D. H. (2020). Mediators of IQ test score differences across racial and ethnic groups: The case for environmental and social justice. *Personality and Individual Differences*, 161. <https://bit.ly/3Oc25VF>
- Wicherts, J.. et al. (2004). Are intelligence tests measurement invariant over time? Investigating the nature of the Flynn effect. *Intelligence* 23(5), 504-537. <https://doi.org/10.1016/j.intell.2004.07.002>

¹ É importante ressaltar que a abordagem sobre a cognição e os processos mentais discutidos neste trabalho se distanciam dos pressupostos da filosofia cartesiana pautados na dicotomia entre corpo e mente, sentimento e razão (Coelho; Broens, 2015; Eysenck; Keane, 2017; Régis, 2020). Deste modo, a cognição envolve habilidades lógicas, racionais, sensório-motoras, perceptivas, emocionais e culturais. Isto é, as capacidades de pensar, raciocinar, tomar decisões e elaborar estratégias são indissociáveis dos fatores motivacionais, biológicos, materiais e afetivos.

² A televisão comercial estadunidense é composta por três fases, são elas: *Network Era*, *Multi-Channel Transition* e *Post-Network Era* (LOTZ, 2007). A *Post-Network Era*, que tem início nos anos 1990 e se entende até hoje, é norteada por novos modos de criação, produção e distribuição das narrativas ficcionais seriadas.

³ Disponível em: <<https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED023722.pdf>>. Acesso em: 23 abr. 2022.

⁴ Relacionadas à solução de problemas, ao raciocínio abstrato, ao reconhecimento de padrões e a lógica espacial (Flynn, 2007).

⁵ Refere-se à Segunda Guerra Mundial, entre 1939 e 1945.

⁶ The complexity of an individual's environment is defined by its stimulus and demand characteristics. The more diverse the stimuli, the greater the number of decisions required, the greater the number of considerations to be taken into account in making these decisions, and the more ill-defined and apparently contradictory the contingencies, the more complex the environment.

⁷ Entretanto é importante ressaltar que alguns estudos afirmam que outras espécies também têm a capacidade de transmitir cultura, não se limitando ao humano (Dawkins, 2000; Krützen et al. 2005; Edelman; Seth, 2009). Como, por exemplo, os golfinhos conseguem transmitir o difundir o comportamento, de geração para geração, por meio do aprendizado. As baleias jubartes adotam um modo complexo de canto para se comunicarem e esse canto pode ser aprendido pelas outras baleias jubartes.

⁸ Disponível em: <https://universocinematograficomarvel.fandom.com/pt-br/wiki/Fase_Cinco>. Acesso em: 23 abr.2022.

⁹ Considerando as etapas da pré-produção, produção e distribuição.

¹⁰ “[...] the chief function of a television pilot is to teach us how to watch the series and, in doing so, to make us want to keep watching — thus successful pilots are simultaneously educational and inspirational.”

¹¹ Disponível em: <<https://observatoriodoaudiovisual.com.br/>>. Acesso em: 16 jul. 2022.

¹² Ambas realizadas pelas autoras deste trabalho.

¹³ Application Programming Interface

¹⁴ Nesta etapa foram identificados 64 perfis.

¹⁵ O nível micro dialoga com que a comunicação interpessoal do interagente, ou seja, as menções que ele faz no Twitter, os usuários que ele troca mensagens, etc. (Bruns; Moe, 2013)

¹⁶ O nível meso se refere à rede de seguidores do interagente e todos os desdobramentos conversacionais que envolvem esta questão (Bruns; Moe, 2013)

¹⁷ O nível macro é focado na indexação do Twitter, isto é, as *hashtags* usadas pelos interagentes e as comunidades momentâneas que são formadas em torno das mesmas (Bruns; Moe, 2013)

¹⁸ Conforme pontuado em trabalhos anteriores, adotamos o termo telespectador interagente para designar o público que repercute (compartilha, produz conteúdo, responde a enquetes, comenta etc.) os conteúdos televisivos e/ou das plataformas de streaming nas redes sociais (Sigiliano; Borges, 2021).

¹⁹ Disponível: <<https://observatoriodoaudiovisual.com.br/>>. Acesso em: 23 abr.2022.