



RELICI

**O CERCO, A PERSEGUIÇÃO E A ABJEÇÃO: GRAMÁTICAS DO HORROR NO
BLOCKBUSTER DE HERÓI EM *DOCTOR ESTRANHO NO MULTIVERSO DA
LOUCURA DE SAM RAIMI*¹**

*THE SIEGE, THE PURSUIT, AND ABJECTION: GRAMMARS OF HORROR IN THE
SUPERHERO BLOCKBUSTER DOCTOR STRANGE IN THE MULTIVERSE OF
MADNESS BY SAM RAIMI*

*Luis Otávio Vilela da Cruz*²

RESUMO

Este artigo analisa como *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura* (Sam Raimi, 2022) mobiliza procedimentos do cinema de terror no interior do blockbuster de super-herói. Parte-se da hipótese de que o filme não incorpora o horror apenas como atmosfera ou ornamento temático, mas como gramática audiovisual capaz de reorganizar espaço, tempo e corpo, deslocando a experiência espectral para afetos de ameaça, ansiedade, choque e vulnerabilidade. Metodologicamente, a pesquisa é qualitativa, de caráter exploratório e descritivo, articulando revisão bibliográfica sobre gêneros cinematográficos, horror, blockbuster e franquia com análise filmográfica por segmentação de sequências. O corpus concentra-se em set pieces centrais do longa, especialmente o prólogo, o ataque em Nova York, a cena do pomar, o cerco a Kamar-Taj, a perseguição subsequente e o arco do “*Dead Strange*”. Os resultados indicam que o filme estrutura sua progressão dramática por meio de procedimentos como perseguição, cerco, intrusão, colapso do espaço seguro e abjeção corporal, convertendo o horror em componente formal da narrativa. Conclui-se que a obra singulariza-se no interior do MCU ao articular aventura, espetáculo e terror como estratégia estética e industrial de diferenciação, ampliando o repertório afetivo do blockbuster de super-herói.

Palavras-chave: cinema de super-herói, horror, análise fílmica, Sam Raimi, MCU.

¹ Recebido em 14/03/2026. Aprovado em 18/04/2026. DOI: doi.org/10.5281/zenodo.21194021

² Universidade Federal de São Carlos/Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais/Legale Educacional. luisvilelajuridico@outlook.com



RELICI

ABSTRACT

This article analyzes how *Doctor Strange in the Multiverse of Madness* (Sam Raimi, 2022) mobilizes horror cinema procedures within the superhero blockbuster. The study is based on the hypothesis that the film incorporates horror not only as atmosphere or thematic ornamentation, but as an audiovisual grammar capable of reorganizing space, time, and body, shifting the spectatorial experience toward affects of threat, anxiety, shock, and vulnerability. Methodologically, the research is qualitative, exploratory, and descriptive in nature, articulating a bibliographic review on film genres, horror, blockbuster, and franchise with film analysis through sequence segmentation. The corpus focuses on central set pieces of the feature film, especially the prologue, the attack in New York, the orchard scene, the siege of Kamar-Taj, the subsequent pursuit, and the “Dead Strange” arc. The results indicate that the film structures its dramatic progression through procedures such as pursuit, siege, intrusion, collapse of safe space, and bodily abjection, converting horror into a formal component of the narrative. It is concluded that the work distinguishes itself within the MCU by articulating adventure, spectacle, and horror as an aesthetic and industrial strategy of differentiation, expanding the affective repertoire of the superhero blockbuster.

Keywords: superhero cinema, horror, film analysis, Sam Raimi, MCU.

INTRODUÇÃO

O cinema de super-herói consolidou-se, nas últimas décadas, como um dos centros de gravidade do audiovisual industrial, articulando narrativas seriadas, estratégias de franquia e uma economia de espetáculo que combina efeitos visuais, performance e reconhecimento de marca. Nesse cenário, a categoria *blockbuster* não designa apenas um orçamento elevado ou uma escala de distribuição, mas um modo de produção e de endereçamento que tende a equilibrar inteligibilidade narrativa e impacto sensorial, explorando *set pieces* como momentos de intensidade e de prova técnica (Schatz, 1981; King, 2000). Ao mesmo tempo, a permanência desse modelo depende de variações internas: o blockbuster precisa reiterar convenções suficientes para ser reconhecido como pertencente a um gênero, mas também precisa se diferenciar para sustentar o interesse do público e expandir mercados. A dinâmica entre repetição e variação é central às teorias de gênero cinematográfico, que entendem o gênero como prática histórica e industrial, continuamente renegociada entre estúdios, crítica e audiência (Altman, 1999; Neale, 2000).



RELICI

É nesse ponto que *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura* (Sam Raimi, 2022) se torna um objeto privilegiado: o filme se apresenta como produto de franquia do universo Marvel, mas mobiliza de maneira insistente procedimentos associados ao cinema de terror: perseguição, cerco, intrusão do monstruoso, violência corporal e imagética de profanação. A hipótese orientadora deste artigo é que o longa organiza uma hibridização entre o regime do espetáculo heroico e um regime de afetos típico do horror, produzindo tensão e desconforto por meio de escolhas formais (encenação, ritmo, som, montagem, construção de ameaça) e não apenas por elementos temáticos. Em termos de teoria de gênero, trata-se menos de “um filme de terror” inserido no Universo Cinematográfico Marvel (MCU) e mais de um *blockbuster* que incorpora procedimentos de horror como estratégia de diferenciação e como assinatura autoral, evidenciando como o gênero opera por combinações e deslocamentos (Altman, 1999; Neale, 2000).

Figura 1 – Pôster do filme *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura* (2022).



Fonte: Disney Movies (2022).

Para sustentar essa leitura, é necessário delimitar o que se entende por “terror” na análise fílmica. A discussão clássica sobre o horror enfatiza que o gênero envolve não só uma iconografia (monstros, sobrenatural, sangue), mas um conjunto de estruturas narrativas e afetivas que organizam a experiência do espectador: a produção de medo, repulsa, suspense e fascínio diante de entidades ou situações que



RELICI

violam fronteiras do “normal” (Carroll, 2003). A categoria do monstruoso, nesse contexto, não é apenas um tipo de personagem, mas uma função dramática e perceptiva: algo que concentra ameaça e reorganiza o espaço e o tempo da ação, frequentemente deslocando o corpo para o centro do choque (Carroll, 2003). Em diálogo com abordagens que associam horror e corpo, a noção de abjeção torna-se particularmente útil quando o filme trabalha com profanação, contágio, possessão e degradação corporal, pois a abjeção nomeia aquilo que desestabiliza limites entre sujeito e objeto, vida e morte, interior e exterior (Kristeva, 1982). Também por isso, estudos que problematizam a figuração do “monstruoso” em relação a gênero e corporeidade oferecem instrumentos conceituais para examinar personagens e motivos que transformam o corpo em lugar de ameaça e conflito (Creed, 1993).

Ao tomar o terror como um conjunto de procedimentos formais e afetivos, o artigo propõe analisar como *Multiverso da Loucura* reconfigura expectativas do filme de super-herói. De um lado, o cinema de super-herói pode ser compreendido como um campo onde a ação e o extraordinário são mediadores de experiência: voos, quedas, aceleração e transgressão da gravidade organizam um prazer cinético que liga tecnologia (efeitos) e fantasia (corpo super-humano) (Bukatman, 2003). De outro, o ecossistema contemporâneo de franquias opera por expansões e conexões transmídia, nas quais cada filme precisa tanto “valer por si” quanto sustentar continuidades e promessas de futuro (Jenkins, 2006). Nesse enquadramento, a incorporação de estéticas do terror pode ser lida como uma solução industrial e estética: ela singulariza um capítulo da franquia e, simultaneamente, desloca a experiência do espectador do conforto heroico para a ansiedade, para o choque e para a sensação de ameaça persistente — efeitos que o horror domina historicamente (King, 2000; Carroll, 2003).

A pergunta que orienta esta investigação pode ser formulada nos seguintes termos: de que modo *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura* incorpora procedimentos do cinema de terror e quais funções esses procedimentos desempenham na construção do blockbuster de super-herói? O objetivo geral é



RELICI

examinar a presença e a função desses procedimentos no filme, descrevendo como eles operam em sequências-chave e como reorientam tom, ritmo e construção de ameaça. Como objetivos específicos, busca-se: (a) identificar recursos de encenação do horror (perseguição, cerco, intrusão, suspense espacial, violência corporal); (b) analisar a centralidade do corpo e do grotesco na constituição da ameaça; (c) discutir a hibridização genérica como estratégia de diferenciação no interior do modelo *blockbuster*; e (d) compreender como tais procedimentos se articulam à lógica serial e estética do MCU no interior de um filme de franquia dirigido por Sam Raimi.

A justificativa do estudo se apoia em dois aspectos. O primeiro é teórico: a discussão sobre gênero cinematográfico é historicamente marcada por tensões entre categorias “puras” e práticas híbridas; ao focalizar um caso de alto alcance popular, a pesquisa contribui para compreender como gêneros se reorganizam na circulação massiva, articulando convenções e inovação (Altman, 1999; Neale, 2000). O segundo é metodológico-analítico: ao invés de limitar-se à afirmação genérica de que “o filme tem elementos de terror”, o trabalho assume que a demonstração precisa ocorrer no nível da forma e do funcionamento das sequências, por meio de uma análise fílmica sistemática. Para isso, parte-se do entendimento de que o filme constitui um texto audiovisual com organização própria, cuja interpretação exige atenção a narrativas, plástica, som e articulação temporal (Bordwell; Thompson, 1979; Aumont; Marie, 2010). Assim, o estudo busca oferecer um caminho replicável de leitura: selecionar segmentos, descrevê-los com rigor, relacioná-los a conceitos e explicitar o efeito produzido.

No plano metodológico, a pesquisa caracteriza-se como qualitativa, com objetivos exploratórios e descritivos. Exploratória porque examina um recorte ainda pouco estabilizado na bibliografia (a combinação específica entre terror e *blockbuster* de super-herói em um caso canônico de franquia); descritiva porque pretende sistematizar procedimentos e recorrências do texto fílmico, produzindo categorias de análise a partir do material observado (Gil, 2002). O percurso inclui pesquisa bibliográfica, para fundamentar as noções de gênero, horror, *blockbuster* e cinema de



RELICI

super-herói, e uma análise fílmica por segmentação de sequências, operando com descrição e interpretação articuladas (Lakatos; Marconi, 2003; Aumont; Marie, 2010). Como técnica, propõe-se delimitar um corpus principal composto por quatro a cinco *set pieces* do filme (por exemplo: o cerco ao espaço seguro, a perseguição em corredores e portas, o pico de choque corporal em confronto coletivo e a profanação do corpo do herói), escolhidas por sua densidade de procedimentos do horror.

Quanto à organização do artigo, após esta introdução apresenta-se a revisão bibliográfica organizada em três subseções: gêneros, blockbuster e hibridização, para situar a lógica de repetição/variação e a recombinação de convenções no cinema industrial (Altman, 1999; Neale, 2000; Schatz, 1981; King, 2000; Ndailianis, 2004); o horror como regime estético-afetivo, com ênfase em monstrosidade, afeto e corpo/abjeção, de modo a fundamentar a leitura do terror para além da iconografia (Carroll, 1990; Kristeva, 1982; Creed, 1993; Clover, 1992; Pinedo, 1997; Williams, 1991); e cinema de super-herói, MCU e autoria de Sam Raimi, articulando convergência, franquia e estilo como negociação entre projeto serial e variação diretorial (Bukatman, 2003; Jenkins, 2006; Johnson, 2012; Johnson, 2013). Na sequência, em Resultados e discussões, desenvolve-se a análise filmográfica por segmentação de *set pieces*, articulando descrição formal e interpretação conceitual: o prólogo, o ataque em Nova York e a cena do pomar como declaração de gênero e instalação do “regime de ameaça”; o cerco a Kamar-Taj e seus desdobramentos em perseguição, com Wanda estruturada como figura *stalker*; e a intensificação da abjeção e do horror do corpo no arco do *Dead Strange*. Por fim, o artigo encerra-se com as considerações finais, sintetizando os achados e indicando como a incorporação do terror opera, simultaneamente, como solução estética e como mecanismo de diferenciação no interior da lógica de franquia.

REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

A construção do referencial teórico aqui proposta assume a pesquisa bibliográfica como eixo metodológico, isto é, um procedimento sistemático de seleção,



RELICI

leitura analítica e articulação crítica de obras e artigos para delimitar conceitos, categorias e debates capazes de sustentar a análise fílmica (Gil, 2002; Lakatos, Marconi, 2003). Em termos operacionais, trata-se de reunir contribuições clássicas da teoria dos gêneros, do horror e do cinema de super-heróis/franquias para fundamentar a hipótese central do trabalho: *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura* (2022), dirigido por Sam Raimi, incorpora códigos estético-narrativos do horror no interior de um *blockbuster* de super-herói, produzindo uma hibridização que reorienta afetos (medo, repulsa, suspense), formas (*mise-en-scène*, montagem, desenho sonoro) e regimes de corpo/violência para dentro do “pacote” industrial do MCU.

Gêneros, blockbuster e hibridização: convenções em disputa

A teoria dos gêneros em cinema é particularmente útil quando o objeto, como o cinema de super-heróis contemporâneo, opera por repetição e variação. Altman (1999) desloca a compreensão de gênero de uma “caixa” estável para um processo negociado entre indústria, crítica e audiência: gêneros não são apenas rótulos, mas dispositivos práticos que organizam expectativas, circulação e leitura. Isso implica reconhecer que “super-herói” e “horror” não são essências, e sim conjuntos de convenções (temáticas, formais e afetivas) que podem ser re combinadas conforme estratégias produtivas e culturais.

Neale (2000) reforça essa dimensão sistêmica: gêneros funcionam como corpos de regras e como repertórios; são simultaneamente modelos de produção e horizontes de reconhecimento. Daí decorre uma consequência decisiva para este artigo: quando um filme “de super-herói” adota procedimentos do horror (iluminação expressionista, sustos, perseguição, body horror, atmosferas de ameaça), ele não “abandona” seu gênero principal; ele mobiliza regimes de legibilidade diferentes, produzindo tensão e renovação dentro do mesmo circuito industrial.

A chave industrial dessa operação se torna mais clara quando se observa o conceito de *blockbuster*. Schatz (1981) descreve como fórmulas de gênero (western, musical, terror etc.) se articulam às demandas do estúdio e do mercado, constituindo



RELICI

uma espécie de “gramática” de produção. No cinema contemporâneo, o *blockbuster* tende a intensificar espetáculo, alta legibilidade narrativa e circulação global, mas isso não elimina a narrativa; antes a reorganiza. King (2000) argumenta que o cinema de espetáculo não é simplesmente “efeitos sem história”; trata-se de uma forma específica de integração entre narrativa, ideologia e *set-pieces*. Em outras palavras: a presença de choques sensoriais (imagem e som) não exclui construção dramática; ela muitas vezes a reorienta, fazendo do “evento” (perseguição, batalha, assombração, ruptura do real) um motor narrativo.

Ndalianis (2004), ao pensar a estética “neo-barroca” em mídias contemporâneas, contribui para compreender por que universos seriados e franquias globais favorecem excesso, variação e ornamentação: um ambiente propício à hibridização. A lógica do excesso (mais mundos, mais ameaças, mais versões, mais “regras” do universo ficcional) cria um cenário no qual o horror pode operar como regime de intensidade: não apenas “tema sombrio”, mas modo de exacerbar experiência e presença do corpo (ameaça, dor, repulsa) dentro do espetáculo.

Assim, a noção de hibridização deve ser tratada não como mistura casual, mas como estratégia de atualização: ao inserir convenções do horror no *blockbuster* de super-herói, o filme pode (a) renovar o ciclo; (b) segmentar e re-segmentar públicos; (c) ampliar paletas afetivas; e (d) reconfigurar a imagem do herói e do vilão sob códigos de monstruosidade, perseguição e contaminação. Essa abordagem, ancorada na teoria dos gêneros e do espetáculo, oferece o vocabulário para descrever como o horror entra (formalmente) e para que entra (funcionalmente) no interior do MCU.

O horror como regime estético-afetivo: monstruosidade, abjeção e corpo

Para analisar a presença do horror em *Multiverso da Loucura*, é produtivo partir de definições que compreendem o horror como experiência estética específica. Carroll (1990) propõe que o horror (especialmente o “horror artístico”) estrutura-se pelo encontro com entidades ou eventos que violam categorias do ordinário, gerando



RELICI

uma resposta paradoxal que combina repulsa e fascínio. Essa formulação é útil porque permite diferenciar “sombrio” de “horror”: o horror demanda um objeto (monstruoso/anômalo) e uma resposta afetiva (aversão-curiosidade), frequentemente apoiada por procedimentos de encenação e suspense que fazem o espectador “querer ver” aquilo que também o ameaça.

A categoria da abjeção amplia esse debate ao deslocar a análise para o corpo e seus limites. Kristeva (1982) define o abjeto como aquilo que ameaça fronteiras, entre eu/outro, vida/morte, humano/inumano, produzindo inquietação por expor a instabilidade dessas divisões. No cinema, a abjeção pode ser convocada por imagens de decomposição, fluidos corporais, possessão, contaminação e metamorfose. Em termos analíticos, isso interessa porque muitas infiltrações do horror em *blockbusters* contemporâneos acontecem pela via do corpo: deformações, invasões, rupturas, olhares impossíveis, sons orgânicos e texturas de violência que excedem o padrão “limpo” da ação heroica.

Creed (1993), ao examinar a figura do “monstruoso-feminino”, oferece uma ferramenta particularmente sensível para discutir a centralidade de personagens femininas associadas a temor, poder e ameaça (maternidade, sexualidade, reprodução, possessão, vingança). Sem antecipar conclusões interpretativas, o aporte de Creed permite mapear *como* certas imagens do feminino são codificadas como terror: seja pela *mise-en-scène*, seja por narrativas de perda/trauma que se convertem em agência destrutiva. Isso dialoga com a hipótese do artigo ao permitir tratar o horror não só como técnica de susto, mas como economia simbólica (monstruosidade, transgressão, punição, retorno do reprimido).

Clover (1992) é relevante para pensar a gramática do medo em torno de perseguição, vulnerabilidade e sobrevivência, especialmente quando filmes acionam códigos do *slasher* ou do *thriller* de caça. Ainda que *Multiverso da Loucura* não seja um *slasher* no sentido estrito, algumas operações típicas desse repertório, como o jogo de “caçador e presa”, o cerco a espaços, a corrida, a montagem acelerada em



RELICI

momentos de ameaça, podem todas serem lidas como empréstimos de um regime de horror que reorganiza a relação entre poder e fragilidade no interior do filme.

Pinedo (1997), ao discutir o “terror recreativo”, contribui para compreender o horror contemporâneo como experiência prazerosa e controlada de risco: o espectador busca um encontro com o perigo dentro de condições de segurança estética. Essa perspectiva é útil para *blockbusters*, porque ajuda a explicar por que a indústria pode intensificar imagens e sons de ameaça sem romper a lógica do entretenimento em massa: o horror funciona como dose controlada de desconforto, convertida em atração.

A dimensão do excesso corporal também pode ser pensada com Williams (1991), que analisa gêneros que mobilizam o corpo do espectador (melodrama, pornografia, horror) por meio de picos sensoriais e afetivos: “impactos” que pedem resposta física (sobressalto, nojo, choro). Para o objeto deste artigo, isso abre uma via: identificar sequências em que o filme desloca o centro da atenção do “feito heroico” para o “efeito no corpo”; do personagem e do espectador. Nesse ponto, o horror não é apenas atmosfera; ele é um modo de organizar a forma (ritmo, choque, close, distorção, silêncio súbito, estridência, aparecimento).

Por fim, panoramas como o de Grant (2010) ajudam a reconhecer que o horror é sustentado por paradigmas recorrentes (monstros, ameaças, instituições, crises culturais) e por redes extrafilmicas (crítica, *fandom*, marketing), o que legitima lê-lo como linguagem e como prática cultural. A presença do horror em um *blockbuster* de super-herói, portanto, não se reduz a “referência”: trata-se de importação de um paradigma de imagens e afetos, reconfigurado sob as restrições e ambições do cinema-franquia.

Cinema de super-herói, MCU e autoria de Sam Raimi: convergência, franquia e estilo

A compreensão do cinema de super-heróis como fenômeno estético-industrial requer situá-lo no campo da adaptação, do espetáculo e da serialidade. Burke (2015) discute como o filme de super-herói se constitui como gênero e como prática



RELICI

adaptativa, negociando expectativas do material de origem (quadrinhos) com convenções do cinema comercial. Brown (2016) amplia a discussão para o super-herói como gênero popular em cinema e televisão, enfatizando como valores culturais, identidade e política atravessam suas formas narrativas, o que é decisivo para pensar que a entrada do horror pode também alterar a dimensão ideológica do heroísmo (o herói como salvador vs. o herói como agente em cenário de colapso e medo).

Bukatman (2003), ao analisar o fascínio moderno por efeitos especiais e “super-homens”, ajuda a nomear o lugar do super-herói como figura privilegiada do espetáculo tecnológico: voos, deformações, forças impossíveis e mundos digitalmente fabricados. Isso é importante porque o horror, quando transposto ao *blockbuster*, frequentemente se manifesta por distorções do espaço e do corpo que dependem do mesmo aparato tecnológico do espetáculo, porém orientadas a produzir estranhamento e ameaça, não apenas maravilhamento.

No caso do MCU, a discussão precisa incorporar o conceito de convergência e de franchising. Jenkins (2006) descreve como conteúdos atravessam mídias e como audiências participam de ecossistemas narrativos amplos, o que se relaciona à construção de universos compartilhados. Johnson (2012) analisa a formação do projeto Marvel Studios como narrativa industrial de convergência e coordenação, evidenciando que o MCU se organiza por práticas colaborativas, gestão de marca e circulação de histórias sob uma lógica de universo compartilhado.

Essa lógica se desdobra na noção de “media franchising”, em que a criatividade é reconfigurada como processo distribuído entre múltiplos agentes e instâncias (Johnson, 2013). Para a análise fílmica, isso implica uma consequência metodológica: não basta tratar o filme como expressão isolada de um autor, nem como “produto totalmente impessoal” do estúdio. É mais rigoroso compreendê-lo como negociação entre (a) um sistema de franquia (marca, continuidade, tonacidade média, objetivos narrativos do universo) e (b) assinaturas de direção que podem emergir como diferencial dentro desse sistema.



RELICI

Nesse sentido, Richter (2016) discute o MCU como narrativa transmidiática, destacando seu funcionamento serial e sua expansão por diferentes suportes. Brinker (2017) aprofunda essa chave ao tratar do MCU sob as lógicas da serialidade popular em era de convergência, oferecendo instrumentos para pensar como filmes individuais precisam ao mesmo tempo “fechar” uma experiência e manter aberturas para continuidade (ganchos, conexões, promessas de mundo). Assim, quando um filme do MCU intensifica o horror, isso pode funcionar como variação interna do projeto serial: um “tom” específico que diferencia um título sem romper o universo.

A delimitação da autoria de Sam Raimi deve, portanto, considerar sua trajetória e seus modos recorrentes de hibridização. Estudos sobre o diretor enfatizam sua formação no horror e sua capacidade de combinar medo, humor, dinamismo de câmera e invenção visual, particularmente no ciclo *Evil Dead* (MUIR, 2004). Uma via complementar para situar esse repertório está em análises acadêmicas que examinam dimensões de gênero, corpo e masculinidade em seus filmes de horror— como o capítulo de Pugh (2007) sobre a trilogia *Evil Dead*, que evidencia operações simbólicas e corporais úteis para reconhecer continuidades estilísticas e temáticas.

Ao transitar para o cinema de super-heróis (como na trilogia *Spider-Man* dos anos 2000), Raimi já operava sob fortes condições industriais e expectativas de público, mas ainda assim articulava soluções de *mise-en-scène* e ritmo que ressaltavam tensão, fisicalidade e melodrama moral. A entrada de Raimi no MCU, por sua vez, acontece em um sistema ainda mais rigidamente serializado. Isso torna especialmente pertinente formular o filme como espaço de coexistência de regimes: de um lado, o MCU como projeto de continuidade e gerenciamento de marca; de outro, o horror como linguagem de intensidade; e, no meio, a direção como instância que organiza tais materiais em formas (movimentos de câmera, timing de susto, desenho de perseguição, imagens de abjeção, distorções do espaço-tempo).

Por fim, contribuições de estudos específicos do MCU também podem sustentar leituras ideológicas. Robinson (2018), ao analisar Tony Stark/Iron Man e identidade americana na Fase 1, exemplifica como o universo Marvel pode ser



RELICI

estudado como campo de produção simbólica (nação, tecnologia, segurança, individualismo) e não apenas como entretenimento. Essa perspectiva ajuda a manter o trabalho atento ao fato de que a “estética do terror” não é só forma: ela reorienta também sentidos culturais do heroísmo (culpa, risco, perda, ameaça interna) e imagens do poder (a fronteira entre proteção e destruição).

Em síntese, o referencial aqui reunido sustenta uma abordagem em que *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura* será lido como (1) hibridização genérica estrategicamente situada no cinema de franquia; (2) mobilização de convenções do horror como regime estético-afetivo centrado em corpo, monstruosidade e abjeção; e (3) resultado de uma negociação entre autoria (Raimi), forma industrial (MCU) e serialidade transmidiática (convergência/franchising). Esse tripé permite avançar para a análise de sequências, cenas e procedimentos formais com categorias testáveis e bibliograficamente respaldadas.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Conforme indicado na introdução, esta análise adota uma metódica de análise fílmica por segmentação de sequências: selecionam-se núcleos de ação (*set pieces*) em que a forma audiovisual concentra escolhas decisivas e, em seguida, descrevem-se e interpretam-se seus procedimentos de *mise-en-scène* (encenação, atuação, cenografia, iluminação), montagem, cinematografia (escala de planos, eixos, movimentos), som (música, ruídos, silêncio) e organização narrativa (funções dramáticas e afetivas). Trata-se, assim, de uma leitura que considera o filme como “texto audiovisual”, no qual sentido e efeito não se reduzem ao enredo, mas emergem da articulação entre forma e narrativa (Bordwell; Thompson, 1979; Aumont; Marie, 2010). Em paralelo, a interpretação sustenta-se na hipótese de hibridização genérica: o filme opera como *blockbuster* do MCU, mas injeta no seu regime de espetáculo procedimentos do horror, reorganizando afetos (ansiedade, repulsa, sobressalto) e funções de personagens (predador/presa) (Altman, 1999; Neale, 2000; King, 2000; Carroll, 1990).



RELICI

Declaração de gênero e “regime de ameaça”: do prólogo ao cerco como matriz do horror

Figura 2 – Cena de perseguição no prólogo de *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura* (2022).



Fonte: Marvel Cinematic Universe Wiki (s.d.).

A abertura do filme já funciona como uma declaração de regime: antes mesmo de estabilizar o “mundo cotidiano” do herói, o enredo introduz uma perseguição em cenário fantástico e um monstro que catalisa urgência. Do ponto de vista da análise de gênero, isso importa porque o horror não se define apenas por iconografia, mas por um modo de organizar expectativa e atenção: o que Bordwell e Thompson (1979) chamariam de uma organização de “pistas” narrativas e formais que guiam a inferência do espectador. O prólogo, portanto, opera como dispositivo de *set-up* afetivo: uma ameaça desproporcional, uma fuga, um corpo em risco, um espaço instável (realidades que se fraturam), instaurando o que Carroll (1990) descreve como motor do horror: a presença de uma entidade/situação que provoca simultaneamente fascínio e aversão, estruturando a curiosidade do espectador (“o que é isso?”) e seu medo (“o que isso fará?”).

Em termos de forma, o prólogo e as primeiras sequências não se limitam a “mostrar ação”; elas hierarquizam o risco. A perseguição produz um vetor claro (ser capturado/morto), e o filme preserva a assimetria entre vítima e força antagonista — condição típica de muitas narrativas de horror, nas quais a tensão nasce da diferença de poder e do encurralamento. Essa assimetria será retomada mais adiante, no cerco



RELICI

a Kamar-Taj, quando o filme abandona parcialmente a gramática do combate entre equivalentes (herói vs. vilão com poderes “simétricos”) e se aproxima da lógica predatória do horror: a ameaça entra, avança e obriga a fuga/contorno.

A transição para o ambiente “cotidiano” (Nova York; cerimônia e relações sociais) poderia funcionar como alívio, mas o filme mantém uma instabilidade tonal: o ordinário é rapidamente contaminado por um evento monstruoso (ataque de criatura no espaço urbano), que ativa uma dimensão do *blockbuster* descrita por King (2000): a cidade como palco de espetáculo e a *set piece* como unidade central de experiência. A diferença, aqui, é que a *set piece* não opera apenas como “maravilhamento” ou demonstração de poder do herói; ela já carrega o signo do anômalo e do intrusivo, aproximando-se do horror enquanto encontro com o “impossível”. O efeito é duplo: (a) o filme cumpre a expectativa do gênero super-herói (defesa pública, ação, efeitos); (b) simultaneamente, ancora a intriga num regime de ameaça persistente, que não se resolve com a vitória local.

Figura 3 – Combate entre Doutor Estranho, Wong e a criatura (Gargantos) em Nova York, em *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura* (2022).



Fonte: CBR (2022).

A cena seguinte, o encontro de Strange com Wanda no pomar, radicaliza esse “regime de ameaça” por um caminho tipicamente horrífico: a tensão nasce da aparência de normalidade e do modo como ela se revela falsa. Narrativamente, Strange a procura após reconhecer sinais de feitiçaria nos ataques e, no diálogo,



RELICI

percebe que Wanda é a responsável, deslocando a consulta (“pedir ajuda”) para a constatação de que ele entrou no território da própria ameaça.

Figura 4 – Stephen Strange e Wanda Maximoff no pomar em *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura* (2022).



Fonte: Marvel Cinematic Universe Wiki (s.d.)

Formalmente, a sequência se constrói por contraste: a *mise-en-scène* pastoral (luz suave, natureza, casa isolada) encena um espaço de refúgio; porém, essa pacificação funciona como *armadilha perceptiva*, pois o filme já prepara o espectador para ler o local como “seguro demais”. Nessa chave, o horror não vem do grotesco imediato, mas do *uncanny*: o familiar (um jardim, uma anfitriã cordial, uma conversa) é contaminado por um saber tácito de perigo, e a organização do olhar passa a procurar sinais de ruptura (Bordwell; Thompson, 1979; Carroll, 1990).

O ponto de virada, quando Wanda demonstra saber mais do que deveria, opera como “revelação” com função análoga ao *jump* sem necessariamente depender de susto sonoro: é um golpe de informação que requalifica retrospectivamente cada gesto de cordialidade como estratégia. A partir daí, o filme explicitamente transforma a cena de conversa em cena de terror por meio da profanação do espaço: o pomar é revelado como uma ilusão que encobre uma paisagem corrompida, recurso que destaca a habilidade mística de Wanda de manipular ilusões “realistas” a ponto de enganar até o Doutor Estranho (Marvel Cinematic Universe Wiki, s.d.). Esse “desvelamento” reconfigura o ambiente segundo um princípio recorrente do horror: o refúgio era apenas uma superfície, e a verdade do lugar é a degradação. Lido por Kristeva (1982), o efeito se aproxima do abjeto justamente por dissolver fronteiras



RELICI

(vida/morte; fértil/estéril; puro/corrompido): o jardim deixa de significar vida e passa a significar contaminação, como se o espaço inteiro estivesse “doente”.

Por fim, a sequência ancora Wanda como antagonista não só pelo poder, mas pela postura de inevitabilidade: ela não debate em condições simétricas; ela enuncia um objetivo e transforma o diálogo em ultimato, isto é, em prenúncio de invasão. O terror aqui é menos “o que ela faz agora” e mais “o que ela fará depois”: a conversa instala uma ameaça futura como certeza, convertendo o filme, ainda antes do cerco, em narrativa orientada pela expectativa de intrusão. Nesse sentido, a cena do pomar funciona como ponte decisiva entre a declaração genérica do prólogo e a materialização do horror no ataque a Kamar-Taj: a ameaça deixa de ser abstrata e ganha rosto, método e território, preparando o espectador para um horror de invasão em que a proteção institucional será testada e, em última instância, exposta como insuficiente (Aumont; Marie, 2010; Marvel Cinematic Universe Wiki, s.d.)

Cerco, perseguição e “stalker”: a Feiticeira Escarlata como figura de horror

Figura 4 – Ataque a Kamar-Taj em *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura* (2022).



Fonte: Marvel Cinematic Universe Wiki (s.d.).

A sequência do ataque a Kamar-Taj condensa, com clareza, a hibridização pretendida: o espaço do “seguro” (um santuário, uma instituição do conhecimento místico) é transformado em espaço vulnerável. Aumont e Marie (2010) insistem que a análise do filme deve atentar para “o que faz” a cena funcionar, isto é, para a organização material de espaço, tempo e olhar. Em Kamar-Taj, o filme organiza o



RELICI

espaço como fortaleza, mas uma fortaleza cuja função dramática é falhar. Esse detalhe é central: o cerco não é apenas “uma batalha grande”; ele opera como dispositivo do horror de invasão, em que a segurança institucional se revela ilusória e o espectador é conduzido a uma sensação de progressiva inevitabilidade.

A construção do cerco depende de três operações formais recorrentes:

Ritmo de escalada: há uma progressão que vai do aviso e preparação para a ruptura e, então, para o colapso. A montagem, ao alternar entre a organização defensiva e a aproximação da ameaça, modela o tempo como contagem regressiva. Mesmo quando o filme precisa manter clareza espacial (requisito do *blockbuster*), ele mantém a sensação de que “o tempo está contra eles” — característica típica do horror quando o monstro se aproxima.

Centralidade do ponto de vista da defesa: a cena tende a alinhar o espectador ao lado sitiado (Wong, Strange e a comunidade de Kamar-Taj), reforçando a vulnerabilidade. Clover (1992) ajuda a compreender por que isso importa: a experiência do horror frequentemente é estruturada por um alinhamento com a posição vulnerável (presa), ainda que o espectador admire a potência do predador. O filme explora essa ambivalência: Wanda é fascinante (poder e controle), mas também aterradora (inevitabilidade e crueldade).

Desproporção de força: o cerco precisa que a ameaça pareça maior do que a capacidade de reação do grupo. Isso redefine Wanda não como “vilã de debate”, mas como entidade predatória. Em termos de Carroll (1990), a ameaça organiza a cena como “objeto de horror”: algo que catalisa repulsa e fascínio, e cujo avanço obriga a reconfiguração do espaço.

Essa transformação se amarra ao que Kristeva (1982) formula como abjeção: o horror é acionado quando fronteiras se dissolvem. No cerco, o que se dissolve é a fronteira entre o “dentro” e o “fora”: o santuário não impede a intrusão, e a ordem do local é profanada. Esse deslocamento tem um efeito ideológico importante: a instituição e a coletividade, comuns no MCU como sinal de ordem (organizações, equipes, base de operações), tornam-se insuficientes. O filme, então, aproxima-se de



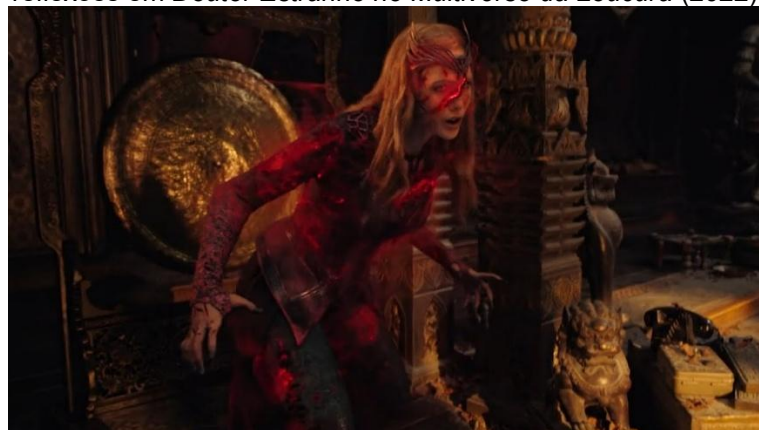
RELICI

uma lógica de horror na qual a proteção institucional falha, e resta a fuga, o imprevisto e a transgressão.

A dimensão de “falha institucional” se materializa também no modo como o cerco é vencido: não é a força frontal, mas a capacidade de Wanda de desorganizar subjetivamente a defesa. Quando o escudo coletivo demonstra resistência, ela recorre à manipulação mental para instilar medo em um dos Feiticeiros de Kamar-Taj, fazendo o escudo cair, isto é, a fortaleza não colapsa apenas por desgaste físico, mas por colapso afetivo/psíquico. Do ponto de vista da análise fílmica, esse detalhe altera a leitura do *set piece*: o poder da antagonista não é somente destrutivo, mas intrusivo, deslocando o conflito para um regime de horror em que a ameaça invade não apenas espaços, mas também consciências.

Essa intrusão se intensifica quando a *mise-en-scène* recorre ao dispositivo do aprisionamento em dimensão paralela (*Mirror Dimension*) e o converte em prova de inevitabilidade. A tentativa de Strange de encerrar o conflito por confinamento, solução típica do herói “estrategista”, é neutralizada quando Wanda encontra uma saída pelas reflexões e, segundo a mesma fonte, consegue escapar contorcendo o próprio corpo entre fragmentos, como se atravessasse uma fenda impossível.

Figura 5 – Feiticeira Escarlata escapando da Dimensão do Espelho (*Mirror Dimension*) por meio das reflexões em *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura* (2022).



Fonte: Marvel Cinematic Universe Wiki (s.d.).

Em termos de gramática do horror, essa passagem é decisiva para a construção do “*stalker*”: a ameaça não respeita fronteiras (dentro/fora;



RELICI

dimensão/realidade), e o corpo da antagonista é apresentado como capaz de assumir comportamentos antinaturais, o que aproxima a figura de códigos do horror corporal e do “*uncanny*” (Kristeva, 1982). A cena, portanto, não é apenas “resolução” de uma *set piece*; ela requalifica Wanda como entidade que persiste apesar de barreiras, convertendo o espaço, inclusive o espaço mágico, em território vulnerável.

A consequência formal é que o cerco deixa de ser uma batalha “equilibrada” e se torna uma dramatização de desproporção e inevitabilidade: quando a fortaleza cai, o filme confirma que estratégias coletivas e defesas institucionais são insuficientes. Após o colapso do escudo, Wanda entra no perímetro e causa grande destruição, ferindo e matando diversos mestres, até que Strange e Wong ordenem recuo e priorizem extrair America Chavez do local. Para a análise, isso é crucial porque desloca a *set piece* do “espetáculo de combate” para o “espetáculo de colapso”: a ação se orienta ao problema da sobrevivência, não à vitória plena. É nesse deslocamento que o horror se consolida como componente estrutural do *blockbuster*.

A partir daqui, a narrativa desloca a pergunta principal: “como parar Wanda?”. O filme torna-se, em boa medida, um filme de cerco e, sobretudo, de perseguição, e essa estrutura será decisiva para a incorporação das estéticas do terror. No encadeamento pós-cerco, o horror deixa de operar prioritariamente como “invasão de fortaleza” e passa a operar como caça: Strange e Chavez escapam, mas a ameaça se reconfigura para acompanhar e encurtar distâncias. No plano diegético, isso se liga ao emprego do Darkhold e a dominação onírica (“*dreamwalking*”), mecanismo que permite à antagonista continuar a busca por Chavez para além do espaço original do confronto.

A perseguição, nesse sentido, não é só “movimento”, mas um modelo de organização espacial e temporal: o filme passa a distribuir a tensão como encurtamento progressivo de rotas, eliminação de saídas e compressão do tempo de decisão. Um exemplo nítido desse regime aparece no núcleo do Quartel-General dos Illuminati, quando, enquanto os protagonistas tentam libertar Chavez e alcançar um ponto de passagem (waypoint), a antagonista continua avançando.



RELICI

Figura 6 – Wanda Maximoff (Feiticeira Escarlate) matando o Professor Charles Xavier (último membro dos Illuminati) em *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura* (2022).



Fonte: *Marvel Cinematic Universe Wiki* (s.d.).

Chavez e Christine fogem e se reúnem com Strange, atravessando um túnel subterrâneo rumo ao waypoint que leva ao Livro dos Vishanti, e que Strange inunda o túnel para atrasar Wanda e ganhar tempo antes de alcançarem o portal para o “*Gap Junction*”. Aqui, a perseguição é construída como “*stalker sequence*” em sentido estrito: a ameaça não precisa ser vista o tempo inteiro para ser sentida; ela é percebida como aproximação inevitável, e as ações defensivas (bloqueios, atrasos, desvios) funcionam apenas como dilação, não como solução.

Figura 7 – Início da perseguição no túnel: Wanda Maximoff avançando em ambiente claustrofóbico em *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura* (2022).



Fonte: *Screen Rant* (2022).

Nesse estágio, a antagonista consolida-se como figura típica do horror predatório: um agente que atravessa barreiras, persiste após contenções e transforma o espaço em circuito de fuga. Em termos de efeito, a perseguição reorganiza o *blockbuster*: o espetáculo é mantido (portais, deslocamentos, *set pieces*), mas sua



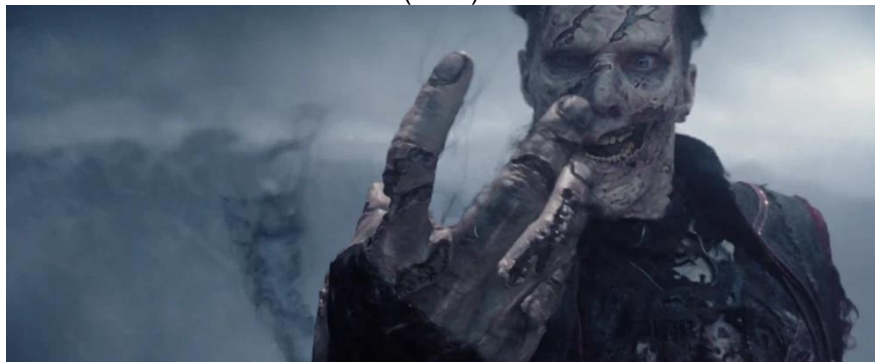
RELICI

função passa a ser a produção de ansiedade e urgência—a experiência de que “não há lugar seguro” e de que o enfrentamento direto é, em vários momentos, substituído por estratégias de evasão.

Essa passagem é decisiva para a tese do artigo: o terror não entra apenas como “atmosfera”, mas como função dramática. Ele reconfigura a hierarquia de poder, transforma aliados potenciais em vítimas e instala a sensação de que o filme “pode ir além” do padrão do MCU, o que sustenta a ideia de variação interna do blockbuster (King, 2000; Ndailianis, 2004).

Abjeção, profanação e “horror do corpo”: o Dead Strange e a heroicização do monstruoso

Figura 8 – “Dead Strange” (Strange zumbificado) em *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura* (2022).



Fonte: Marvel.com, 2022.

Se o cerco e a perseguição evidenciam o horror como estrutura espacial e temporal, o arco final evidencia o horror como política do corpo. O ponto de inflexão é a decisão de Strange de recorrer ao proibido: a narrativa apresenta o “custo” do poder como transgressão, e o corpo do herói torna-se veículo de inquietação. Isso culmina na figura do *Dead Strange*, isto é, Strange zumbificado — imagem que associa o herói ao abjeto (cadáver animado, corpo em decomposição, fronteira vida/morte instável). A Figura 9, extraída de material oficial, é particularmente útil para delimitar essa operação: o corpo aparece com marcas de degradação, mas ainda reconhecível como “o herói”.



RELICI

Figura 9 – “*Dead Strange*” (Strange zumbificado) conjurando as almas em *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura* (2022).



Fonte: Marvel.com (2022).

Do ponto de vista teórico, essa ambivalência dialoga diretamente com Kristeva (1982): o cadáver é uma das figuras mais potentes do abjeto porque confronta o sujeito com a dissolução de fronteiras fundamentais. O filme explora esse efeito ao colocar o herói no lugar do que normalmente seria “o monstro”. E é justamente aqui que a hibridização se torna mais visível: em um horror tradicional, o zumbi/cadáver ameaçaria os vivos; em *Multiverso da Loucura*, o cadáver é instrumentalizado pela ética do herói (impedir o mal maior), produzindo uma espécie de “heroicização do monstruoso”.

A matéria visual do *Dead Strange* (pele marcada, olhar turvo, textura de decomposição) organiza um choque controlado: o filme quer assustar, mas também quer manter o personagem como centro de identificação. Isso coincide com o que a própria discussão paratextual da Marvel explicita ao tratar do “*Dead Strange*” como simultaneamente “*gruesome*” e “*heroic*”, reconhecendo o desafio de tornar a figura assustadora sem romper a legibilidade emocional do protagonista (Damore, 2022). Metodologicamente, esse tipo de fonte não substitui a análise do filme, mas ajuda a delimitar que a escolha não é acidental: há uma intenção de produzir “um susto” e uma estética de horror dentro do quadro do herói.

O efeito é reforçado quando o filme recorre a motivos clássicos do horror: seres sombrios, assédio de entidades, “forças” que puxam o corpo para o além. Em termos de Carroll (1990), o horror nasce do encontro com o anômalo e do modo como



RELICI

esse anômalo perturba o “mundo possível” do filme. O que torna esse caso particular é que o anômalo não é apenas o antagonista (Wanda), mas o próprio meio de ação do herói — a ferramenta para enfrentar o mal. Assim, o filme desloca o espectador para uma zona ambígua: a mesma imagem que deveria ser repelida (cadáver) é convocada como solução narrativa. Essa ambivalência tem consequências formais importantes:

Reorientação do espetáculo: o espetáculo do blockbuster, aqui, não é apenas explosão de energia e combate coreografado; é o espetáculo do grotesco e do limiar (vida/morte). Isso ecoa a estética do excesso discutida por Ndalianis (2004): a franquia busca “mais” (mais versões, mais mundos, mais intensidades), e o horror oferece um “mais” específico — o excesso do corpo, do impuro, do profanado.

Reorganização da moralidade do poder: no MCU, a ampliação de poder costuma vir acompanhada de aprendizado ético. Aqui, a ética se torna paradoxal: para salvar, Strange precisa profanar. Isso pode ser lido como atualização do drama de responsabilidade do super-herói — mas atravessado pelo horror, que torna a responsabilidade uma questão de contágio e abjeção.

Transformação da relação predador/presa: se Wanda funcionava como predadora, o *Dead Strange* introduz um “monstruoso heroico” que reequilibra a cena, não por purificação, mas por intensificação do estranho.

O clímax do filme não se limita a introduzir uma figura monstruosa; ele reorganiza a própria lógica de resolução narrativa a partir da transgressão. Em vez de restaurar a ordem por um caminho “limpo”, o filme faz do recurso ao cadáver e às artes proibidas a condição da ação heroica, deslocando o centro moral do blockbuster para uma zona de impureza e ambivalência. A figura do *Dead Strange*, nesse sentido, não representa apenas um efeito visual de horror, mas uma reconfiguração do heroísmo sob o signo do abjeto: para salvar, o protagonista precisa atravessar aquilo que, em outros contextos, apareceria como puro interdito. A tensão dramática deixa de residir apenas na derrota da antagonista e passa a concentrar-se no custo simbólico e corporal da própria salvação.



RELICI

Sob essa perspectiva, o horror opera no clímax como estrutura de decisão e como regime de visibilidade. O que está em jogo não é somente “o que acontece”, mas o modo como o filme dá a ver a transgressão: o corpo em decomposição mantido no centro do enquadramento, a textura das almas que o envolvem, os gestos de controle instável e a convivência entre repulsa e identificação. A análise fílmica permite, assim, compreender que *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura* não recorre ao horror apenas para intensificar o espetáculo, mas para redefinir a própria forma da resolução heroica, fazendo do monstruoso não um obstáculo externo, e sim um meio precário e inquietante de ação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo examinou como *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura* (Sam Raimi, 2022) mobiliza procedimentos do cinema de terror no interior de um *blockbuster* de super-herói, tomando como base a análise filmográfica por segmentação de sequências e descrição técnico-formal (Aumont; Marie, 2010; Bordwell; Thompson, 1979). Ao longo do percurso analítico, sustentou-se a hipótese de que o terror, no filme, não se limita a uma camada temática ou decorativa, mas opera como uma gramática audiovisual que reorganiza espaço, tempo e corpo, deslocando a experiência espectral para afetos de ameaça, ansiedade, choque e vulnerabilidade. Tal resultado confirma a pertinência de compreender o gênero cinematográfico como repertório histórico e industrial de convenções em negociação contínua, no qual a variação interna constitui uma das condições de permanência e renovação dos modelos de grande circulação (Altman, 1999; Neale, 2000).

A análise das sequências selecionadas mostrou que o filme estrutura sua progressão dramática por meio de um regime de ameaça que se intensifica em três movimentos complementares: a instalação inicial do risco no prólogo e nas primeiras rupturas do cotidiano; a transformação do espaço seguro em espaço vulnerável por meio do cerco e da intrusão; e, por fim, a radicalização do horror no plano do corpo, da profanação e da abjeção. Esse desenho formal demonstrou que o longa desloca



RELICI

parcialmente a lógica clássica do super-herói — normalmente orientada por enfrentamento, domínio do espaço e resolução por triunfo — para uma dinâmica em que o herói é submetido a situações de perseguição, limitação e urgência. O resultado não é a dissolução do blockbuster, mas sua reconfiguração: o espetáculo permanece, porém passa a ser orientado menos pelo puro maravilhamento e mais por uma economia de tensão e instabilidade (King, 2000).

No primeiro eixo, o estudo evidenciou que a abertura do filme e a cena do pomar estabelecem um horizonte de leitura marcado pela suspeita, pela intrusão e pelo descompasso entre aparência e ameaça. O cotidiano não opera como simples contraponto de equilíbrio, mas como superfície precária e facilmente contaminável. Esse dado é relevante porque demonstra que o terror não entra apenas nas cenas “grandes” de combate ou violência, mas começa a ser articulado desde a organização inicial das expectativas, isto é, desde a maneira como o filme ensina o espectador a desconfiar do espaço, da imagem e da fala. O horror, portanto, manifesta-se já no nível da preparação perceptiva, confirmando a relevância de tratá-lo como regime de organização afetiva e não apenas como somatório de motivos iconográficos (Carroll, 1990).

No segundo eixo, a análise do ataque a Kamar-Taj e da perseguição subsequente mostrou que o filme mobiliza com força procedimentos de cerco, intrusão, colapso institucional e perseguição predatória. O espaço de proteção falha, a coletividade revela insuficiência defensiva e a antagonista passa a funcionar como figura de inevitabilidade. Do ponto de vista formal, isso se realiza por estratégias de montagem, organização do ponto de vista e composição espacial que convertem corredores, portais, túneis e dimensões paralelas em circuitos de evasão. A narrativa passa, assim, a operar menos pela lógica do confronto equilibrado e mais pela lógica da caça, o que aproxima determinadas sequências de convenções historicamente associadas ao horror. Nessa chave, a Feiticeira Escarlate não é apenas uma vilã poderosa, mas uma presença que atravessa barreiras, dissolve limites e impõe a percepção de que nenhum espaço é plenamente seguro.



RELICI

No terceiro eixo, o arco do “Dead Strange” permitiu demonstrar como o filme desloca o horror para o plano da corporeidade e da transgressão. Ao fazer do cadáver do herói um instrumento de ação, *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura* articula uma das operações mais expressivas de sua hibridização: o monstruoso deixa de figurar exclusivamente como alteridade ameaçadora e passa a integrar a própria solução heroica. Esse gesto reorganiza o eixo moral do *blockbuster*, pois vincula a ação salvadora a uma experiência de profanação e limiar. Nesse ponto, a noção de abjeção mostrou-se central para compreender o desconforto produzido por imagens que desestabilizam fronteiras entre vida e morte, pureza e impureza, integridade e decomposição (Kristeva, 1982). O filme, assim, não apenas apresenta um herói em situação extrema, mas produz um imaginário em que a salvação depende de atravessar uma zona de impureza.

Em termos mais amplos, o artigo também permitiu reafirmar que a incorporação do horror no interior do MCU deve ser entendida como uma operação simultaneamente estética e industrial. Em um universo de franquia marcado por serialidade, convergência e gestão de continuidade, a intensificação de determinado regime afetivo pode funcionar como mecanismo de diferenciação interna, sem romper a inteligibilidade do projeto maior (Jenkins, 2006; Johnson, 2012; Johnson, 2013). Nesse sentido, *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura* singulariza-se no interior do *blockbuster* de super-herói ao articular aventura, espetáculo e terror em uma combinação que amplia o repertório sensorial do gênero. Não se trata, portanto, de um desvio acidental, mas de uma solução formal e mercadológica capaz de renovar expectativas, tensionar o heroísmo e diversificar a experiência do público.

Do ponto de vista metodológico, o trabalho confirma a produtividade da análise filmográfica para estudos de gênero. Ao invés de enumerar “elementos de terror” de forma impressionista, a segmentação de *set pieces* e a descrição de procedimentos concretos de encenação, som, montagem e espacialização permitiram converter percepções difusas em argumentos verificáveis. Esse aspecto constitui uma das contribuições do estudo: mostrar que a hibridização entre gêneros não deve ser



RELICI

tratada como abstração classificatória, mas como prática formal identificável no texto audiovisual. A leitura do filme como articulação entre ameaça, perseguição, intrusão e abjeção oferece, assim, um modelo analítico que pode ser mobilizado em investigações sobre outras obras do cinema popular contemporâneo.

Como limite, convém registrar que o artigo privilegiou as sequências de maior densidade de horror para garantir coesão e força demonstrativa. Com isso, ficaram em segundo plano dimensões como o humor, o melodrama, a recepção pública e a circulação promocional do filme, que também poderiam contribuir para a compreensão de sua singularidade no interior do MCU. Além disso, embora o texto tenha considerado a trajetória de Sam Raimi como dado relevante para situar o problema da autoria em contexto de franquia, não foi objetivo desta pesquisa ampliar o corpus para um estudo comparativo de sua filmografia. Essa delimitação foi necessária para manter o foco analítico em *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura* como objeto central e para evitar dispersão argumentativa.

Como desdobramento futuro, seria particularmente fecundo desenvolver uma pesquisa específica sobre a trilogia *Spider-Man* (2002–2007), também dirigida por Raimi, com o objetivo de investigar em que medida procedimentos ligados ao horror — como instabilidade do corpo, ameaças intrusivas, deformações do espaço e momentos de suspensão do heroísmo triunfal — já se articulavam ali no interior do cinema de super-herói. Tal estudo, porém, exigiria um corpus próprio, uma metodologia comparativa mais ampla e um problema de pesquisa formulado especificamente para essa relação. No presente trabalho, a escolha metodológica foi outra: concentrar-se em *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura* para demonstrar, com maior precisão, como o horror opera em sua construção formal e em sua inserção no ecossistema do MCU.

Em praxe, os resultados permitem afirmar que *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura* integra estéticas do terror não como ornamento, mas como componente estrutural de seu modo de narrar e afetar. Ao converter o cotidiano em superfície instável, o refúgio em espaço vulnerável e o corpo em lugar de limiar e profanação, o



RELICI

filme reconfigura o *blockbuster* de super-herói por dentro, ampliando suas possibilidades afetivas e formais. Com isso, reafirma-se que os gêneros cinematográficos não sobrevivem pela pureza, mas pela capacidade de recombinar convenções, administrar expectativas e produzir novas experiências sensoriais em contextos industriais de espetáculo (Altman, 1999; Neale, 2000; King, 2000).

REFERÊNCIAS

ALTMAN, Rick. **Film/genre**. London: BFI Publishing, 1999.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **A análise do filme**. Tradução de Marcelo Félix. Lisboa: Texto & Grafia, 2011.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **Film art: an introduction**. Reading, MA: Addison-Wesley, 1979.

BRINKER, Felix. Transmedia storytelling in the “Marvel Cinematic Universe” and the logics of convergence-era popular seriality. *In*: YOCKEY, Matt (org.). **Make ours Marvel: media convergence and a comics universe**. Austin: University of Texas Press, 2017. p. 207-233. DOI: 10.7560/312490-009.

BROWN, Jeffrey A. **The modern superhero in film and television: popular genre and American culture**. New York: Routledge, 2016.

BUKATMAN, Scott. **Matters of gravity: special effects and supermen in the twentieth century**. Durham: Duke University Press, 2003.

BURKE, Liam. **The comic book film adaptation: exploring modern Hollywood’s leading genre**. Jackson: University Press of Mississippi, 2015.

CARROLL, Noël. **The philosophy of horror: or, paradoxes of the heart**. New York: Routledge, 2003.

CBR. Doctor **Strange and Wong Fight Gargantos in Multiverse of Madness Clip**. 1 maio 2022. Disponível em: <https://www.cbr.com/doctor-strange-wong-gargantos-multiverse-of-madness-clip/>. Acesso em: 14 jan. 2026.

CLOVER, Carol J. **Men, women, and chain saws: gender in the modern horror film**. Princeton: Princeton University Press, 1992.



RELICI

CREED, Barbara. **The monstrous-feminine**: film, feminism, psychoanalysis. London: Routledge, 1993.

DAMORE, Meagan. **The Many Faces of 'Doctor Strange in the Multiverse of Madness,' Explained.** Marvel, 28 jun. 2022. Disponível em: <https://www.marvel.com/articles/movies/doctor-strange-in-the-multiverse-of-madness-character-costumes-explained>. Acesso em: 14 mar. 2026.

DISNEY. **Marvel Studios' Doctor Strange in the Multiverse of Madness.** [2022]. Disponível em: <https://movies.disney.com/doctor-strange-in-the-multiverse-of-madness>. Acesso em: 14 jan. 2026.

DOCTOR STRANGE in the Multiverse of Madness. Direção: Sam Raimi. Produção: Kevin Feige. Estados Unidos: Marvel Studios, 2022. (126 min), son., color.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GRANT, Barry Keith. Screams on screens: paradigms of horror. **Loading...**, [s. l.], v. 4, n. 6, 2010. Disponível em: <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/85>. Acesso em: 12 jan. 2026.

JENKINS, Henry. **Convergence culture**: where old and new media collide. New York: New York University Press, 2006.

JOHNSON, Derek. Cinematic destiny: Marvel Studios and the trade stories of industrial convergence. **Cinema Journal**, [s. l.], v. 52, n. 1, p. 1-24, 2012. DOI: 10.2307/23360278. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/260139814_Cinematic_Destiny_Marvel_Studios_and_the_Trade_Stories_of_Industrial_Convergence. Acesso em: 12 jan. 2026.

JOHNSON, Derek. **Media franchising**: creative license and collaboration in the culture industries. New York: New York University Press, 2013. Disponível em: <https://academic.oup.com/nyu-press-scholarship-online/book/18118>. Acesso em: 12 jan. 2026.

KING, Geoff. **Spectacular narratives**: Hollywood in the age of the blockbuster. London; New York: I.B. Tauris, 2000.

KRISTEVA, Julia. **Powers of horror**: an essay on abjection. Translated by Leon S. Roudiez. New York: Columbia University Press, 1982.



RELICI

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

MARVEL CINEMATIC UNIVERSE WIKI. **Battle at the Illuminati Headquarters**. [s. d.]. Disponível em: [https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Battle at the Illuminati Headquarters](https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Battle_at_the_Illuminati_Headquarters). Acesso em: 12 jan. 2026.

MARVEL CINEMATIC UNIVERSE WIKI. **Dead Strange.png**. [s. d.]. Disponível em: [https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/File:Dead Strange.png](https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/File:Dead_Strange.png). Acesso em: 12 jan. 2026.

MARVEL CINEMATIC UNIVERSE WIKI. **Doctor Strange in the Multiverse of Madness | Gallery**. [s. d.]. Disponível em: [https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Doctor Strange in the Multiverse of Madness/Gallery](https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Doctor_Strange_in_the_Multiverse_of_Madness/Gallery). Acesso em: 12 jan. 2026.

MARVEL CINEMATIC UNIVERSE WIKI. **DSMoM Spot 19.png**. [s. d.]. Disponível em: [https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/File:DSMoM Spot 19.png](https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/File:DSMoM_Spot_19.png). Acesso em: 12 jan. 2026.

MARVEL CINEMATIC UNIVERSE WIKI. **Siege of Kamar-Taj**. [s. d.]. Disponível em: [https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Siege of Kamar-Taj](https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Siege_of_Kamar-Taj). Acesso em: 12 jan. 2026.

MARVEL CINEMATIC UNIVERSE WIKI. **Souls of the Damned**. [s. d.]. Disponível em: [https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Souls of the Damned](https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Souls_of_the_Damned). Acesso em: 12 jan. 2026.

MARVEL CINEMATIC UNIVERSE WIKI. **Wanda and Dr. Strange (Doctor Strange in the Multiverse of Madness) 2.jpg**. [s. d.]. Disponível em: [https://static.wikia.nocookie.net/marvelcinematicuniverse/images/4/40/Wanda and Dr.Strange%28Doctor Strange in the Multiverse of Madness%29 2.jpg](https://static.wikia.nocookie.net/marvelcinematicuniverse/images/4/40/Wanda_and_Dr.Strange%28Doctor_Strange_in_the_Multiverse_of_Madness%29_2.jpg). Acesso em: 12 jan. 2026.

MARVEL CINEMATIC UNIVERSE WIKI. **Wanda Maximoff's Hideout**. s.d. Disponível em: [https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Wanda Maximoff%27s Hideout](https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Wanda_Maximoff%27s_Hideout). Acesso em: 14 jan. 2026.

MARVEL. **mwb3540_comp_v215.1096_0.jpg**. [s. d.]. Disponível em: https://cdn.marvel.com/content/1x/mwb3540_comp_v215.1096_0.jpg. Acesso em: 12 jan. 2026.



RELICI

MUIR, John Kenneth. **The unseen force: the films of Sam Raimi**. New York: Applause Theatre & Cinema Books, 2004.

NDALIANIS, Angela. **Neo-baroque aesthetics and contemporary entertainment**. Cambridge, MA: MIT Press, 2004.

NEALE, Steve. **Genre and Hollywood**. London; New York: Routledge, 2000.

PINEDO, Isabel Cristina. **Recreational terror: women and the pleasures of horror film viewing**. Albany: State University of New York Press, 1997.

PUGH, Tison. **Queering the medieval dead: history, horror, and masculinity in Sam Raimi's Evil Dead trilogy**. In: RAMEY, Lynn T.; PUGH, Tison (ed.). Race, class, and gender in "medieval" cinema. New York: Palgrave Macmillan, 2007. p. 123-136. DOI: 10.1057/9780230603561_9.

RICHTER, Ádám. The Marvel Cinematic Universe as a transmedia narrative. **AMERICANA: E-journal of American Studies in Hungary**, [s. l.], 2016. Disponível em: <https://americanajournal.hu/>. Acesso em: 12 jan. 2026.

ROBINSON, Ashley Sufflé. We are Iron Man: Tony Stark, Iron Man, and American identity in the Marvel Cinematic Universe's Phase One films. **The Journal of Popular Culture**, [s. l.], v. 51, n. 4, p. 824-844, 2018. DOI: 10.1111/jpcu.12703. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/326429687 We Are Iron Man Tony Stark Iron Man and American Identity in the Marvel Cinematic Universe%27s Phase One Films](https://www.researchgate.net/publication/326429687>We_Are_Iron_Man_Tony_Stark_Iron_Man_and_American_Identity_in_the_Marvel_Cinematic_Universe%27s_Phase_One_Films). Acesso em: 11 jan. 2025.

SCHATZ, Thomas. **Hollywood genres: formulas, filmmaking, and the studio system**. New York: Random House, 1981.

WILLIAMS, Linda. Film bodies: gender, genre, and excess. **Film Quarterly**, [s. l.], v. 44, n. 4, p. 2-13, 1991. DOI: 10.2307/1212758.