



Feminismo no cinema? Uma análise da representação da figura da mulher nos filmes de super heróis

Sabryna Esmeraldo Sousa

UMinho | 2021

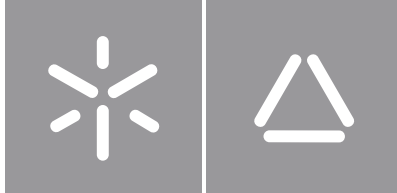


Universidade do Minho
Instituto de Ciências Sociais

Sabryna Esmeraldo Sousa

Feminismo no cinema? Uma análise da representação da figura da mulher nos filmes de super-heróis

julho de 2021



Universidade do Minho
Instituto de Ciências Sociais

Sabryna Esmeraldo Sousa

**Feminismo no cinema? Uma análise da
representação da figura da mulher nos
filmes de super heróis**

Dissertação de Mestrado
Mestrado em Comunicação, Arte e Cultura

Trabalho efetuado sob a orientação da
Professora Doutora Silvana Mota-Ribeiro

DIREITOS DE AUTOR E CONDIÇÕES DE UTILIZAÇÃO DO TRABALHO POR TERCEIROS

Este é um trabalho académico que pode ser utilizado por terceiros desde que respeitadas as regras e boas práticas internacionalmente aceites, no que concerne aos direitos de autor e direitos conexos.

Assim, o presente trabalho pode ser utilizado nos termos previstos na licença abaixo indicada.

Caso o utilizador necessite de permissão para poder fazer um uso do trabalho em condições não previstas no licenciamento indicado, deverá contactar o autor, através do RepositóriUM da Universidade do Minho.

Licença concedida aos utilizadores deste trabalho



**Atribuição
CC BY**

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

AGRADECIMENTOS

A experiência deste mestrado e dos últimos dois anos como um todo não foi o que eu ou qualquer pessoa poderia esperar. Em meio a um problema que afetou o mundo inteiro, ter ao lado aquelas pessoas capazes de nos dar apoio foi de uma importância ainda maior. Agradeço, então, primeiramente, à minha orientadora, Silvana Mota-Ribeiro, pela paciência, pela compreensão com os imprevistos e atrasos e pela orientação, conversas e torcida. Não posso deixar de agradecer também minha amiga, *flatmate*, colega de faculdade no Brasil e de mestrado em Portugal Helena Tofeti Nogueira, pelo apoio durante este período e por me conhecer tão bem ao ponto de ser a responsável por sugerir o tema deste trabalho. Pelas conversas de corredor, pelos anos morando juntos, pelas maratonas de séries e outras aventuras, cito novamente a Helena, mas também preciso agradecer a meu amigo e colega de mestrado Daniel Schiavoni e a minha prima e *flatmate* Elayne Esmeraldo Nogueira. No caso de Elayne, o agradecimento remonta aos tempos em que brincávamos de pular corda ainda crianças e segue até às conversas sobre os respectivos trabalhos acadêmicos.

À minha mãe, Mary Esmeraldo, obrigada pelo apoio sempre, mesmo a mais de 5.800 km de distância, e por ser essa presença tão forte e a maior saudade de todas. A meu irmão, Fredy Esmeraldo, e a minha cunhada, Karol Barreto, muito obrigada por serem abrigo, apoio incondicional, fonte de conselhos e um lar onde sempre me sinto em casa. À minha sobrinha Cléo, obrigada por ser fonte de inspiração ao ponto de ser citada neste trabalho mais de uma vez e por sempre me ensinar tanto. Ao meu sobrinho, Leonardo, obrigada por nos desafiar a sermos ainda melhores da forma mais linda possível. Às minhas primas Sofia e Bruna Esmeraldo, obrigada por fazerem 5.800 km não parecerem nada demais e por serem as pessoas com quem sempre quero dividir a vida.

Obrigada também aos amigos e colegas de mestrado Luan Santos, Tais Morena e Rafaela Santana, pela amizade, pelas risadas, pelas festas, pelas viagens. Ao Luan, obrigada também por ser colega de trabalho, colega de estudos num sábado à tarde regado a muito café, e amigo com quem posso compartilhar dos vídeos engraçados às sugestões de séries, dos assuntos pessoais aos desabafos do dia a dia.

Ao rever as pessoas a quem agradeço acima, é impossível não reparar na influência que cada uma delas teve neste trabalho e na minha visão sobre o tema. Isso porque as dez mulheres que citei são verdadeiros motores de força, que movem tudo e todos ao seu redor da forma mais linda e poderosa, são feministas

e repassam esses valores de igualdade de gênero. Os três homens a quem agradeço, por sua vez, também lutam pela pauta feminista e apoiam as mulheres ao seu redor e a igualdade com que devem ser tratadas. Algumas dessas pessoas estão lá por mim desde que nasci, outras há mais de dez anos. Algumas são mais recentes e já desempenham um papel fundamental. Todas foram extremamente especiais durante este processo de crescimento e aprendizado no qual se tornou o desenvolvimento deste trabalho e os últimos três anos. Muito obrigada!

DECLARAÇÃO DE INTEGRIDADE

Declaro ter atuado com integridade na elaboração do presente trabalho académico e confirmo que não recorri à prática de plágio nem a qualquer forma de utilização indevida ou falsificação de informações ou resultados em nenhuma das etapas conducente à sua elaboração.

Mais declaro que conheço e que respeitei o Código de Conduta Ética da Universidade do Minho.

RESUMO

Esta dissertação aborda a questão de igualdade de gênero no contexto da representação da figura da mulher em filmes de super-heróis. Por meio da análise de cinco personagens cujas adaptações cinematográficas chegaram aos cinemas nos últimos anos, pretende-se discutir a forma como a figura da mulher foi construída, a partir das heroínas escolhidas para compor o corpus do estudo. Busca-se ainda perceber as mudanças no desenvolvimento dessas personagens e como podem ter sido ou não influenciadas pelo contexto social e político de seus espectadores nos diferentes períodos em que os filmes foram lançados, objetivando uma compreensão acerca da importância da representatividade e da força dessa relação de retroalimentação entre meios midiáticos e realidade.

Palavras-chave: cinema, feminismo, representação, representatividade, super-heróis

ABSTRACT

This dissertation addresses the issue of gender equality in the context of the representation of the female figure in superhero movies. Through the analysis of five characters whose cinematographic adaptations came to cinemas in recent years, it is intended to discuss how the figure of the woman was constructed, on the heroines chosen to compose the corpus of the study. It also seeks to understand changes in the development of the characters and how they may or may not have been influenced by the social and political context of their viewers in the different periods in which the films were released, aiming at an understanding of the importance of representativeness and the strength of this relationship of feedback between media and reality.

Keywords: cinema, feminism, representation, representativeness, superheroes

Índice

RESUMO	vi
ABSTRACT	vii
Índice	viii
Parte I - A construção e a evolução da representação da mulher nos filmes de super heróis	21
Capítulo 1: A construção e a transformação da figura da mulher e de seu papel social no contexto das condições de gênero	22
Capítulo 2: O poder e o papel da representatividade e da representação das mulheres no cinema	26
2.1. A retomada de poder: a influência do contexto social na arte e da arte no contexto social	26
2.2. Representatividade: a importância de uma representação adequada da figura feminina e o papel do trabalho de ancoragem	29
Capítulo 3: Quando muda o formato, a plataforma e o contexto social da representação da figura da mulher como super heroína	33
3.1. Da banda desenhada para o cinema: a origem das heroínas e seu desenvolvimento nessa transição de plataforma	33
3.1.1. Mulher-Maravilha	33
3.1.2. Viúva Negra	34
3.1.3. Capitã Marvel	37
3.1.4. Arlequina	38
3.2. Era uma vez... uma heroína: contos de fadas também se atualizam	39
3.2.1. O live-action Aladdin e a nova Jasmine	40
3.3. Cinema e vida real: o poder da representação da figura da mulher em filmes de super heróis e o efeito Mulher-Maravilha	41

Parte II – Metodologia de análise	45
Capítulo 5: Objetivos, teoria feminista do cinema e técnicas de análise	46
5.1. Objetivos de análise e teoria feminista do cinema	46
5.2. Técnicas de análise filmica e instrumentos para a análise da representação da figura da mulher	50
Capítulo 6: Construção e contextualização do corpus de análise	53
6.1. Viúva Negra	53
6.2. Mulher-Maravilha	54
6.3. Capitã Marvel	55
6.4. Arlequina	56
6.5. Jasmine	57
Capítulo 7: Construção do instrumento de análise e contextualização do objeto	58
7.1. Instrumentos de análise	59
7.1.1. Parâmetros técnicos	59
7.2.1. Parâmetros não técnicos	60
7.2. Procedimento de análise	62
Parte III - Análise da representação da figura da mulher nos filmes de super heróis	65
Capítulo 8: Apuração dos dados a serem analisados nos filmes e construção da grelha de análise	66
8.1. Apuração de dados Viúva Negra	66
8.2. Apuração de dados Mulher-Maravilha	78
8.3. Apuração de dados Capitã Marvel	89
8.4. Apuração de dados Arlequina	97

8.5. Apuração de dados Jasmine	106
Capítulo 9: Análise: a representação da figura da mulher nos filmes de super heróis	113
9.1. Análise da representação do feminino nas personagens selecionadas	113
9.1.1. Análise de dados Viúva Negra	113
9.1.2. Análise de dados Mulher-Maravilha	116
9.1.3. Análise de dados Capitã Marvel	118
9.1.4. Análise de dados Arlequina	120
9.1.5. Análise de dados Jasmine	121
9.1.6. Também precisamos falar do filme <i>Viúva Negra</i>	123
9.2. Conclusões	124
Considerações finais	128
Referências bibliográficas	132
Anexos	135

ÍNDICE DE QUADROS E TABELAS

Tabela 1: Parâmetros de análise	59
Infográfico linha do tempo feminismo e filmes de super-heróis	126

ÍNDICE DE IMAGENS

Imagem 1 – Pesquisa da Motion Picture Association of America (MPAA)	26
Imagem 2 – Evolução 1 dos uniformes da Viúva Negra na Banda Desenhada e nos filmes	67
Imagem 3 – Evolução 2 dos uniformes da Viúva negra na Banda Desenhada e nos filmes	67
Imagem 4 – Viúva Negra e Capitão América, no filme <i>Capitão América: O Soldado Invernal</i>	68
Imagem 5 – Viúva Negra e Hulk, no filme <i>Vingadores: Era de Ultron</i>	69
Imagem 6 – História de origem da Viúva Negra, no filme <i>Vingadores: Era de Ultron</i>	70
Imagem 7 – Evolução 3 dos uniformes da Viúva Negra na Banda Desenhada e nos filmes	71
Imagem 8 – Uso de plano médio, no filme <i>Os Vingadores</i>	72
Imagem 9 – Uso de plano médio, no filme <i>Vingadores: Era de Ultron</i>	72
Imagem 10 – Uso de grande plano, no filme <i>Vingadores: Ultimato</i>	73
Imagem 11 – Uso de grande plano, no filme <i>Vingadores: Ultimato</i>	73
Imagem 12 – Uso de ângulo normal, no filme <i>Capitão América: O Soldado Invernal</i>	74
Imagem 13 – Uso de ângulo contra-picado, no filme <i>Os Vingadores</i>	74
Imagem 14 – Uso de ângulo picado, no filme <i>Vingadores: Guerra Infinita</i>	75
Imagem 15 – Uso de divisão harmônica do retângulo, no filme <i>Os Vingadores</i>	75
Imagem 16 – Uso de divisão harmônica do retângulo, no filme <i>Os Vingadores</i>	76
Imagem 17 – Uso de composição com motivo no centro, no filme <i>Vingadores: Era de Ultron</i>	76
Imagem 18 – Uso de composição com motivo no centro, no filme <i>Vingadores: Ultimato</i>	76
Imagem 19 – Tomada de câmera valorizando e expondo o corpo da personagem, no filme <i>Homem de Ferro 2</i>	77
Imagem 20 – Aparência mais sexualizada da personagem, no filme <i>Homem de Ferro 2</i>	77
Imagem 21 – Composição com motivo do centro, valorizando momento de luta, no filme <i>Os Vingadores</i>	78

Imagem 22 – Composição com motivo do centro, valorizando momento de luta, no filme <i>Os Vingadores</i>	78
Imagem 23 – Evolução dos uniformes da Mulher-maravilha na Banda Desenhada	79
Imagem 24 – Uniformes no primeiro filme da Mulher-Maravilha	80
Imagem 25 – Mulher-Maravilha e Steve Trevor, em <i>Mulher-Maravilha 1984</i>	81
Imagem 26 – Diana Prince, em <i>Mulher-Maravilha 1984</i>	81
Imagem 27 – Uniformes no segundo filme da Mulher-Maravilha	82
Imagem 28 - Uniforme Águia Dourada em mais detalhes, em <i>Mulher-Maravilha 1984</i>	82
Imagem 29 – Uso de plano médio, em <i>Mulher-Maravilha</i>	83
Imagem 30 – Uso de plano médio, em <i>Mulher-Maravilha 1984</i>	83
Imagem 31– Uso de plano aberto, em <i>Mulher-Maravilha</i>	84
Imagem 32 – Uso de plano aberto, em <i>Mulher-Maravilha 1984</i>	84
Imagem 33 – Uso de grande plano, em <i>Mulher-Maravilha</i>	84
Imagem 34 – Uso de ângulo normal, em <i>Mulher-Maravilha</i>	85
Imagem 35 – Uso de ângulo contra-picado, em <i>Mulher-Maravilha</i>	85
Imagem 36 – Uso de divisão harmônica do retângulo, em <i>Mulher-Maravilha 1984</i>	86
Imagem 37 – Protagonista como motivo central da imagem, em <i>Mulher-Maravilha</i>	86
Imagem 38 – Protagonista como motivo central da imagem, em <i>Mulher-Maravilha</i>	87
Imagem 39 – Protagonista como motivo central da imagem, em <i>Mulher-Maravilha 1984</i>	87
Imagem 40 – Cenas de batalha, em <i>Mulher-Maravilha</i>	88
Imagem 41 – Cenas de batalha, em <i>Mulher-Maravilha</i>	88
Imagem 42 – Cenas de batalha, em <i>Mulher-Maravilha</i>	88
Imagem 43 – Cenas de batalha, em <i>Mulher-Maravilha</i>	89
Imagem 44 – Cenas de batalha, em <i>Mulher-Maravilha 1984</i>	89

Imagem 45 – Mudanças entre a Banda Desenhada da Capitã Marvel e o filme	90
Imagem 46 – Origem de poderes da heroína na BD e no filme	91
Imagem 47 – Fotos de bastidores de <i>Vingadores: Ultimato</i>	91
Imagem 48 – Evolução uniformes da capitã Marvel na Banda Desenhada e nos filmes	92
Imagem 49 – Uso de plano médio, em <i>Capitã Marvel</i>	93
Imagem 50 – Uso de plano aberto, em <i>Capitã Marvel</i>	93
Imagem 51 – Uso de grandes planos, em <i>Capitã Marvel</i>	94
Imagem 52 – Uso de ângulo normal, em <i>Capitã Marvel</i>	94
Imagem 53 – Uso de ângulo contra-picado, em <i>Capitã Marvel</i>	95
Imagem 54 – Uso de ângulo contra-picado, em <i>Vingadores: Ultimato</i>	95
Imagem 55 – Uso de divisão harmônica do retângulo, em <i>Capitã Marvel</i>	96
Imagem 56 – Uso de divisão harmônica do retângulo, em <i>Vingadores: Ultimato</i>	96
Imagem 57 – Uso de motivo no centro da imagem, em <i>Vingadores: Ultimato</i>	96
Imagem 58 – Figurino da Arlequina no filme <i>Esquadrão Suicida</i>	97
Imagem 59 – Figurino da Arlequina no filme <i>Esquadrão Suicida</i>	97
Imagem 60 – Diferenças entre a aparência da Arlequina em <i>Esquadrão Suicida</i> e <i>Aves de Rapina</i>	98
Imagem 61 – Figurino das integrantes do <i>Aves de Rapina</i>	99
Imagem 62 – Diferentes figurinos da personagem Arlequina no filme <i>Aves de Rapina</i>	100
Imagem 63 – Uso de plano médio, no filme <i>Esquadrão Suicida</i>	101
Imagem 64 – Uso de plano médio, no filme <i>Aves de Rapina</i>	101
Imagem 65 – Uso de grande plano, no filme <i>Aves de Rapina</i>	102
Imagem 66 – Uso de grande plano, no filme <i>Aves de Rapina</i>	102
Imagem 67 – Uso de ângulo contra-picado, no filme <i>Esquadrão Suicida</i>	103

Imagem 68 – Uso de ângulo contra-picado, no filme <i>Aves de Rapina</i>	103
Imagem 69 – Uso de divisão harmônica do retângulo, no filme <i>Esquadrão Suicida</i>	104
Imagem 70 – Uso de divisão harmônica do retângulo, mas com protagonista no centro, no filme <i>Aves de Rapina</i>	104
Imagem 71 – Uso de padrão de cores, no filme <i>Aves de Rapina</i>	105
Imagem 72 – Uso de padrão de cores, no filme <i>Aves de Rapina</i>	105
Imagem 73 – Cena de exposição do corpo da personagem, no filme <i>Esquadrão Suicida</i>	105
Imagem 74 – Cenas da animação e do live-action <i>Aladdin</i>	107
Imagem 75 – Figurinos da Jasmine na animação e no live-action	107
Imagem 76 – Uso de plano médio na animação <i>Aladdin</i> (1992)	108
Imagem 77 – Uso de plano aberto no filme live-action <i>Aladdin</i> (2019)	109
Imagem 78 – Uso de plano médio no filme live-action <i>Aladdin</i> (2019)	109
Imagem 79 – Uso de grande plano no filme live-action <i>Aladdin</i> (2019)	109
Imagem 80 – Uso de ângulo normal na animação <i>Aladdin</i> (1992)	110
Imagem 81 – Uso de ângulo picado no filme live-action <i>Aladdin</i> (2019)	110
Imagem 82 – Divisão harmônica do retângulo na animação <i>Aladdin</i> (1992)	111
Imagem 83 – Divisão harmônica do retângulo na animação <i>Aladdin</i> (1992)	111
Imagem 84 – Divisão harmônica do retângulo, mas com motivo central, no live-action <i>Aladdin</i> (2019)	111
Imagem 85 – Divisão harmônica do retângulo, mas com motivo central, no live-action <i>Aladdin</i> (2019)	112
Imagem 86 – Composição com motivo no centro, no live-action <i>Aladdin</i> (2019)	112

Introdução

Por muitos anos, o gênero de filmes e banda desenhada focado em super-heróis foi visto como algo direcionado a um público prioritariamente masculino. Reflexo disso, as personagens femininas parecem ter sido construídas, no decorrer dos anos, como forma de alcançar uma mistura de entretenimento e satisfação masculina. Mais um produto a ser comercializado dentro de uma sociedade patriarcal e heteronormativa, as produções de super-heróis trazia em suas heroínas uma única característica disruptiva mais forte: a mudança no que condiz a quem salva e quem é salvo. Ainda assim, isso foi feito por meio de uma construção de personagens que incluía roupas diminutas, decotes exagerados, silhuetas perfeitas de acordo com os padrões de beleza de cada época, e comportamentos que condiziam com o que se esperava das mulheres de cada período em que as representações das personagens se encaixam, conforme veremos mais à frente. Mas se a visão patriarcal machista influenciou tanto na representação da mulher nessas personagens, o que pode acontecer quando mulheres reais se envolvem neste contexto? O que muda quando mulheres passam a ser uma parte significativa da audiência de filmes de super-heróis? Em um momento de crescente força das mídias pós-massivas, como as diferentes e constantes lutas feministas podem influenciar neste tipo de produção cinematográfica que agora tem as mulheres também como público-alvo? Essas espectadoras estão se sentindo representadas na representação dessas personagens? Essas representações da figura da mulher são criadas apenas por homens? A realidade social e política das mulheres que consomem este tipo de conteúdo pode interferir/influenciar em que âmbitos do processo de produção cinematográfica deste tipo de filme?

A mídia é um forte catalizador de comportamentos, sendo capaz de ditar modas, padrões de gêneros e expectativa de diferentes papéis sociais. Veremos isso mais à frente deste trabalho, por meio do estudo bibliográfico de autores como Chelsea McCracken, em revisão do livro *Dangerous Curves: Action Heroines, Gender, Fetishism, and Popular Culture*, de Jeffrey A. Brown; Liliâne Maria Macedo Machado, em seu *E a mídia criou a mulher: como a TV e o cinema constroem o sistema de sexo/gênero*; Jorge Belmonte e Silvia Guillamón Valencia, autores da obra *Co-educar la mirada contra los estereotipos de género en TV*; Valério C. Brittos e Édison Gastaldo, no livro *Mídia, poder e controle social*; Felipe Pereira da Silva Davson, a partir da pesquisa que realizou para artigo *O cinema como fonte histórica e como representação social: alguns apontamentos*; entre outros nomes. Já a forma como a construção da figura da mulher no gênero de super-heróis se inseriu neste contexto na presente dissertação pôde ser inicialmente estudada, em termos de bibliografia, a partir de pesquisadores como Jeffrey A. Brown, com

sua obra *Dangerous Curves: Action Heroines, Gender, Fetishism, and Popular Culture*; Ingrid Marie Fretheim, a partir de seu livro *Fantastic Feminism: Female Characters in Superhero Comic Books*; Gisele Gubernikoff, autora de *A imagem: representação da mulher no cinema e Cinema, identidade e feminismo*; e Lia Litosseliti e Jane Sunderland, que se uniram no estudo *Gender Identity and Discourse Analysis*.

As mulheres seguem lutando e conquistando novos espaços em diferentes indústrias. O que acontece quando os produtores de filmes percebem isso? O que acontecem quando esses produtores são mulheres? Como a realidade em torno dos consumidores deste conteúdo pode influenciar na representação da mulher neste tipo de filme? Como a representação da mulher nessas obras cinematográficas, exemplos de grande mídia de massa, pode influenciar na realidade em torno dos consumidores deste conteúdo?

Justificação do tema, objetivos e questões de investigação

O objetivo central desta dissertação é analisar a forma como a representação da mulher vem sendo construída em filmes de super-heróis nos últimos anos, como meio de compreender o que mudou no decorrer dos filmes analisados, quais avanços foram feitos, que problemas na construção dessa figura feminina ainda persistem, e que possíveis relações o desenvolvimento dessas personagens pode ter com a realidade das audiências desses filmes, no que condiz a representação e representatividade. No decorrer da realização deste trabalho, contudo, outras questões foram surgindo em torno, por exemplo, das diferentes formas de construir uma personagem feminina feminista no cinema, dos possíveis avanços nessas questões para os próximos anos, entre outros pontos.

O tema a ser estudado me é muito próximo, tanto por questões pessoais quanto profissionais. Já consumia conteúdos como filmes de super-heróis desde mais nova. Mas a oportunidade de vir a trabalhar em uma plataforma que produz artigos sobre esse tipo de produção cinematográfica instigou ainda mais meu interesse nesse universo de entretenimento. Já a percepção da insistente atitude machista da indústria e de parte dos fãs envolvidos nesse mundo junto à visão feminista que já vivencio em meu próprio cotidiano diariamente fizeram com que eu visse no estudo dos dois temas uma oportunidade - e uma curiosidade - de avaliar os avanços que esses filmes vêm fazendo em termos da representação da mulher, o modo como vêm fazendo e o que ainda é preciso melhorar.

Para alcançar a análise dessa representação da mulher nos filmes de super-heróis, com uma compreensão das possíveis influências que esse processo sinta ou cause na realidade de seus espectadores, tentarei responder a diferentes questionamentos no decorrer deste trabalho. Os primeiros são de natureza teórica, a partir dos estudos realizados pelos diferentes autores que compõem as referências bibliográficas desta dissertação, alguns já citados anteriormente. As demais são de natureza empírica e condizem diretamente à forma como personagens que compõem o corpus de análise deste trabalho foram representadas nos diferentes filmes que foram objetos de estudo. As questões são:

1. Como a figura da mulher e seu papel social vêm sendo construídos no contexto de condições de gênero?
2. Como a representatividade e a representação no cinema podem influenciar em suas audiências?
3. Como tem sido feita a representação da mulher nas personagens escolhidas nos últimos anos?
4. Quais diferentes formas de construir uma personagem feminista têm sido utilizadas?
5. Que avanços temos conquistado em termos de representação da mulher nos filmes de super-heróis?

Perspectiva de análise e posicionamento da pesquisadora

Há quase quatro anos, trabalho escrevendo notícias e outros tipos de artigos para um site sobre cultura nerd, o que inclui filmes de super-heróis. Além de já me interessar pessoalmente pelo gênero como entretenimento, esta atividade profissional me proporcionou uma aproximação ainda maior com o universo que busco aqui analisar um pouco. Indo além do resultado final dos filmes, passei a acompanhar informações sobre sua produção, sobre a escalação de atores, fotos que vazavam dos sets de gravação; mas também passei a assistir a esses filmes com um olhar mais crítico, não apenas quanto à representação da mulher, mas também quanto a aspectos técnicos. Contudo, este maior contato também me levou a presenciar diferentes comportamentos machistas e até mesmo discursos de ódio. Vi artigos sobre personagens como Capitã Marvel receberem comentários que pediam filmes do “verdadeiro Capitão Marvel”. A mensagem se referia ao personagem que carregou o manto do herói antes de Carol Danvers, mas também destacava de forma direta a visão do autor do comentário sobre uma suposta superioridade dos homens, uma vez que a Capitã Marvel só teria surgido/ganho seus poderes por causa do Capitão Marvel. O lançamento de novas edições da banda desenhada da Capitã Marvel narrando outra origem foi ainda mais bem vindo depois dessa experiência. Também no período de produção do filme, acompanhei o vazamento de fotos dos sets receberem comentários negativos sobre o corpo da atriz Brie Larson – vencedora do Oscar de Melhor Atriz pelo filme *O Quarto de Jack*. Já o longa *Aves*

de Rapina chegou a receber comentários negativos acerca da “quantidade excessiva de roupa” que as personagens usam no filme.

Ao mesmo tempo, acompanhar a recepção dos filmes protagonizados por mulheres e a evolução da construção da figura feminina nessas produções pareceu, para mim, quase um momento histórico para o cinema do gênero. Noticiar os anúncios de ainda mais filmes e séries protagonizadas por mulheres para os próximos anos dos estúdios de produções de super-heróis proporcionou um sentimento de esperança. Pesquisar sobre o tema, por sua vez, conhecer diferentes autores que já analisavam essa construção da figura feminina e ter acesso a análises sobre essas personagens desde sua apresentação na banda desenhada e sobre as mudanças pelas quais passaram no decorrer dos diferentes períodos político-sociais nas quais estavam inseridas abriram-me os olhos ainda mais para essa relação de retroalimentação entre a indústria do entretenimento e os comportamentos, normas e padrões sociais, com um influenciando o outro.

Embora o tema já me fosse próximo enquanto jornalista, mulher, mestrande e consumidora de filmes do gênero, uma situação em particular trouxe um caráter pessoal para esta pesquisa. Quando minha sobrinha tinha entre três e quatro anos de idade, a história mais popular para a hora de dormir era *A Bela Adormecida*. E o gosto por este conto de fada específico se refletiu em suas brincadeiras, atividade já apontada por diferentes especialistas na infância como a forma da criança de entender o mundo. Por vezes, ela fingia ser a princesa enquanto seu pai era o príncipe que chegava para salvá-la. Mas esta versão da brincadeira durava bem pouco, porque ela logo queria inverter os papéis e ser o príncipe, para usar a espada e viver a aventura de salvar a princesa que só dorme. A necessidade de assumir o papel do homem na brincadeira para fazer outras coisas que sentia vontade de fazer chamou a atenção da família. Em uma conversa com ela, perguntei se ela sabia que princesas e meninas em geral também usavam espadas. Ela veementemente disse que não usavam. Comecei a contar sobre outras personagens, como a Mulan, falei sobre mulheres atletas que participavam de competições de esgrima. Ela ouviu atentamente, e terminou a conversa pedindo para ver. Ela precisava ver em um filme uma mulher usando uma espada para acreditar de fato naquilo, para legitimar aquela nova informação. Além de mostrar algumas cenas do filme *Mulan* para ela, meu irmão, seu pai, decidiu mudar a história da hora de dormir. Ele passou a lhe contar uma nova versão: a história do *Belo Dorminhoco*. Com a mesma trama apenas com os gêneros dos papéis invertidos, o conto narrou a história da destemida princesa que vence diferentes obstáculos e enfrenta um bruxo para salvar um príncipe adormecido. Desde então, minha sobrinha passou a sempre querer ser a princesa na brincadeira, mas sempre de espada de brinquedo na mão, vencendo dragões e bruxos.

Tudo isso me fez pensar nas referências de feminilidade e de ser mulher que eu tive, que minha geração teve. Se uma criança de quatro anos absorve comportamentos e padrões sociais dessa forma de um conto de fadas narrado na hora de dormir, o que esta e outras meninas em formação vão absorver de uma figura feminina que é construída entre super sexualização e comportamentos submissos em relação à figura do homem? Neste momento, a já muito estimada por mim evolução da construção da figura da mulher em diferentes filmes ganhou ainda mais valor. E quando voltamos aos âmbitos das produções de super-heróis, falamos aqui de filmes de audiência massiva e que, conforme será exposto neste trabalho, vêm ganhando cada vez mais espaço entre o público feminino. Analisar a forma como essa representação feminina vem sendo construída figura como ponto importante para uma compreensão da importância das mudanças pelas quais essa construção já passou e da necessidade de outras pelas quais deve passar no futuro.

PARTE I

A construção e a evolução da representação da mulher nos filmes de super heróis

*“A heroína de ação é uma figura complicada, pois pode ser vista como um símbolo regressivo da fantasia masculina e do fetichismo ou como um indivíduo poderoso que controla a narrativa e assume o papel tradicionalmente masculino.” (Chelsea McCracken, em revisão do livro *Dangerous Curves: Action Heroines, Gender, Fetishism, and Popular Culture*, de Jeffrey A. Brown)*

Capítulo 1

A CONSTRUÇÃO E A TRANSFORMAÇÃO DA FIGURA DA MULHER E DE SEU PAPEL SOCIAL NO CONTEXTO DAS CONDIÇÕES DE GÊNERO

De acordo com dados do *Global Gender Gap Report 2020*, do Fórum Econômico Mundial, a disparidade econômica de gênero - em um período pré Covid-19 - só poderá ser completamente eliminada no mundo após 257 anos com ações efetivas. Um dos níveis nos quais essa disparidade com base no gênero se manifesta, a disparidade salarial ainda chega aos 69% em termos globais, em um quadro no qual nenhum dos 153 países analisados pelo Fórum conseguiu atingir a igualdade de salários para homens e mulheres. Portugal, por exemplo, ficou na posição 35 na lista que comparou a diminuição dessa desigualdade entre os anos de 2006 e 2018, figurando como um país no qual as mulheres ainda precisariam trabalhar mais 54 dias para alcançar salários similares aos dos homens. Potências como os Estados Unidos ficaram na posição 53, enquanto o Brasil ficou na colocação 92 em termos de igualdade salarial. Entre as razões para essa diferença salarial estão as menores remunerações pelo desempenho de funções similares, o maior número de mulheres em funções com salários mais baixos e ainda a pouca representação feminina em cargos de chefia e na política. A disparidade na política, inclusive, ainda precisaria de um esforço contínuo por 95 anos para que fosse eliminada, segundo as informações da pesquisa do Fórum Econômico Mundial.

Outros dados alarmantes no que condiz às consequências do machismo são os números de violência doméstica. Embora Portugal, por exemplo, figure como o terceiro país mais seguro do mundo em termos gerais - informação do Institute for Economics & Peace (2020) - 41 dos 88 crimes registrados no país foram de violência doméstica. Quase metade. Desses 41, segundo dados da Associação de Apoio à Vítima – APAV (2020), 26 ocorreram em contexto de relação de intimidade atual ou passada. Das 26 vítimas, 22 eram mulheres. Já o *Estudo Nacional sobre Violência no Namoro 2020*, realizado pela UMAR - União de Mulheres Alternativa e Resposta com mais de 4.000 jovens entre 11 e 21 anos, apontou que a porcentagem de legitimação de comportamentos violentos no namoro é bem maior por parte dos homens, com destaque para

comportamentos de violência sexual, no qual os rapazes representaram 16% contra 4% de legitimação entre as meninas. Quatro vezes mais. No Brasil, por sua vez, uma pesquisa publicada pelo Instituto Datafolha em fevereiro de 2019, e encomendada pela ONG Fórum Brasileiro de Segurança Pública (FBSP), revelou que, nos 12 meses anteriores, 1,6 milhão de mulheres foram espancadas ou sofreram tentativa de estrangulamento, enquanto 22 milhões (37,1%) de brasileiras passaram por algum tipo de assédio. 42% desses casos de violência aconteceram em ambiente doméstico.

Mas qual seria a origem dessa contínua motivação da imposição do poder do homem sobre as mulheres – sobre seus corpos, seu trabalho, seus salários, seus direitos? Se o tempo para possivelmente mudarmos essa situação pareceu longo, a perspectiva se justifica quando verificamos que essa “organização social” vem de uma construção feita e legitimada há bem mais tempo. Conforme Beauvoir (1949) aponta em *O Segundo Sexo*, no decorrer da história a mulher passou a representar a falta ou o oposto do homem e de como a figura masculina é definida. Logo, se o homem tem sua figura definida por bravura, força física, aquele que dá a semente (sêmen); a mulher seria o oposto disso, frágil, passiva, que precisa ser salva e cuidada, receptáculo da semente do homem. Héritier e Amâncio (1994) também destacaram o discurso extremamente negativo que foi construído em torno da feminilidade.

Mulheres são apenas valorizadas pelas suas características físicas – bonita, esbelta, com classe e estilo, sensual – ou por características que demonstrem qualquer submissão ao dominante sexo masculino – agradável, frágil, submissa, feminina, boa, tímida, pacífica, sem espírito de decisão. Tudo o resto que faz parte de ser estereotipicamente mulher é negativo: mulheres falam demais, são inseguras, pouco criativas, não sabem guardar um segredo, são irracionais, inconstantes, traiçoeiras, rotineiras, escravas do seu corpo e dos seus sentimentos e emoções; indisciplinadas, invejosas, incapazes de apoiar outras mulheres, desobedientes, impudicas, pessimistas, preguiçosas, entre tantas outras. (Héritier, 1996; Amâncio 1994 citados em Correia, 2015, pp.13-14)

Como, então, uma mulher poderia jamais ocupar uma posição de liderança, de batalha, de poder? Não seria o mais correto deixar que os homens ocupassem essas posições na sociedade, por meio de sua força, resistência e capacidade de completar uma mulher, frágil, submissa, receptáculo da essência masculina para enfim gerar algo? Por muitas décadas, essa estrutura social foi legitimada das mais diversas formas. Mídia, família, religião, leis. Criou-se, a partir disso, a chamada heterossexualidade compulsiva, conceito usado por Pascoe (2007) para definir um conjunto de práticas e rituais sociais que refletem e reafirmam a heterossexualidade masculina. De acordo com a autora, "a heterossexualidade compulsiva é o nome que eu dou a esta constelação de práticas, discursos e interações sexualizadas" (Pascoe, 2007, p. 23), ou seja, vai além da orientação sexual em si. A heterossexualidade compulsiva se expressa nos comportamentos públicos usados para reafirmar essa identidade masculina heteronormatizada e construída como o oposto de todas as características ruins que essa

visão social tenta relacionar apenas às mulheres. A posição “correta” das mulheres nesta estrutura, portanto, seria a de submissão perante um homem, para que ele tenha esse “acesso físico, emocional e econômico” a elas, como meio de reafirmação de masculinidade perante outros homens (Pascoe, 2007).

Heterossexualidade compulsiva não é sobre o desejo sexual propriamente dito ou sobre ser “um dos rapazes”, mas sim uma excitação sentida como sexualidade numa cultura de supremacia masculina que erotiza a dominância masculina e a submissão feminina. (Pascoe, 2007: 86)

Sob essa ótica, é possível perceber o motivo da resistência de tantos homens a uma nova posição social para a figura feminina. Com os gêneros intrinsecamente ligados, como um homem criado em um contexto de heterossexualidade compulsiva vai reafirmar sua masculinidade com mulheres que já não se submetem à dominância masculina ou à distinção de direitos e deveres por meio da distinção de gêneros?

Em *Gender Identity and Discourse Analysis*, Litosseliti e Sunderland (2002) destacaram outro ponto que muito limita os caminhos de mudanças nessa visão binária do que é ser homem e mulher: o caráter plural que raramente é relacionado à questão de identidade. Base para construção dos chamados estereótipos, essa visão singularista e imutável sobre o que é identidade limita a aceitação social de qualquer comportamento que não se encaixe naquele conjunto de características que determinam uma identidade específica.

A noção de identidade é escorregadia, usada com frequência, mas raramente definida, variando de uma disciplina para a outra [...] Ivanic (1998) escreve que, apesar de identidade ser um termo útil, visto que é uma palavra muito usada para o senso das pessoas sobre quem elas são, é “erroneamente singular”. (Litosseliti & Sunderland, 2002, p.6)

Conforme citam as autoras, Ivanic (1998) destaca que uma abordagem plural sobre o que é identidade seria mais correta, pois “captura a ideia de as pessoas se identificarem simultaneamente com uma variedade de grupos sociais” (Ivanic, 1998). Em um mundo em que o pensamento binário acerca de gênero ainda predomina – esta dissertação não tem como objetivo pôr em discussão e analisar os demais gêneros neste momento – há duas “caixinhas” bem separadas sobre o que é ser homem e o que é ser mulher, analisados aqui como grupos sociais. Mas se o conceito de identidade é tão constantemente visto como algo singular, como aceitar facilmente uma mudança de mentalidade quanto à possibilidade de “participação” de homens e mulheres nas posições/regras/direitos/deveres que não sejam os estipulados para seu grupo social?

A luta para a mulher conseguir mais direitos – a trabalhar, a votar, a dirigir, a ocupar cargos de liderança – foi, digamos, o início de uma batalha constante. O passo seguinte foi perceber que precisávamos também mudar os deveres do homem, ou melhor, pluralizar o que pode ser a “identidade homem” tanto quanto estamos tentando fazer com a “identidade mulher”, em termos de deveres e papel social, familiar etc. Passamos a

acumular tarefas. A mulher pode trabalhar, mas suas obrigações como mãe são sempre bem maiores que as associadas ao pai. A mulher passou a ocupar novos cargos, mas os salários ainda não são iguais e quaisquer comportamentos que desagradem homens serão associados com “características” e estereótipos, como TPM, “mulher histérica”, “mulher fútil”. Em contrapartida, um mesmo comportamento sendo visto em um homem não terá a mesma repercussão, e talvez até seja visto como a voz forte de um líder.

Entre todos os âmbitos nos quais podemos e devemos prosseguir com a luta por igualdade e pela construção de uma nova mentalidade em relação aos papéis de gêneros e uma nova organização social, a mídia de massa – e aqui encaixamos o cinema – figura como o que Lemke (1995) chamou de “vozes sociais”, veículos que fortalecem discursos socialmente aceitos sobre comportamentos, questionamentos, temas a debater, entre outros pontos.

Falamos com as vozes de nossas comunidades, e na medida em que temos vozes individuais, nós as moldamos a partir das vozes sociais já disponíveis para nós, nos apropriando das palavras dos outros para falar uma palavra nossa. (Lemke, 1995: 24-5)

Capítulo 2

O PODER E O PAPEL DA REPRESENTATIVIDADE E DA REPRESENTAÇÃO DAS MULHERES NO CINEMA

2.1. A retomada de poder: a influência do contexto social na arte e da arte no contexto social

De acordo com dados do Motion Picture Association of America (MPAA), apenas nos Estados Unidos e no Canadá, países onde geralmente os grandes blockbusters *hollywoodianos* são produzidos, as mulheres representam 50% do público de cinema como um todo (dados referentes ao ano de 2017, pesquisa mais atual). No mesmo ano, dos 25 filmes com maior bilheteria nesses países, seis eram especificamente de super-heróis: *Mulher-Maravilha*, *Guardiões da Galáxia Vol.2*, *Homem-Aranha: De Volta ao Lar*, *Thor: Ragnarok*, *Logan* e *Liga da Justiça*. *Mulher-Maravilha*, inclusive, foi a terceira maior bilheteria doméstica, tendo alcançado US\$ 412,6 milhões. De acordo com a pesquisa do MPAA, nos Estados Unidos, a audiência do filme foi 52% formada por mulheres. E os demais filmes de super-heróis também obtiveram resultados relativamente equilibrados entre o público masculino e feminino, demonstrando o crescente interesse atual de ambos os gêneros neste universo.

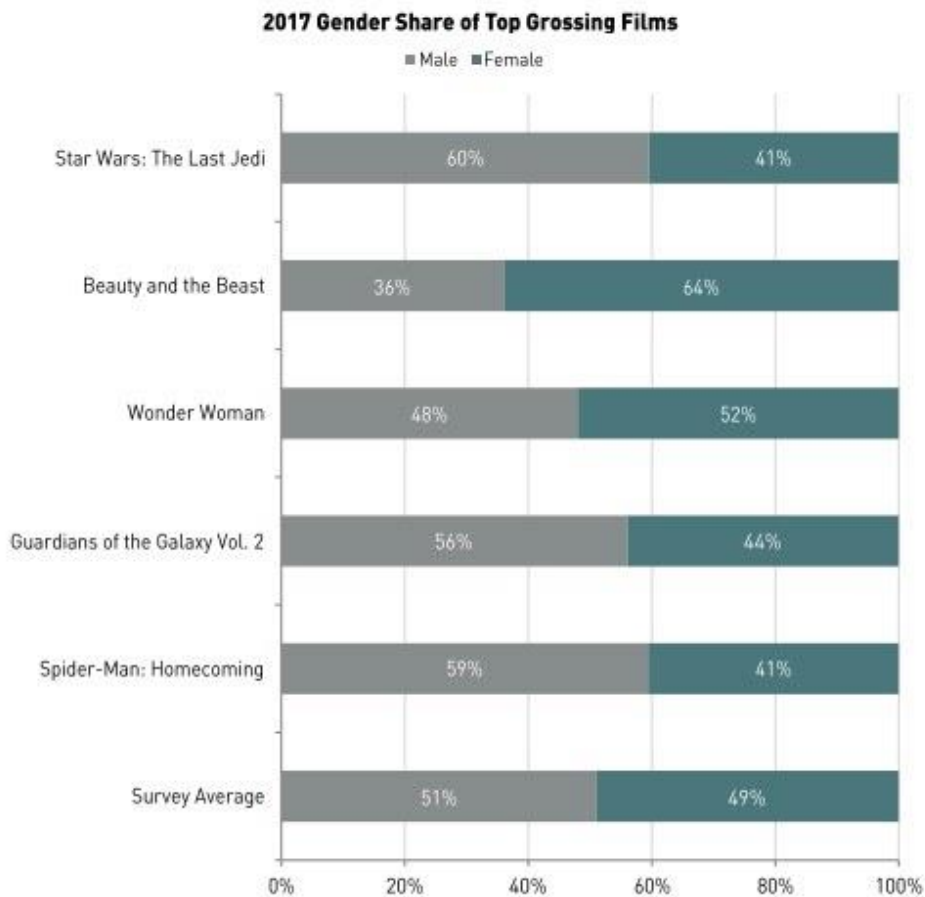


Imagem 1 – Pesquisa da Motion Picture Association of America (MPAA) sobre o gênero dos espectadores de filmes de super heróis nos Estados Unidos

Em sua pesquisa, por sua vez, Murphy (2016) coletou dados para analisar o crescimento da representação feminina na banda desenhada¹ da Marvel. Os resultados já demonstraram um aumento significativo se comparado com o estudo feito pelo Dr. Erik Palmer (2008). Em uma análise de três títulos Marvel (*Vingadores*, *Quarteto Fantástico* e *X-Men*), com banda desenhada de 1960 a 2004, Palmer, conforme cita Murphy, documentou a representação feminina em menos de 15% das capas das publicações da década de 1960 e início dos anos 1970. Já no final da década de 1970 até 2004, Palmer (2008) contabilizou um crescimento de mais de 24% da representação de personagens femininos nas capas. Os dados mais atuais obtidos no estudo de Murphy (2016) demonstram um crescimento ainda maior.

Este estudo, com sua amostra muito maior de 68 títulos de quadrinhos da Marvel, documentou a representação feminina em 32% das capas da Marvel dos anos 60. A representação feminina saltou para 70% na década de 1970 com um grande número de títulos de grupo ou equipe publicados, após cair para entre 48% e 49% nas décadas de 1980 e 1990, subindo para 64% em 2000 e 67% em 2014. (Murphy, 2016, s.p.)

Mas esses dados nos levam também ao questionamento sobre o tempo que levou para essas personagens saírem das páginas da banda desenhada e ganharem adaptações cinematográficas. Provavelmente guiada por um outro panorama também fortemente influenciado pelo machismo, a indústria do cinema parece vir sentindo as maiores mudanças no que diz respeito ao assunto nos últimos anos. Em outubro de 2014, a ativista paquistanesa Malala Yousafzai se tornou a pessoa mais jovem da história a ganhar o Prêmio Nobel da Paz, como reconhecimento do seu trabalho pela defesa dos direitos humanos das mulheres e do acesso à educação para jovens garotas em seu país. Em 2000, o movimento feminista internacional Marcha Mundial das Mulheres contou com 6 mil grupos de 159 países, e entregou um documento com 17 pontos de reivindicação e 5 milhões de assinaturas à Organização das Nações Unidas (ONU). Em 2017 e 2018, movimentos como #MeToo e Time's Up mobilizaram atrizes, agentes, escritoras, diretoras e produtoras de Hollywood contra o assédio sexual na indústria do entretenimento, a desigualdade de salários e outras injustiças contra as mulheres. No dia 1º de janeiro de 2019, foi feito um protesto na Índia pela igualdade de gênero, com cinco milhões de mulheres formando uma barreira humana com 620 quilômetros de extensão. O grupo segue lutando por suas reivindicações. Os protestos e movimentos ligados à luta feminista são inúmeros e marcam a história de todo o mundo. Das Sufragistas a Malala, a realidade para as mulheres vem mudando, mesmo que devagar e com

¹ Este trabalho foi escrito no idioma português brasileiro. Para uma maior compreensão do conteúdo, contudo, optei por usar a expressão “banda desenhada” em vez de “quadrinhos”.

muito ainda a melhorar. E isso tem reflexos em todos os âmbitos da sociedade, incluindo as várias formas de arte e de manifestações da cultura popular.

Entre as características que permeiam a realidade da luta feminina e influenciam na narrativa cinematográfica dos mais diversos gêneros, incluindo o de super-heróis, está a legitimação de relações sociais de poder que a mídia pode exercer. O tema foi analisado por Kellner (2001):

A cultura contemporânea da mídia cria formas de dominação ideológica que ajudam a reiterar as relações vigentes de poder, ao mesmo tempo que fornece instrumental para a construção de identidades e fortalecimento, resistência e luta. Afirmamos que a cultura da mídia é um terreno de disputa no qual grupos sociais importantes e ideologias políticas rivais lutam pelo domínio, e que os indivíduos vivenciam essas lutas por meio de imagens, discursos, mitos e espetáculos veiculados pela mídia. (Kellner, 2001, pp. 10 e 11)

Se antes a representação feminina nesses filmes reproduzia - e reforçava - uma categorização que colocava a mulher como submissa ao homem, de posição inferior ao homem, com habilidades em geral erroneamente ligadas ao seu gênero e mesmo roupas que evidenciavam tais características; agora essas representações filmicas de personagens super poderosas começam a retomar o controle de si, como suas audiências estão tentando fazer na vida real. Como já sugerido, essa nova representação feminina nas produções de super-heróis também é reflexo das mudanças em que os filmes estão inseridos atualmente, conforme aconteceu com a banda desenhada, cujas histórias foram base para os blockbusters desse gênero de filme. Mesmo uma personagem como Mulher-Maravilha, cuja história traz uma mulher como protagonista heroica, refletiu as normas sociais dos períodos pelos quais passou.

Embora as mudanças sejam geralmente atribuídas aos artistas, elas também são muito influenciadas pelos tempos em que são desenhadas. Nos anos 40 e 50, quando [H.G.] Peter desenhou a Mulher-Maravilha, mais feminina, esperava-se que as mulheres cuidassem de sua aparência, fossem modestas e bonitas e permanecessem meninas até que se casassem, quando se tornariam responsáveis de seu marido. Com os anos 80, as mulheres eram mais independentes, e as obras de arte de [George] Perez refletiam isso, fazendo a Mulher-Maravilha mais uma mulher do que uma menina. A aparição da estrela pornô de [Mike] Deodato [Jr.] respondeu a um aumento na cultura popular da imagem de mulheres magras e perfeitas com sex appeal. O foco dos últimos anos na objetificação sexual das mulheres e na igualdade de gênero é ressonado na Mulher-Maravilha mais realista de [Cliff] Chiang. (Fretheim, 2017, p. 15)

É num contexto, portanto, em que temos linhas de luta pela igualdade de gêneros nos mais variados âmbitos que vemos também crescer de forma diferente a participação feminina em filmes e outras mídias do gênero de super-heróis. As mudanças alcançadas, como deve ser, têm reflexo nos mais diversos contextos, das relações interpessoais e profissionais às representações dessa nova dinâmica social na mídia. A arte tem um poder de

mudança social que segue em mutação durante os anos, mas sempre está lá. Se voltarmos a falar sobre a maior presença de personagens femininas em filmes de super-herói, portanto, é preciso destacar a importância dessa representatividade para discussão de estereótipos e identidades de gênero. É o que pontua também Fretheim (2017):

[...] a indústria de banda desenhada teve grande sucesso com filmes de ação de seus super-heróis mais populares, e a indústria cinematográfica ainda influencia um público maior, então eu discordaria de Taylor que a influência da banda desenhada é irrelevante, e argumentaria que considerar os estereótipos e as identidades de gênero que as bandas desenhadas promovem é absolutamente importante. (Fretheim, 2017, p. 29)

Ou seja, a mídia pode refletir também na realidade e estimular o fortalecimento de narrativas, produções, ambientes de trabalho e de outros âmbitos que busquem essa igualdade. E conforme pode ser aferido a partir dos dados apresentados acima, do MPAA, as mensagens em filmes de super-heróis alcançam, cada vez mais, audiências masculinas e femininas em proporções similares, o que justifica essa abordagem e amplia o alcance da mensagem para ambos os gêneros.

2.2. Representatividade: a importância de uma representação adequada da figura feminina e o papel do trabalho de ancoragem

Para Kellner (2001), a mídia tem o poder de definir o que pode ser considerado bom ou mal, positivo ou negativo, moral ou imoral. O peso dos símbolos que o conteúdo audiovisual carrega e sua capacidade de gerar sentidos, crenças e padrões culturais são destacados pelo autor.

A cultura midiática consegue contribuir com elementos utilizados por indivíduos para desenvolverem seu senso de classe, de etnia e raça, de nacionalidade, de sexualidade, de "nós" e "eles". [...] as diversas formas de cultura veiculadas pela mídia induzem os indivíduos a identificar-se com as ideologias, as posições e as representações sociais e políticas dominantes. (Kellner, 2001, pp. 9 - 11)

Thompson (1998) também discorreu sobre o assunto, apontando que o ato de se identificar com uma representação midiática afeta diretamente na criação da identidade do indivíduo, resultado da forma como ele vê o mundo a partir de todas as suas experiências. O poder de fortalecer, criar e legitimar padrões sociais dos meios de comunicação foi também destacado por Brittos e Gastaldo (2006), que apontaram sua propagação cada vez maior como ferramenta de mudança ou legitimação social.

No desempenho dessas funções, a mídia conta com uma legitimidade forjada na própria engrenagem comunicacional capitalista, em que o receptor, tratado como consumidor, é parte desta máquina, encarado como

um dos elos da cadeia, de onde produz sentido (que é, por sua vez, condicionado pelo disseminado poder-controle). Apresenta-se todo o aparato midiático como o próprio poder, não só por seu papel social (ou a quem serve), mas porque assim é visto pela sociedade, que o identifica como algo superior, portador/definidor da realidade (e não uma representação desta), revelador da verdade e responsável pela criação das autênticas autoridades dos tempos atuais (...). (Brittos. Gastaldo, 2006, p.121)

No que condiz ao cinema especificamente, Davson (2017) ressalta a importância de que a indústria tenha sua produção investigada de forma rigorosa e com métodos apurados "para verificar que tipos de representações estão sendo construídas. Qual o intuito de se propagarem esses modos de ver, para que um determinado grupo faça disso uma prática social" (Davson, 2017, p. 269). Em outras palavras, se o cinema pode ser uma ferramenta de intervenção social, reflexão e mudança, a análise das mensagens que a indústria cinematográfica está passando e de que conceitos e estruturas sociais reforça é de fundamental importância para que se perceba a necessidade de mudanças e em que parte são necessárias.

Para Machado (2006), é indispensável compreender, por exemplo, a forma como essas mídias podem influenciar a construção de uma identidade única em termos de o que significa ser mulher na sociedade em que vivemos, no que condiz a padrões comportamentais e regras sociais.

É preciso, porém, perceber que a aproximação da realidade não se realiza de forma simples, linear e direta, ao contrário, ela é intermediada por uma série de emoções, pré-conceitos e pré-julgamentos, que caracterizam os indivíduos de uma dada sociedade. (Machado, 2006, p.27)

Segundo Machado (2006), algumas novidades - posições sociais de gêneros, como forte e atual exemplo - que a mídia tenta refletir podem ser rejeitadas ou até temidas, o que torna importante um trabalho que a autora chama de ancoragem. Para explicar esse termo, a pesquisadora cita Jodelet, segundo a qual "a representação preenche certas funções na manutenção da identidade social e do equilíbrio sociocognitivo a ela ligados. Basta observar as defesas mobilizadas pela irrupção da novidade" (Jodelet, 2001, p.35). Para a pesquisadora, esse trabalho de ancoragem é necessário para tornar a novidade familiar de modo a integrá-la no universo de pensamento preexistente. As mudanças na posição da mulher nos anos 1970 no Brasil, por exemplo, precisaram de um trabalho de ancoragem para auxiliar sua assimilação por parte de indivíduos mais conservadores, como exemplifica Machado (2006). É a percepção de que essa ancoragem positiva também pode e deve ser feita pelos produtos midiáticos que reflete a importância desses meios de produção cultural no desenvolvimento de uma identidade cultural e de uma dinâmica social, indo muito além do entretenimento.

Todas essas afirmações foram importantíssimas na tentativa de construção de outras imagens acerca das mulheres, oposta àquelas que as associam às lides domésticas, ao pendor para a vaidade ou à imagem de

inferioridade em relação aos homens. Os feminismos foram, portanto, um dos vértices principais para a construção do espaço social das mulheres. A conceitualização criada pelas pesquisadoras foi fruto de intensos debates fazendo ruir velhos preconceitos. Mas esta foi só uma parte da história. Em outras instituições também ocorria uma tentativa de compreensão da mudança de comportamentos por parte das mulheres. Cinema e outras mídias também contribuíram para o processo de ancoragem. (Machado, 2006, p.29)

Roger Chartier (1990) também destaca a força do que chama de "representações do mundo social" na função de atores sociais.

Pode-se pensar em uma história cultural do social que tome por objeto a compreensão das formas e dos motivos - ou, por outras palavras, das representações do mundo social - que, a revelia dos actores sociais, traduzem as suas posições e interesses objectivamente confrontados e que, paralelamente, descrevem a sociedade tal como pensam que ela é, ou como gostariam que fosse. (Chartier, 1990, p.19)

Para avaliar a dimensão do poder transformador que as mídias retêm, é preciso levar em conta ainda o fator entretenimento, por meio do qual uma mensagem, uma norma social, costumes, expressões e outros tipos de manifestações culturais e posicionamentos sociais são apresentados de modo agradável e atraente ao receptor daquele conteúdo. Em sua análise da estetização do marketing, Veiga, Urdan e Matos (2014) destacaram o trabalho de Baudrillard (1991), abordando o poder que as técnicas usadas no entretenimento têm de envolver o receptor da mensagem.

Para Baudrillard (1991), esse ambiente cultural estetizado das sociedades de consumo é uma "hiper-realidade". Nela, tanto desaparecem as distinções entre objeto e imagem, entre fato e representação, quanto se sobrevalorizam imagens e representações relativamente a seus correspondentes reais. Segundo o autor, o ambiente tornou-se uma realidade alucinatória, fundada na experiência sensorial hipertrofiada e de imersão, característica da mudança radical de nossa forma de perceber o mundo e com ele nos relacionarmos, induzida pelos meios de comunicação de massa e pela tecnologia. (Matos, Urdan, Veiga, 2014, p.233)

Os Estudos Culturais também já analisavam isso nos anos 1960, o que põe a questão sob uma nova perspectiva se levarmos - e precisamos levar - em conta os avanços de tecnologia e comunicação e a relação cada vez mais próximas que temos com esses dispositivos hoje. Kellner (2001), por exemplo, já avaliava que a cultura de mídia se transformou em uma "força dominante de socialização". Para o pesquisador, imagens, celebridades, comportamentos e outras regras sociais transmitidas pela mídia ganharam a posição de "árbitros de gosto, valor e pensamento", antes ocupada apenas por família, escola, igreja e outros contextos sociais.

Em geral, não é um sistema de doutrinação rígida ideológica que induz à concordância com as sociedades capitalistas existentes, mas sim os prazeres propiciados pela mídia e pelo consumo. O entretenimento oferecido

por esses meios frequentemente é agradabilíssimo e utiliza instrumentos visuais e auditivos, usando o espetáculo para seduzir o público e levá-lo a identificar-se com certas opiniões, atitudes, sentimentos e disposições. (Kellner, 2001, p.11)

Além disso, há outras características da chamada cultura pop que devem ser consideradas, como aponta Soares (2014). Para o pesquisador, “a cultura pop estabelece formas de fruição e consumo que permeiam um certo senso de comunidade, pertencimento ou compartilhamento de afinidades que situam indivíduos dentro de um sentido transnacional e globalizante” (Soares, 2014, p. 8).

No que concerne especificamente à cultura pop de conteúdo de super-heróis, há ainda um fator que contribui fortemente para um processo de identificação do receptor com aquele material e, portanto, para uma influência no que diz a respeito de normas sociais, ideais físicos e de comportamento. Segundo Martin (2016):

O sentimento de incapacidade das pessoas faz com que elas vejam nos super-heróis um tipo de identidade que queriam ter, já que, devido a suas outras ocupações, não é possível. O prestígio e o ajudar o próximo, que são fatores glorificados socialmente, ganham forma no campo das ideias de cada um que pertence a sociedade, sendo assim a necessidade de apresentar alguma capacidade, vindo por um poder, mostrando uma visibilidade ou possibilidade de aumentar seu papel social, é fundamental para toda sociedade. (Martin, 2016, pp.41-42)

Usando as palavras de Machado, "daí decorre a importância de se analisar o discurso midiático, mostrando-o como agenciador de papéis sociais, de diferenças, instituidor de hierarquias" (Machado, 2006, p. 51).

Capítulo 3

QUANDO MUDA O FORMATO, A PLATAFORMA E O CONTEXTO SOCIAL DA REPRESENTAÇÃO DA FIGURA DA MULHER COMO SUPER HEROÍNA

3.1. Da banda desenhada para o cinema: a origem das heroínas e seu desenvolvimento nessa transição de plataforma

Se, no decorrer das diferentes edições de banda desenhada que trouxeram essas personagens, é possível percebermos como as mudanças sociais influenciaram na forma como elas eram desenhadas e como se comportavam, o mesmo acontece quando fazemos o paralelo entre as heroínas no papel e suas adaptações cinematográficas. A seguir, apresento as cinco personagens que analisarei no decorrer deste trabalho, destacando as diferenças que podemos observar entre suas versões na banda desenhada e nos filmes, abordando ainda as discrepâncias na trajetória do desenvolvimento de suas versões cinematográficas quando comparadas às de personagens masculinos.

3.1.1. Mulher-Maravilha

A Mulher-Maravilha foi criada em 1941 pelo psicólogo William Moulton Marston, que não tinha experiência prévia no trabalho com banda desenhada. Contudo, isso lhe rendeu uma história própria, sem que tivesse sua origem atrelada à de um outro herói homem, como é tão comum neste universo. Exemplos: Superman e Supergirl, Batman e Batwoman, Hulk e She-Hulk, Capitão Marvel e Capitã Marvel, entre tantos outros. A originalidade da personagem e sua complexa história provavelmente foram alguns dos pontos fortes para sua popularidade na época. Mas há outros fatores que tiveram muita influência nisso, passando da forma como foi criada aos acontecimentos históricos que permearam o contexto durante o qual a banda desenhada que protagoniza foi publicada.

Em uma declaração dada ao *The American Scholar*, em 1943, Marston afirmou que “nem mesmo as meninas querem ser meninas tanto tempo com o nosso arquétipo feminino que carece de força, dominação e poder. Não querendo adotar esse arquétipo, não querem ser submissas, amantes da paz como as boas mulheres são. As fortes qualidades da mulher tornaram-se desprezadas por causa de sua fraqueza. A solução óbvia era criar uma personagem feminina com toda a força do Superman, mais todo o fascínio de uma mulher boa e bonita.” É possível perceber as intenções de Marston de atingir e representar um novo público, as mulheres, em um estilo artístico até então predominantemente masculino. Ainda assim, houve também a preocupação de agradar o público-alvo original do gênero, os homens. A Mulher-Maravilha estaria à altura, em termos de força e poder,

dos demais super-heróis da época, não apenas das personagens femininas; mas também precisava se submeter aos desejos masculinos de ver uma personagem cuja representação física - corpo e roupas - deveria estar nos padrões de beleza impostos.

De acordo com Brown (2011), em sua obra *Dangerous Curves: Action Heroines, Gender, Fetishism, and Popular Culture*, "desde seu início, a Mulher-Maravilha batalhou com o fardo simbólico de se encaixar na fantasia do gênero masculino de força física e a pré-concepção cultural de beleza feminina" (Brown, 2011, p. 236). Marston agradou ao novo público feminino ao fugir da ideia tão recorrente nas bandas desenhadas da mulher como ser frágil, que precisa ser resgatada. Contudo, atendeu às expectativas do público masculino adolescente conferindo à personagem as características necessárias para ter apelo sexual. Conforme Fretheim (2017) afirma, tal situação fez com que a popularidade da Mulher-Maravilha como ícone feminista variasse muito no decorrer dos anos, algo geralmente influenciado por acontecimentos históricos, eventos reais cuja influência poderia ser vista até mesmo no traço com o qual a personagem era desenhada.

A Mulher-Maravilha é a heroína que já conta com publicações próprias há mais tempo na história da banda desenhada. A personagem, inclusive, é a única representante feminina que faz parte dos "Três grandes" da DC Entertainment e da DC Comics, ao lado de Superman e Batman. Levando este ponto em consideração, vale observar o quão maior já foi o investimento em filmes do Superman/Clark Kent e do Batman/Bruce Wayne, quando comparados ao realizado em longas da heroína até o momento. O aclamado Super Homem teve um primeiro filme dedicado a sua história feito em 1978. De lá para cá, foram seis filmes focados apenas no herói, além de outros dois longas em que o personagem era um dos protagonistas. O Batman, por sua vez, ganhou um primeiro filme em 1943 e, até este ano, já contabiliza nove produções sobre sua história e mais duas em que divide os holofotes com outros personagens. Além disso, o personagem foi abordado no longa *Coringa* e ganha um novo filme solo em 2022. A comparação com a Mulher-Maravilha, quanto a produções cinematográficas, traz uma discrepância impossível de ser ignorada. A heroína Diana Prince ganhou seu primeiro filme em 2017 e protagonizou a sequência do longa, que tinha lançamento marcado inicialmente para 2020, mas foi adiado para 2021 devido à pandemia do Covid-19. Além desses, também esteve ao lado dos outros personagens em dois outros filmes. Ao todo, cinco filmes. Lançados apenas nos últimos quatro anos. Além disso, é importante destacar que, desde 1960, a Mulher-Maravilha não ganhava uma versão live-action.

3.1.2. Viúva Negra

Assim como Diana Prince – a Mulher-Maravilha – Natasha Romanoff, a Viúva Negra, tem uma história original, não sendo uma cópia secundária de um herói homem. No início de sua história, o grande problema da Viúva Negra é o fato de a personagem ser fruto do que fizeram a ela no temido Quarto Vermelho, no Programa Viúva Negra. Para se tornar uma grande guerreira, perdem-se características femininas, como se apenas características intrinsecamente masculinas fizessem da heroína uma boa guerreira. E não estamos falando aqui de suas habilidades de luta, tão ligadas à figura do homem - ou sua falta de pensamentos românticos - frequentemente mais ligados a mulheres -, mas sim de elementos como o útero. As participantes do programa Viúva Negra tinham seus úteros cirurgicamente removidos sem sua autorização, como forma de garantir o seu foco em suas missões enquanto guerreiras e espiãs, sem "obstáculos" que sua condição de mulher pudesse impor, apenas as "vantagens" de ser mulher, como seu corpo e capacidade de sedução.

Se o caráter de "guerreira fabricada" marcou o início de sua história, o que quiseram fazer dela não teve sucesso graças a suas próprias escolhas. Natasha não seguiu exercendo a função de espiã assassina. Ela usou "o que fizeram dela" para se tornar o que ela quis: uma heroína. Sua popularidade cresceu ainda mais após ser a heroína escolhida para compor a versão cinematográfica dos Vingadores. Durante 11 anos e três fases do chamado Universo Cinematográfico Marvel (MCU), a Viúva Negra dividiu o protagonismo de filmes como *Vingadores* e *Capitão América: Guerra Civil*. Neste período, outros personagens ganharam seus filmes solo, como forma de compor a narrativa que o estúdio tanto queria. Homem de Ferro, Capitão América e Thor ganharam, cada um, três filmes. Homem-Aranha ganhou dois filmes. O grupo Guardiões da Galáxia, liderado pelo herói Senhor das Estrelas, ganhou dois filmes. E mesmo o Homem-Formiga, subestimado por muitos, ganhou dois filmes. Apenas 11 anos depois da maior linha de história já construída no cinema de super-heróis, a Viúva Negra ganhou seu filme solo, com estreia marcada inicialmente para março de 2020, mas adiada para julho de 2021 devido à pandemia do Covid-19.

Sim, é preciso levar em conta que ela não foi a única integrante original dos Vingadores a não ganhar uma produção solo durante esses 11 anos. Apenas após a finalização das três primeiras fases do MCU, o Gavião Arqueiro teve sua série solo anunciada para o serviço de streaming da Disney, estúdio que adquiriu os direitos da Marvel Studios há alguns anos. É importante ainda ressaltar que o primeiro filme solo de super-herói da Marvel protagonizado por uma heroína foi, na verdade, *Capitã Marvel*, ainda no final da fase 3, antes do aclamado *Vingadores: Ultimato*. Ainda assim, o primeiro filme de uma heroína Marvel foi realizado apenas dez anos após o início da construção do MCU.

Aqui está a linha do tempo do Universo Cinematográfico Marvel (por ordem de lançamento), para uma melhor compreensão:

FASE 1

1. *Homem de Ferro* (2008) [Filme]
2. *O Incrível Hulk* (2008) [Filme]
3. *Homem de Ferro 2* (2010) [Filme]
4. *Thor* (2011) [Filme]
5. *Capitão América: O Primeiro Vingador* (2011) [Filme]
6. *Os Vingadores* (2012) [Filme]

FASE 2

7. *Homem de Ferro 3* (2013) [Filme]
8. *Thor: O Mundo Sombrio* (2013) [Filme]
9. *Capitão América: O Soldado Invernal* (2014) [Filme]
10. *Guardiões da Galáxia* (2014) [Filme]
11. *Vingadores: Era de Ultron* (2015) [Filme]
12. *Homem-Formiga* (2015) [Filme]

FASE 3

13. *Capitão América: Guerra Civil* (2016) [Filme]
14. *Doutor Estranho* (2016) [Filme]
15. *Guardiões da Galáxia Vol. 2* (2017) [Filme]
16. *Homem-Aranha: De Volta ao Lar* (2017) [Filme]
17. *Thor: Ragnarok* (2017) [Filme]
18. *Pantera Negra* (2018) [Filme]
19. *Vingadores: Guerra Infinita* (2018) [Filme]

20. *Homem-Formiga e a Vespa* (2018) [Filme]
21. *Capitã Marvel* (2019) [Filme]
22. *Vingadores: Ultimato* (2019) [Filme]
23. *Homem-Aranha: Longe de Casa* (2019) [Filme]

11 anos e 23 filmes depois, o futuro da Marvel nos cinemas parece, enfim, estar caminhando para uma maior inclusão feminina. Viúva Negra ganhou um filme solo. A série solo do Gavião Arqueiro vai apresentar Kate Bishop, personagem que assume a identidade heroica como Gaviã Arqueira. *Capitã Marvel 2* já está confirmado. Uma série da She-Hulk também está nos planos entre as produções Disney+/Marvel, bem como um seriado da Ms. Marvel, primeira heroína muçulmana da Marvel Comics.

3.1.3. Capitã Marvel

A mesma discrepância entre a presença e a importância das personagens na banda desenhada e suas representações no cinema pode ser observada também em relação a Capitã Marvel. A primeira aparição da heroína nas revistas da Marvel Comics data de 1968. Quase dez anos depois, em 1977, a personagem ganhou sua revista própria, ainda sob a alcunha de Ms. Marvel, primeira identidade que assumiu. De lá para cá, a heroína já participou de arcos como a *Guerra Civil*, já adaptado para os cinemas. Ela, contudo, não está no filme. Uma cena pós-créditos de *Vingadores: Era de Ultron*, de 2015, incluía a Capitã Marvel, como uma referência de que a personagem seria apresentada em breve. Contudo, a cena foi cortada. Apenas após uma linha do tempo de dez anos, Carol Danvers/Capitã Marvel se tornou a primeira protagonista feminina de um filme de super-herói Marvel.

Mas nem todas as reações do público ao filme foram boas. E não estou me referindo aqui a comentários mais técnicos sobre roteiro ou direção, mas sim quanto à resistência de membros do público masculino em aceitar uma mulher como protagonista de um filme de super-herói de forma não sexualizada. Houve quem dissesse que o verdadeiro “Captain Marvel” era um homem, e que ele deveria ter ganho um filme em vez dela, que apenas “veio dele”. Em sua primeira origem na banda desenhada, a personagem Carol Danvers acaba ganhando seus poderes após ser atingida pela explosão de um equipamento alienígena e exposta a uma forte radiação que acabou misturando o DNA do guerreiro Kree Mar-Vell, o primeiro Captain Marvel, ao seu. Em 2019, contudo, cerca de 40 anos depois da apresentação dessa origem da Capitã Marvel aos leitores da banda

desenhada, a personagem ganhou uma nova história de origem. A quarta edição da *série A Vida da Capitã Marvel* - assinada por Margaret Stohl, Carlos Pacheco e Erica D'Urso - revelou que Carol tinha seus poderes por ser filha de mãe Kree com pai humano. Sua mãe foi apresentada como Mari-Ell, primeira capitã do Supremo Protetorado, Campeã do Império Kree. A mudança foi grande. Em mais um exemplo de como o contexto social influencia na banda desenha, vimos a Capitã Marvel passar de mais uma personagem que tem sua origem super poderosa em um homem para uma heroína cuja origem de sua grandiosidade vem de outra mulher, também guerreira, em uma posição de prestígio e poder.

3.1.4. Arlequina

Diferente das demais personagens citadas acima, Arlequina (seu nome original é Harley Quinn) não teve sua origem na banda desenhada. A anti-heroína foi apresentada ao público em 1992, criada especificamente para o programa *Batman: A série Animada*. O jeito subversivo da personagem agradou, e o que inicialmente seria apenas uma aparição de um episódio deu início a uma longa trajetória. Além de participar de vários episódios da série animada do Homem Morcego, Arlequina acabou chegando às páginas das edições da DC. Em 1993, apareceu pela primeira vez em revistas da DC Comics, tendo sido oficialmente incluída no Universo DC em 1999, com a edição *Batman: Harley Quinn*. De lá para cá, a trajetória de Arlequina seguiu ganhando sucesso. A edição que contou sua história de origem, inclusive, venceu o Prêmio Eisner. Entre 2009 e 2011, ela protagonizou uma série de banda desenhada chamada *Sereias de Gotham*, na qual integrava a icônica gangue formada também por Mulher Gato e Hera Venenosa. Desde então, a personagem ganhou um *reboot* na série de revistas *Os Novos 52*, o que lhe garantiu uma série própria de BD, agindo mais como uma justiceira do que uma criminosa. O sucesso da série fez com que a história da personagem ganhasse continuidade no selo DC Rebirth.

Com uma história de sucesso assim em séries animadas e na banda desenhada, por que Arlequina demorou tanto a ser apresentada nos cinemas? A versão live-action da personagem, vivida pela atriz Margot Robbie, foi apresentada no filme *Esquadrão Suicida*, em 2016. O longa foi um fracasso de bilheteria e crítica, e trouxe uma Arlequina sexualizada, vestindo roupas diminutas e em um relacionamento abusivo com o vilão Coringa. Não à toa, a personagem foi reconhecida também por essa característica, tendo "conquistado" a 16ª posição na lista da Comics Buyer's de "100 mulheres mais sexy em banda desenhada". Contudo, o essencial da Arlequina também ganhou destaque, com o site IGN a classificando na 45ª colocação de sua lista "100 Maiores Vilões dos Comics de Todos os Tempos".

Além disso, o trabalho da atriz e a personalidade disruptiva de Arlequina caíram nas graças do público, que destacou a personagem como uma das únicas coisas boas de *Esquadrão Suicida*. O Halloween que se seguiu ao lançamento do filme foi repleto de jovens garotas vestidas como a personagem, algo que também podia ser visto nos eventos de banda desenhada e cinema. Embora não representada de forma adequada para o momento social e histórico em que o filme foi lançado e para seu público alvo, Arlequina foi apresentada, e o carisma da personagem e o de sua intérprete gerou frutos. Em 2020, Arlequina ganhou filme próprio, em uma trama na qual se liberta do relacionamento tóxico que tinha com Coringa e passa a lutar ao lado de outras anti-heroínas. Todas mulheres. Nenhuma delas super sexualizada, algo que, inclusive, gerou reclamações de alguns homens que assistiram ao filme, que se queixaram do “excesso de roupas” das protagonistas. O filme contou com um título sugestivo: *Aves de Rapina e a Fantabulosa Emancipação de uma Arlequina*. Além disso, a personagem retorna mais uma vez para o novo filme, com estreia prevista para 2021, que a DC e a Warner decidiram fazer do grupo de anti-heróis Esquadrão Suicida. Embora grande parte do elenco desse *reboot* tenha mudado, Robbie volta para viver Arlequina mais uma vez.

3.2. Era uma vez... uma heroína: contos de fadas também se atualizam

Também exemplos de produções de grande expressão nos cinemas atualmente, – e, conseqüentemente, com grande alcance entre crianças e jovens – os grandes *blockbusters* das princesas Disney são outros exemplos de obras nas quais é possível ver fortemente o reflexo das mudanças sociais em torno da figura feminina. Ainda que, por narrar histórias protagonizadas por princesas, procure-se retratar costumes dos períodos monárquicos de diferentes países, as mudanças de atitudes e comportamentos das personagens foram significativas no decorrer dos anos. Ao ponto, inclusive, de se trazer aqui a discussão sobre a alteração da abordagem da princesa e o paralelo com as personagens superpoderosas da banda desenhada: as princesas ganharam voz, espaço e ares e atitudes de heroínas de seus próprios filmes.

Em seu estudo *¿Se ha vuelto Disney Feminista? Un nuevo modelo de princesas empoderadas*, García e Peláez (2015) analisaram 12 filmes da Disney para compreender as transformações da representação do papel feminino ao longo dos anos e como isso foi passado para as diferentes gerações. De acordo com as autoras, de 1937, quando a Disney lançou *Branca de Neve*, até 2009, com Tiana, de *A Princesa e o Sapo*, foram construídas personagens que marcaram o arquétipo da "mulher jovem, bonita, esbelta e delicada que se opõe a seu destino." Contudo, essa resistência acaba se subordinando à existência de uma figura masculina, o Príncipe Encantado – ou, no caso das super-heroínas, o chamado *tolken boyfriend* (explicaremos este conceito mais à frente). Aqui, as pesquisadoras se referem a Cinderela (1950), Aurora (1959), Ariel (1989), Bela (1991),

Jasmine (1992), Pocahontas (1995), Mulan (1998) e Tiana (2009). É preciso destacar, contudo, que já era possível perceber um reflexo das mudanças sociais nas três últimas. Pocahontas prioriza sua tribo em detrimento do homem por quem se apaixona. Mulan salva a China, contraria a ordem social chinesa e se prova tão valiosa quanto qualquer homem, independente de se casar ou não no final do filme. Tiana, primeira princesa negra da Disney, mais salva o príncipe do que é salva. Ainda assim, García e Peláez (2015) apontam acertadamente uma mudança ainda mais significativa em Rapunzel (*Enrolados*/2010), Mérida (*Valente*/2012) e Elsa e Ana (*Frozen*/2013), o que demonstra mais uma vez que a abordagem das princesas segue se atualizando com o passar dos anos.

Mas as mudanças em torno das princesas Disney tomaram um novo rumo com o início dos remakes live-action do estúdio. Histórias clássicas ganharam vida na interpretação de atores reais, mas a nova versão dos contos também passou por alterações que entregaram aos espectadores – e, em especial, a novas gerações de espectadores – princesas empoderadas e que muito refletem a luta por igualdade de gênero que permeia tanto o âmbito da indústria cinematográfica como tantos outros contextos atualmente. No live-action *de A Bela e a Fera* (2017), Bela ganhou uma história de origem mostrando os sacrifícios de sua mãe, e também foi apresentada como uma inventora. Suas habilidades mecânicas, inclusive, salvam a ela e a seu pai mais de uma vez. O mesmo acontece com *Cinderella* (2015). Embora a história não seja alterada e sua vida tome um outro rumo com o casamento real, a personagem ganha complexidade emocional e passa de uma das princesas com menor número de falas em um desenho Disney a alguém capaz de fazer o príncipe questionar leis e sua posição do reino. Dada sua história mais conservadora e datada, contudo, as principais mudanças na imagem de uma princesa são mais expressivas nos outros live-action. Em *Malévola* (2014), por exemplo, embora o destaque não fique para a princesa Aurora, mas sim para a suposta vilã, vemos uma mulher como a heroína da história. Apresentada como uma protetora do reino, ela luta contra a ganância dos humanos e chega a ser seduzida, enganada e mutilada por aquele que acreditava ser seu príncipe encantado, numa apologia ao estupro. Em 2019, chegamos, então, ao exemplo mais representativo até o momento – em termos de mudanças entre a animação original e a versão live-action – e um dos objetos de análise deste trabalho, junto às personagens heroicas já citadas anteriormente: a princesa Jasmine no live-action *Aladdin*.

3.2.1. O live-action *Aladdin* e a nova Jasmine

Lançado nos cinemas mundiais no dia 8 de maio de 2019, *Aladdin* teve sua produção envolta em algumas polêmicas. A maior parte delas girava em torno da interpretação de Will Smith como Gênio e dos efeitos especiais usados no personagem. Ao aceitar o papel, Smith trouxe para si a imensurável responsabilidade de

dar vida ao personagem um dia vivido por Robin Williams. Mas o filme estreou, e o trabalho do ator como Gênio foi um dos pontos mais elogiados da produção. Um dos pontos. Porque o filme teve outro grande destaque: a princesa Jasmine.

Na animação original, de 1994, Jasmine já é uma princesa que desafia a imposição de ter que casar-se com um príncipe, como se fosse esta sua única razão de existir. Ao final do filme, seu pai, o sultão, muda a lei e permite que ela se case com o plebeu Aladdin. No live-action, a trama em torno da personagem mudou. Jasmine quer ser a próxima governante da cidade fictícia de Agrabah. Como única descendente do sultão, a jovem estuda para administrar o reino e governar seu povo, mas precisa lutar contra imposições machistas em relação a "sua posição como mulher". No final do filme, Jasmine se prova capaz de governar o reino, se torna sultana e ela mesma muda a lei que impunha condições sobre com quem deveria se casar. Outro ponto a se destacar é o fato de a única música nova incluída no live-action ter sido composta para Jasmine, e de a canção pôr em discussão o direito das mulheres a terem espaço para opinar, debater e discutir de forma igualitária.

3.3. Cinema e vida real: o poder da representação da figura da mulher em filmes de super heróis e o efeito *Mulher-Maravilha*

Em uma entrevista à revista Entertainment Weekly, em setembro de 2018, o presidente da Marvel Studios, Kevin Feige, afirmou que a Capitã Marvel seria o personagem mais poderoso já apresentado nos cinemas. Por que, então, só apresentá-la nos filmes agora? Sobre o motivo pelo qual apenas agora personagens femininas estavam ganhando espaço como protagonistas de produções de super-heróis, ele respondeu: "Eu acho que existem várias razões. Uma delas era lutar contra a noção errônea de que o público não queria ver um filme de herói liderado por mulheres por causa de uma série de filmes de 15 anos atrás que não funcionaram. E minha crença sempre foi de que eles não funcionavam não porque eram histórias lideradas por mulheres - eles não funcionavam porque não eram particularmente bons filmes."

Ainda assim, é inegável que, nos últimos anos, a idealização sobre a figura feminina na sociedade e no cinema passou por mudanças consideráveis. As mudanças pelas quais as personagens passaram desde sua criação, bem como as mudanças que propuseram ao cenário de super-heróis, tanto na banda desenhada como nos cinemas, são perceptíveis para aqueles que acompanham a trajetória das heroínas. Fretheim (2017) destaca as mudanças, por exemplo, no desenvolvimento da Mulher-Maravilha no decorrer de sua história e a importância que a proposta da heroína teve ao desafiar esse *status quo* do universo de super-heróis, que tanto reforçava o estereótipo do homem que salva e o da mulher que precisa ser salva pelo homem.

O gênero de super-heróis é predominantemente masculino na natureza, mais do que agora, e as personagens femininas são historicamente muito femininas, precisam ser resgatadas e atraídas como garotas pin-ups. Criando uma super-heroína feminina que atrai leitores jovens e femininos como um ideal feminista de força, poder e justiça, e ao mesmo tempo respondendo às expectativas dos garotos adolescentes que compunham a parte principal dos leitores de quadrinhos dando-lhe sex appeal, Mulher-Maravilha desafiou as expectativas do gênero tanto como um super-herói quanto como uma mulher. (Fretheim, 2017, p. 7)

Assim como acontece entre a realidade e outros tipos de arte, há uma relação de retroalimentação entre o cinema e o contexto político-social de seus espectadores, na qual um exerce influência sobre o outro. A nova concepção da figura feminina, portanto, reflete-se nas personagens retratadas nas produções cinematográficas, que, por sua vez, podem trazer novas formas de representatividade que podem ter influências positivas na realidade. Conforme García e Peláez (2015) destacaram em sua pesquisa, são inúmeras as investigações que avaliam que os meios de comunicação e suas diferentes manifestações de entretenimento influenciam as pessoas, especialmente, as crianças. Belmonte e Guillamón (2008) apontaram que obras de entretenimento de grande alcance, como filmes, atuam como agentes de socialização, ao lado de instituições como família e escola, guiando a formação de valores e formas de comportamento, "ajudando a construir identidades e contribuindo, desta forma, para estabelecer os sistemas simbólicos através dos discursos e do imaginário que transmitem" (Belmonte & Guillamón, 2008, p. 116). Segundo Falcón (2013), por sua vez, as histórias narradas em filmes como as produções das princesas Disney são "as primeiras ferramentas sociais com as quais codificar a transmissão, desde a infância, das expectativas grupais de desenvolvimento, comportamento e convivência" (Falcón, 2013, p.36). Os filmes de heróis figuram neste cenário quase que como o passo seguinte, conforme as audiências vão crescendo um pouco mais. Ainda assim, mesmo as produções a princípio não desenvolvidas pensando no público infantil encantam e influenciam os espectadores desde muito cedo, podendo exercer uma influência no desenvolvimento da identidade dessa audiência. Um forte exemplo disso é *Mulher-Maravilha*.

Lançado em 2017, o longa impactou o universo do cinema como um todo, e principalmente o dos filmes de super-heróis, por fatores diversos. No total, a produção alcançou a bilheteria de US\$821,8 milhões mundialmente, sendo apenas US\$205 milhões domesticamente. Os valores do primeiro final de semana em cartaz do filme fizeram da cineasta Patty Jenkins a diretora com melhor estreia nos Estados Unidos. A atriz Gal Gadot, por sua vez, conquistou o prêmio #SeeHer. Criada em 2017 pela Association of National Advertisers, a premiação é um reconhecimento pela representatividade feminina positiva que a profissional exerce atualmente. Além disso, a sequência do longa, *Mulher-Maravilha 1984*, tornou-se o primeiro filme a ser

produzido seguindo as normas contra assédio sexual implementadas pelo Sindicato dos Produtores de Hollywood (PGA), uma nova política parte dos documentos iniciais da Força Tarefa Anti Assédio Sexual do PGA.

Mas se os números já demonstravam a ampla recepção do público para um filme com protagonismo feminino, a importância dessa representatividade veio também por meio de depoimentos que, embora não sejam mensuráveis, são exemplos do efeito dessa mudança no cinema e, mais especificamente, nos filmes de super-heróis. Estamos falando aqui de uma declaração dada por uma professora de Jardim da Infância de uma escola americana em 2017. No texto, compartilhado nas redes sociais pela diretora Patty Jenkins e pela atriz Gal Gadot, a educadora destacava algumas situações que presenciou em sua sala de aula apenas uma semana após a estreia de *Mulher-Maravilha* nos cinemas:

1. Na segunda-feira, um menino que era fascinado pelo Homem de Ferro me contou que pediu a seus pais por uma nova lancheira da Mulher-Maravilha.
2. Uma garotinha disse "Quando eu crescer, eu quero falar centenas de línguas, como a Diana."
3. Sete meninas brincando juntas durante o recreio, dizendo que, já que todas queriam ser a Mulher-Maravilha, elas concordaram em ser amazonas e não brigar, mas trabalhar juntas para combater o mal.

Em nota final à diretora do filme, a professora escreveu: "Considere este um lembrete amigável de que este filme mudou completamente o jeito que essas meninas e esses meninos pensam sobre si mesmos e sobre o mundo em uma semana, imagine o que a próxima geração vai alcançar se nós dermos a eles mais filmes como *Mulher-Maravilha*."

Embora não se tratem de dados exatos obtidos por meio de uma pesquisa quantitativa ou qualitativa, os depoimentos servem como um exemplo dos impactos do filme em suas audiências. E deixam, ainda, uma base que demonstra a importância de uma posterior pesquisa mais aprofundada sobre tal impacto. Observando os depoimentos colhidos pela professora, portanto, é possível perceber uma mudança em todo o paradigma social da classe. Se uma mudança do gênero já seria importante para diferentes faixas etárias da juventude e da idade adulta, o impacto se potencializa quando o grupo em questão é formado por crianças, em fase de modelação de sua personalidade, de sua identidade. Vale destacar que, assim como foi dito antes, os super poderes atuam com o fator de fantasia que torna a história mais interessante. Mas são outras características da personagem que são ressaltadas pela audiência. A inteligência, a coragem, os talentos natos e os adquiridos.

O personagem de quadrinhos da série de seis volumes de Mulher-Maravilha, de Brian Azzarello, lembra constantemente aos personagens masculinos que as mulheres não são objetos de desejo. Ambas e várias outras

versões da Mulher-Maravilha mostram que ser um ícone feminista não consiste apenas em não ser objetificado, mas por questionar as práticas atuais, ela pode emergir como um modelo saudável a ser seguido, afinal. (Fretheim, 2017, p. 17, 2017)

Ainda que não exista um estudo que analise em dados quantitativos os efeitos dessa representatividade, a recepção do público ganhou recentemente mais um suporte estatístico. Em outubro de 2018, a BBC America e a Women's Media Center realizaram um estudo que comprovou que as audiências jovens querem mais protagonistas femininas nos filmes e na televisão. Realizada com 2.431 jovens, entre 5 e 19 anos, a pesquisa verificou que todos os grupos demográficos expressaram o desejo de ver mais mulheres protagonizando filmes do gênero sci-fi e de super-herói.

É ao propor essa posição de igualdade - ou refletir uma posição pela qual muitas mulheres seguem lutando para obter - que a abordagem de uma personagem feminina em um universo com protagonismo masculino marcante em toda sua história torna-se também uma forma de militância.

Como mulher, a Mulher-Maravilha representa *a outra* de mais de uma maneira. Ela é diferente da maioria das pessoas porque é divina e possui poderes sobre-humanos, mas também porque a maioria dos super-heróis, que formariam um grupo de pessoas com quem ela poderia se identificar, são homens, ela se torna *a outra* mesmo entre os iguais. (Fretheim, 2017, p. 11)

Mas se ela pode, por que outras não poderiam? O “poder” referido aqui não são os super poderes da personagem, elementos de fantasia usados para deixar a história mais interessante e apelativa ao público; mas sim o poder estar em uma mesma posição ocupada majoritariamente por homens por motivos, em sua maioria, de ordem social. Trazer, portanto, essas histórias, enfim, para o âmbito do cinema significa aumentar o seu alcance, chegar a novos públicos e ser mais efetivo nos diversos efeitos que se desejou causar com aquela produção cinematográfica: entreter, inspirar, representar.

PARTE II

Metodologia de análise

“Porque o cinema é o espelho do homem e ver um filme significa refletir nele seus próprios desejos e reconfirmar o que é socialmente permitido.” (Gubernikoff, 2016, p. 37).

Capítulo 5

OBJETIVOS, TEORIA FEMINISTA DO CINEMA E TÉCNICAS DE ANÁLISE

5.1. Objetivos de análise e teoria feminista do cinema

Dadas as informações e percepções sobre as mudanças da presença da figura feminina nos mais diversos âmbitos da sociedade, este trabalho tem como objetivo central analisar como, dentro deste contexto, a representação da mulher nos filmes de super-heróis evoluiu nos últimos anos, sendo reflexo das mudanças reais e também ferramenta de legitimação para tais transformações sociais.

Encaro o cinema como uma das artes mais plurais, e um protagonista ativo no decorrer da história. Creio, inclusive, que os momentos em que menos se percebe a produção cinematográfica como objeto de legitimação de padrões sociais e/ou até posicionamentos políticos e religiosos são aqueles em que essas obras atingem ainda mais seus objetos quando usados para tais fins. Por trás do caráter de entretenimento, consumimos modelos, modelos do que não fazer, modelos do que é certo, modelos de felicidade, modelos de comportamento social. Tudo isso com um alcance que muitas das demais artes podem não conseguir obter, em termos de pluralidade de públicos. Dos primeiros filmes gravados em preto e branco às grandes produções em salas de exibição 4K, a história acompanhou mulheres tentando alcançar os padrões de beleza de estrelas como Marilyn Monroe e Katherine Hepburn, enquanto desejavam conhecer versões reais de ídolos como James Dean ou Robert Redford. Gubernikoff (2009) destacou o chamado *star system* do cinema americano como um fenômeno social, do ponto de vista do público.

[...] em que as estrelas do cinema são cultuadas como deusas do Olimpo. Pode-se perceber uma mitologia que se situa no limite entre a crença e o divertimento, entre a estética, a mágica e a religião. Esse fenômeno se explica em parte porque a tela, com sua especificidade fílmica, funciona como um espelho para a plateia, pois envolve a presença humana, ou seja, o ator. Nesse processo, o espectador cria uma identificação afetiva com o espetáculo. (Gubernikoff, 2009, p.70)

Mas não estamos falando apenas da identificação que os espectadores podem ter com os atores, mas principalmente com os modelos de comportamento que os personagens passam nas produções cinematográficas. Vimos o mundo sonhar com o *American Way of Life* (aqui também amplamente fortalecido pela televisão e pela publicidade), enquanto os filmes de guerra americanos legitimavam o sonho de servir no exército em nome de seu país. A cada grande sucesso no cinema ou na televisão, vemos lojas de roupas e acessórios disponibilizando produtos similares aos dos personagens. E nos percebemos seguindo modelos de comportamento que crescemos vendo em diferentes âmbitos da sociedade ao nosso redor, no núcleo familiar, entre amigos, em ambientes profissionais e também na mídia, que consumimos com uma intensidade cada vez maior.

E aqui precisamos considerar o alcance da chamada mídia de massa, dos filmes de cultura pop, que alcançam um número tão grande de pessoas, com diferentes gostos. Os polêmicos documentários cheios de denúncias de Michael Moore e as narrativas quase fantásticas e com fotografias que mais parecem obras de arte de Wes Anderson podem alcançar apenas determinada parte do público do cinema. Mas as aventuras de ação de cineastas como Steven Spielberg e James Cameron com certeza chegam a um número imensamente maior de espectadores. Para se ter uma noção, segundo dados da plataforma Box Office Mojo, o filme *Titanic* passou cerca de 12 anos no topo da lista de maiores bilheterias da história do cinema, com uma arrecadação mundial de US\$2.187.463.944,00. A produção dirigida por James Cameron só foi desbancada por mais um trabalho do diretor, o aclamado *Avatar*. Lançado em 2009, o filme alcançou a bilheteria de US\$2.787.965.087,00, somadas as exibições que teve pelo mundo. Ambas as obras tinham fatores de grandiosidade alimentando a curiosidade dos espectadores. *Titanic* era a adaptação de um dos naufrágios mais famosos da história, com tecnologias de filmagens e cenários ainda não vistos no cinema. *Avatar*, por sua vez, apostou mais uma vez na novidade - e nessa megalomania de Cameron - e foi um dos primeiros filmes em 3D a chegar aos cinemas pelo mundo, com direito à criação de um mundo completamente novo na trama. Dez anos se passaram e nenhum outro filme parecia capaz de desbancar *Avatar*. Até que um conseguiu: um filme de super-heróis, *Vingadores: Ultimato*.

Lançado em 2019, *Vingadores: Ultimato* chegou às cifras de US\$ 2.790.849.263,00 em sua arrecadação mundial. O longa foi dirigido pelos cineastas Anthony e Joe Russo, já conhecidos pelos fãs do gênero, e a grande novidade que tinha a seu favor - quando comparado às novas tecnologias que alavancaram a curiosidade em torno de *Titanic* e *Avatar* - era o fato de ele ser a conclusão de um universo cinematográfico de mais de dez anos. Conforme já listado no capítulo 3 deste trabalho, a divisão de cinema da Marvel desenvolveu 23 filmes por mais de dez anos, ligados a uma linha de história principal.

Para que possamos sequer começar a imaginar a influência que quaisquer padrões de comportamentos passados nesses filmes possam ter sobre seus espectadores, precisamos levar em conta dois fatores que são consequências da criação de um universo tão amplo por tanto tempo:

1. Pelo longo tempo de desenvolvimento desse universo cinematográfico, muitos de seus espectadores cresceram acompanhando esses filmes. Por dez anos - período de tempo que para muitos foi toda sua adolescência ou juventude - milhões acompanharam dois ou três desses filmes por ano.
2. Também por conta do tempo durante o qual esses filmes ocuparam as principais salas de exibição pelo mundo, diferentes gerações foram sendo conquistadas pelas mega produções de heróis. E estamos, neste momento, falando apenas sobre os filmes Marvel, mas a DC também lançou diversas produções cinematográficas de peso durante este tempo, incluindo um dos objetos de análise deste trabalho, o filme *Mulher-Maravilha*.

E não foi pequeno o número de salas de exibição que esses grandes estúdios ocuparam com suas produções em múltiplas cidades pelo mundo. Sobre os efeitos que esse monopólio que o cinema americano exerce no mercado de exibição, Gubernikoff (2009) destaca:

[...] mais especificamente o cinema americano clássico, aquele ligado às ideologias dos grandes estúdios, produz significados que circulam e, sendo incorporados socialmente através dos anos, encontram-se presentes na formação social do indivíduo exposto a esse tipo de comunicação. Portanto, o cinema clássico não só disseminou uma forma de produção de filmes, mas também e, principalmente, valores e ideologias enraizados socialmente e enraizados em nível de sujeito, num processo contínuo desde a sua instalação. (Gubernikoff, 2009, p.69)

É importante levarmos em conta também que o ser humano é naturalmente narrativo. Seja pela transmissão de tradições e lendas, pela história que se conta quando em situações sociais ou pelos múltiplos cenários que criamos em nossas mentes, estamos buscando ordenar a realidade que nos rodeia por meio de diferentes narrativas. Gonçalves (1998) dissertou sobre os seres humanos serem vistos como contadores de histórias, defendendo "que o pensamento é essencialmente metafórico e imaginativo e ainda que a manipulação do pensamento é caracterizada por uma procura intencional de significação. [...] a realidade é vista como uma estrutura complexa, caótica e multipotencial, preferencialmente acedida através de diapositivos de natureza hermenêutica e narrativa" (Gonçalves, 1998, p. 257). Gubernikoff (2016) discorreu sobre essa característica inata do ser humano ao citar meios que buscamos para trabalhar isso, destacando a atuação que o cinema passou a exercer nessas construções de narrativas.

O que o homem procurou no transcórrer de seu desenvolvimento histórico-cultural, por meio das fábulas, da religião, ou da magia, foi a ideia de um "eterno retorno", que se manifestou no cinema por intermédio de uma

história sempre recontada, que faz com que o espectador volte sempre ao cinema – assim como volta sempre para a missa, em que sempre a mesma história é descrita. Essa foi a forma encontrada pelos homens para suportar o seu dia a dia. Porque o cinema é o espelho do homem e ver um filme significa refletir nele seus próprios desejos e reconfirmar o que é socialmente permitido. (Gubernikoff, 2016, p 37)

Neste ponto, podemos voltar aos exemplos dados no capítulo 4 deste trabalho, quando destacamos as mudanças de comportamentos que uma professora do Jardim da Infância de uma escola americana percebeu em seus alunos e alunas após eles assistirem ao filme *Mulher-Maravilha*. O surgimento de uma vontade de aprender novos idiomas como a personagem ou ainda a inserção de figuras como as amazonas – como no longa – em suas brincadeiras de faz-de-conta demonstram como a experiência do filme trouxe novos elementos para o processo narrativo dessas crianças, ou seja, para a forma como elas dão significado à realidade em torno delas. Perceber como essa representação da mulher em produções cinematográficas de super-heróis vem evoluindo e como é feita hoje – em termos de comportamentos, figurinos, personagens associados, história e outros critérios de análise que serão citados e explicados mais à frente – é o objetivo central desta pesquisa.

Para tanto, precisamos abordar aqui a teoria feminista do cinema, que nasceu na década de 1970 e tem como proposta exatamente fazer uma releitura do *star system* do cinema americano como forma de estudar as questões da representação da mulher no cinema. Caseti (1999) citou Jean-Louis Baudry, um dos teóricos mais conhecidos do movimento, ao definir que o objetivo da teoria feminista do cinema era:

[...] fornecer provas adicionais à ideia de que o cinema, sobre o disfarce de uma “máquina” que meramente obedece a leis científicas, realmente tem efeitos ideológicos devido à forma real em que é concebido. Estes efeitos gravitam ao redor de dois fenômenos: o ocultamento do trabalho que converte a realidade dentro da representação cinematográfica e a construção de um sujeito transcendental que serve como um apoio à audiência. (CASSETI, Francesco, 1999, p. 194)

Em sua pesquisa *A Imagem: representação da mulher no cinema*, Gubernikoff (2009) aponta que “a partir da segunda onda do movimento feminista, ocorrida na década de 70, a teoria feminista do cinema demonstrou que a posição das mulheres nos enredos dos filmes hollywoodianos sempre foi a do outro, nunca a de sujeito da narrativa, e que sempre foram tratadas como objetos do voyeurismo masculino” (Gubernikoff, 2009, p. 65). A pesquisadora destaca os estereótipos impostos à imagem da mulher no cinema como um meio de opressão e limitação de seu papel social. E o mesmo pode ser visto em filmes de super-heróis, nos quais, por muitos anos, as mulheres eram representadas apenas sob o estereótipo de donzela em perigo, o interesse romântico do herói, que estará sempre em risco para que o protagonista a resgate. E como isso – a representação da figura da mulher no cinema como um todo – influenciou suas audiências? Fortaleceu as pressupostas normas que a mulher deveria seguir dentro de uma sociedade patriarcal. E não falamos aqui apenas dos homens

esperando esses comportamentos das mulheres, mas a sociedade como um todo. Segundo Capra (1988), as mulheres passaram a “aceitar estereótipos patriarcais de si mesmas; a encarar-se – seu corpo, sua sexualidade, o intelecto, as emoções, a própria condição de mulher – com os olhos masculinos” (Capra, 1988, s/p.).

Segundo a análise de Gubernikoff, em 2009, os grandes avanços da emancipação feminina nos anos 1960 ainda não conseguiram chegar ao cinema, espaço no qual as mulheres seguem sendo construídas com base nos mais diversos estereótipos da sociedade patriarcal, usando artefatos como um romantismo exagerado e irreal e ignorando o feminismo (Gubernikoff, 2009).

As atrizes e suas personagens, sempre concebidas como arquétipos, de vamps a mães, serão continuamente vítimas de si mesmas ou de contingências externas. E, mesmo que reajam contra isso, nunca se veem nas telas verdadeiras heroínas, mas sobretudo pessoas inexpressivas e passivas e, não muitas vezes, reacionárias. Devido a esses fatores sociais, o cinema sempre ficou atrasado em relação a toda revolução sexual. (Gubernikoff, 2009, p. 74)

Usando-se de técnicas de análise fílmica que serão detalhadas a seguir, vamos tentar perceber se os filmes de super-heróis mudaram isso, no que condiz à representação da figura da mulher neste gênero de produção cinematográfica, nos últimos anos. Ou se, pelo menos, estão no caminho para isso.

5.2. Técnicas de análise fílmica e instrumentos para a análise da representação da figura da mulher

Aumont (2008) destaca o cinema não como uma língua, mas como uma ferramenta para pensar. Para o pesquisador, contudo, "não se trata mais de dizer que o filme pensa, porém, mais modestamente, que ele é um meio eficaz de transmissão ou até mesmo de elaboração do pensamento" (Aumont, 2008, p.4). O autor discorre ainda sobre a maior abstração que o cinema tem em relação ao teatro, por exemplo, uma vez que este proporciona o contato entre indivíduos reais, enquanto aquele, por mais realista que tente ser, traz figuras de homens e mulheres fabricadas, por meio de técnicas diversas. É considerando esse tipo de recurso que precisamos estabelecer quais são os critérios necessários e mais eficazes para analisarmos o corpus de análise, que iremos detalhar mais à frente. Em seu livro *A Análise do Filme*, Aumont (2004) destaca que não existe um método universal de análise de um filme.

Existem métodos, é certo, mais ou menos números e de alcance mais ou menos geral [...] Por outras palavras, seria preferível dizer que o que está em questão é a possibilidade e a maneira de analisar um filme, mais do que

o método geral de análise de filmes [...] até certo ponto, não existem senão análises singulares, inteiramente adequadas no seu método, extensão e objeto, ao filme particular de que se ocupam. (Aumont, 2004, p. 15)

Veremos isso na prática ao chegarmos ao momento da análise dos filmes que serão objetos de estudo deste trabalho. A especificidade do gênero em que as produções se enquadram – filmes de super-heróis – traz consigo a necessidade de avaliarmos elementos extremamente específicos e não frequentemente presentes em outros tipos de produções cinematográficas, como uniforme, um conceito chamado *token boyfriend*, história de origem atrelada ou não a outro herói pré-existente, entre outros pontos que explico adequadamente mais à frente. Ainda assim, há pontos que observaremos comuns a outras análises. Recorrendo a Aumont (2004) mais uma vez, o pesquisador destacou três tipos principais de instrumentos para análise fílmica:

- a) Instrumentos descritivos: como decomposição dos planos, análise das imagens, descrições estéticas das cenas (dia, noite, posição dos personagens, quantidade de personagens, posição dos personagens em relação à câmera etc).
- b) Instrumentos citacionais: que estudam o texto do filme, expresso aqui pelas próprias imagens e outros recursos cinematográficos. Ex.: fotograma (pausa na imagem para dar destaque a algo), fotografia e composição dos planos, trilha e efeitos sonoros, excerto fílmico para análise de número de falas e tempo de tela, entre outros.
- c) Instrumentos documentais: dados factuais de certa forma exteriores ao filme, como dados históricos, números de bilheteria, detalhes específicos sobre a produção e direção, contexto histórico em que o filme está inserido, críticas da imprensa, recepção do público

Quanto ao que precisa ser observado para uma análise da representação dessa figura feminina no cinema, Gubernikoff (2016) destaca os elementos que compõem o chamado específico cinematográfico:

[...] a montagem, a iluminação, a composição de imagens, o enquadramento fotográfico, o movimento da câmera, etc., ou seja, aquilo que se convencionou chamar linguagem cinematográfica, é elaborado durante a realização de um filme, com a finalidade de construir significados. A construção da imagem – cenários, figurinos, maquiagem, etc. – a composição da imagem na tela, o movimento dentro do quadro dos atores, gera significados relativos à espacialidade do enredo. O enquadramento combinado com a movimentação da câmera pode induzir a uma dada significação dentro da narrativa. (Gubernikoff, 2016, p. 126)

Penafria (2009), por sua vez, traz uma categorização que aponta quatro possíveis tipos de análises, que podem ou não serem feitas em conjunto. A primeira é a análise de conteúdo, quando analisamos o conteúdo/tema de um filme, decompondo o filme e discutindo o que a obra diz a respeito do tema. Já a análise poética enumera e analisa sensações, sentimentos e outros efeitos da experiência fílmica. Há ainda a análise de imagem e do

som, que tenta perceber os objetivos e os efeitos de recursos relacionados ao som e às diferentes técnicas de imagem. E a análise exterior, que, conforme explica a autora, "considera o filme como o resultado de um conjunto de relações e constrangimentos nos quais decorreu a sua produção e realização, como sejam o seu contexto social, cultural, político, económico, estético e tecnológico" (Penafria, 2009, p. 7).

A autora também recorre a Aumont (1999) para lembrar que não existe uma metodologia universal para uma análise fílmica, contudo "é comum aceitar que analisar implica duas etapas importantes: em primeiro lugar decompor, ou seja, descrever e, em seguida, estabelecer e compreender as relações entre esses elementos decompostos, ou seja, interpretar (Cf. Vanoye, 1994 ,citado por Penafria, 2009).

A decomposição recorre pois a conceitos relativos à imagem (fazer uma descrição plástica dos planos no que diz respeito ao enquadramento, composição, ângulo) ao som (por exemplo, off e in) e à estrutura do filme (planos, cenas, sequências). O objetivo da análise é, então, o de explicar/esclarecer o funcionamento de um determinado filme e propor-lhe uma interpretação. (Penafria, 2009, p.1)

Destacadas estas definições e linhas de análise, podemos dizer que este trabalho, portanto, no que diz respeito a sua metodologia, fará uso das análises de conteúdo, poética, de imagem e exterior, conforme Penafria (2009) detalhou, já exposto acima. Já no que condiz aos instrumentos de análise fílmica de Aumont (2004), decidimos que, para o presente estudo, iremos organizar os instrumentos descritivos no que vamos chamar de parâmetros técnicos. Por sua vez, no decorrer da análise, os parâmetros técnicos analisados serão demonstrados por meio de fotogramas, tempo de tela e outros instrumentos citacionais. Já dentro do que Aumont (2004) chamou de instrumentos documentais, vamos organizar os chamados parâmetros não técnicos, específicos para o gênero dos filmes que serão analisados, e que vamos detalhar melhor a seguir.

Como a análise a ser efetuada será guiada, essencialmente, pelo âmbito qualitativo do discurso, a presença dos elementos nos filmes será estudada por meio de uma grelha de análise, que considerará a problemática da pesquisa e o que se propõe a investigar. Conforme explicou Sousa (2004), "[...] a grelha de análise qualitativa foi construída no sentido de se avaliarem pormenores como a emotividade dos títulos, o recurso a figuras de estilo e outras modalidades de significação nos textos, a utilização de linguagem de recorte literário, etc." (Sousa, 2004, pp. 63-64).

Capítulo 6

CONSTRUÇÃO E CONTEXTUALIZAÇÃO DO CORPUS DE ANÁLISE

As escolhas das personagens e dos filmes que serão objetos de estudo deste trabalho foram feitas considerando fatores que colaborassem para a construção de um corpus variado em termos de representação feminina em filmes de super-heróis, com cada uma das personagens tendo: um destaque, uma linha do tempo dentro de cada universo cinematográfico ao qual pertence, uma proposta, um público geral e um público específico e um conjunto de efeitos pós-experiência cinematográfica bem diferentes entre si. Abaixo, faço uma descrição e uma contextualização das cinco personagens selecionadas, explanando de forma mais específica os motivos pelos quais foram escolhidas para compor o corpus de análise deste estudo.

6.1. Viúva Negra

Embora a personagem Viúva Negra tenha ganhado seu filme solo próprio em 2021 - seria em 2020, mas a estreia do filme foi adiada por quase um ano devido à pandemia do Covid19 - uma análise sobre a representação da personagem no cinema só será completa se levarmos em conta sua presença nos demais filmes do Universo Cinematográfico Marvel. A primeira vez que a heroína ganhou uma versão para os cinemas foi em 2010, no filme *Homem de Ferro 2*. Desde então, ela já esteve presente em outros seis filmes longa metragens da Marvel Studios: *Vingadores* (2012), *Capitão América 2: O Soldado Invernal* (2014), *Vingadores: Era de Ultron* (2015), *Capitão América: Guerra Civil* (2016), *Vingadores: Guerra Infinita* (2018) e *Vingadores: Ultimato* (2019). Durante essa linha do tempo, há aspectos positivos e nem tão positivos assim a serem considerados. Embora a personagem já tenha aparecido em sete filmes, ela foi a única mulher protagonista, enquanto o restante do time (Vingadores) era formado por cinco homens. Apenas dez anos depois do desenvolvimento de um universo cinematográfico gigantesco, a personagem ganhou seu próprio filme solo. Contudo, é importante considerar que, durante esses dez anos, ela não foi um personagem secundário nos filmes em que esteve presente, mas sim um dos protagonistas.

Há ainda um fator externo ao filme proporcionado pela longevidade da personagem no cinema: a atriz Scarlett Johanson, intérprete da heroína, vivenciou mudanças no posicionamento e no tratamento de mulheres também no relacionamento com a imprensa. Por mais de dez anos dando entrevistas sobre seu trabalho como Viúva Negra, Johanson passou a não aceitar mais a diferença no teor de perguntas que eram direcionadas aos seus colegas de elenco homens e das questões que eram feitas a ela, discutindo quando o foco de entrevistas eram

sempre sua forma física ou curiosidades focadas em uma maior sensualidade de seu figurino. Além disso, o filme *Viúva Negra* é uma das produções Marvel que abre caminho para um maior número de mulheres nas próximas fases do Universo Cinematográfico Marvel. O longa apresenta a personagem Yelena Belova, que na banda desenhada também passou pelo mesmo programa que transformou Natasha Romanoff na Viúva Negra. Embora ainda não seja confirmado, acredita-se que Belova assumirá a posição de Natasha no time dos Vingadores, visto que a heroína morreu em *Vingadores: Ultimato* - o longa *Viúva Negra* se trata e um *prequel*, com sua trama se passando antes dos acontecimentos do último longa dos Vingadores. Vale destacar ainda que o filme *Viúva Negra* tem direção de uma mulher, Cate Shortland, algo que, conforme apontaremos na análise dos filmes, se trata de uma mudança recente no que condiz ao gênero da grande maioria dos responsáveis pela direção das grandes produções cinematográficas.

6.2. Mulher-Maravilha

O primeiro filme da Mulher-Maravilha chegou aos cinemas mundiais em 2017, mas as tentativas de desenvolver um projeto cinematográfico sobre a heroína já aconteciam em 1996. Entre 1996 e 2010, entretanto, o projeto não saiu do papel, após diferentes tentativas de dar início à produção, todas elas encabeçadas por roteiristas e diretores homens. Em meados de 2013, após o lançamento do filme *Homem de Aço*, novo longa sobre o Superman, a chefe da DC Entertainment, Diane Nelson, afirmou que a Mulher-Maravilha seguia sendo uma das três prioridades da DC e da Warner Bros., mas que era uma personagem "complicada de adaptar". Neste período, os estúdios enfim começaram a procurar por mulheres para assumir a direção de um potencial filme sobre a personagem. Apenas em 2015, o nome de Patty Jenkins foi oficializado como diretora do projeto. Em uma declaração divulgada pela DC, a atriz Gal Gadot, intérprete da personagem, contou: "Durante muito tempo, as pessoas não sabiam como abordar essa história. Quando Patty e eu tivemos nossas conversas criativas sobre a personagem, percebemos que Diana poderia ainda ser uma mulher normal. Uma mulher com valores muito elevados, mas ainda uma mulher. Ela pode ser sensível. Ela é inteligente e independente emocionalmente. Ela pode estar confusa. Ela pode perder sua confiança ou não. Ela é tudo. Ela tem um coração humano."

Assim como a adaptação da Viúva Negra para a plataforma cinematográfica, Diana Prince, a Mulher-Maravilha, também tem aspectos positivos e negativos em sua versão para as salas de exibição. Embora a personagem tenha demorado muito para ganhar um filme, em comparação aos outros dois personagens que formam os "Três Grandes da DC" - Superman e Batman - o sucesso do primeiro filme da Mulher-Maravilha parece ter aberto ainda mais portas para mais produções de super-heróis protagonizadas por mulheres. Apesar de sua

construção no cinema incluir a presença do *token boyfriend* - conceito que explicaremos mais para frente - e um uniforme que parece priorizar mais a sensualidade que a praticidade para lutas, seu filme ainda abordou um universo formado apenas por mulheres guerreiras, mostrou o estranhamento de Diana às regras sociais que menosprezam e diminuem as mulheres, apresentou a heroína como um ser capaz de vencer seus inimigos independente de gênero, e tentou justificar seu uniforme com uma contextualização histórica.

Após alguns adiamentos, também devido à pandemia do novo coronavírus, a sequência *Mulher-Maravilha 1984* chegou a alguns cinemas pelo mundo e ao catálogo do streaming HBO Max em dezembro de 2020. Mais uma vez dirigido por Patty Jenkins e protagonizado por Gal Gadot, o longa, conforme já destacamos anteriormente, foi o primeiro filme a adotar a nova política contra assédio sexual criada pelo Sindicato de Produtores da América (PGA), ainda em 2018, no início de sua produção, em meio ao crescente número de denúncias de abuso em Hollywood e às ações do movimento Time's Up.

6.3. Capitã Marvel

Capitã Marvel foi o primeiro filme protagonizado por uma mulher do Universo Cinematográfico Marvel. Foi elogiado pela crítica especializada, ultrapassou a arrecadação de US\$1 bilhão pelo mundo e se tornou a terceira maior bilheteria de 2019. A personagem teve sua história de origem ligeiramente alterada, não teve *token boyfriend*, não teve um uniforme sensual e reafirmou o fato de não precisar provar nada sobre si a ninguém apenas por ser mulher. Ainda assim, o filme foi alvo de críticas, em geral de caráter machista. Houve quem criticasse o corpo da atriz Brie Larson; houve quem destacasse o fato de, na banda desenhada, ter existido primeiro um Capitão Marvel, antes da Capitã, para argumentar que ela nada seria sem sua origem em um homem.

A Marvel Studios, porém, parece estar decidida a não recuar. Em um contexto de um crescente empoderamento feminino e uma retomada de controle sobre seus próprios corpos, as mulheres não estão aqui para servir aos desejos dos homens. Por que usar um uniforme sensual se a personagem luta e faz viagens pelo espaço? Por que optar por algo que vai agradar ao público masculino em detrimento do que faz mais sentido para o roteiro, para a história da personagem? Assim como o longa solo da Viúva Negra, *Capitã Marvel* abriu portas para novas heroínas que serão apresentadas nas próximas fases do Universo Cinematográfico Marvel, como Monica Rambeau - apresentada no longa ainda criança - e Ms. Marvel - ainda não apresentada, mas que ganhará uma série própria no serviço de streaming Disney Plus e que, na banda desenhada, tem a heroína como ídolo.

Já com um segundo filme confirmado, a Capitã Marvel se unirá a Monica Rambeau e a Ms Marvel na sequência, que recebeu o título de *The Marvels*. Além disso, a personagem será parte integral das novas fases do MCU, que já têm como característica de destaque um maior protagonismo feminino, com a apresentação de várias novas personagens e o anúncio de séries e filmes solo para elas.

6.4. Arlequina

A primeira vez que vimos Arlequina nos cinemas foi em *Esquadrão Suicida*, em 2016. Mas a personagem já tinha uma trajetória admirada pelos fãs, tanto na banda desenhada quanto em séries de animação. Na verdade, a anti-heroína fez o caminho reverso de outros personagens, tendo sido criada para a série *Batman: A Série Animada*. Como destacado anteriormente, a personagem foi inicialmente pensada para aparecer em apenas um episódio, mas agradou tanto que foi ganhando mais espaço na animação de 1992 e, no ano seguinte, foi introduzida também no universo da banda desenhada.

Embora o filme *Esquadrão Suicida* tenha recebido diversas críticas negativas - ao ponto de a DC e a Warner decidirem fazer uma nova versão do longa - a interpretação da atriz Margot Robbie da anti-heroína agradou aos fãs, e sua versão da personagem ainda colocou em discussão a natureza do romance entre Arlequina e Coringa, que, no contexto atual, foi visto como uma relação abusiva. Não à toa, Arlequina ganhou um novo filme, que já teve início destacando o fim do namoro dos personagens, além de trazer o sugestivo título *Aves de Rapina e a Fantabulosa Emancipação de uma Arlequina*. No novo longa, Arlequina lidera a equipe de anti-heroínas conhecida como Aves de Rapina, formada por ela, Canário Negro, Caçadora e Renee Montoya. O longa chegou aos cinemas em fevereiro de 2020, e trouxe um grupo de quatro mulheres completamente independentes de personagens masculinos e, conforme é esperado de anti-heroínas, bem fora dos padrões da "boa moça", com comportamentos violentos se assim desejam, vocabulário e cenas para maiores de idade. Ainda assim, o filme chegou a ser alvo de comentários negativos, com alguns espectadores (homens) incomodados com o "excesso de roupa" das personagens, em mais uma demonstração de determinadas pessoas de acharem que o corpo da mulher deve estar a serviço dos desejos masculinos.

Em 2021, o longa *O Esquadrão Suicida* - nova adaptação da história dos anti-heróis - chegou aos cinemas com grande parte do elenco alterado em relação às escalasções do primeiro filme. Margot Robbie, contudo, retorna mais uma vez ao papel de Arlequina, e confirma a posição que já tinha na banda desenhada como uma das personagens mais queridas da DC.

6.5. Jasmine

De uma donzela em perigo e que precisava da autorização de seu pai para casar a uma mulher que busca estudar e se preparar para um dia governar o seu povo e escolher seu próprio caminho. Muito mudou entre a animação *Aladdin* de 1992 e o live-action que chegou aos cinemas em 2019. Na interpretação da atriz Naomi Scott, a princesa Jasmine ganhou características reais de uma princesa, não apenas a educação e o valor matrimonial pelo qual deveria esperar ansiosa, mas as responsabilidades com seus deveres políticos e com o povo que um dia deve governar. Jasmine ganhou uma música, um hino no qual insiste que não será silenciada apenas por ser mulher. A nova Jasmine ganhou o filme, e se destacou ainda mais que o próprio personagem título.

A inserção desta personagem entre as demais escolhidas para a análise da representação da mulher em filmes de super-herói foi motivada principalmente por essa mudança na nova adaptação da história para os cinemas, e pelo fato de o filme trazer uma espécie de revolução para um conceito que acompanha jovens meninas há anos: o conceito "princesas Disney". Há todo um imaginário em torno das personagens que foram apresentadas pelo estúdio no decorrer dos anos, mas mesmo uma análise rápida das princesas pelas décadas pode perceber que este conceito é mutável e vem sofrendo influência dos contextos histórico e social nos quais o público dos filmes está inserido em cada período.

Vale destacar ainda que, mesmo em um ano com lançamento de alguns filmes de super-herói, o live-action *Aladdin* garantiu sua posição como a sexta maior bilheteria de 2019, também ultrapassando a marca de US\$1 bilhão em arrecadação mundial. As meninas podem ainda se encantar com a tradicional animação da Cinderella ou da Branca de Neve, mas já se interessam pela independência da Elsa, pelo espírito aventureiro da Moana e pelo senso de responsabilidade e autovalorização de Jasmine. E novas gerações vão crescer com acesso a essas duas representações da figura feminina no cinema de princesa, que poderia agora muito bem também ser incluído no gênero super-herói, se considerarmos as intenções de Jasmine com seu povo ao lutar por seu direito de governar e se dedicar a sua preparação para cumprir esse dever da melhor forma possível – e as cenas de ação e entretenimento.

Capítulo 7

CONSTRUÇÃO DO INSTRUMENTO DE ANÁLISE E CONTEXTUALIZAÇÃO DO OBJETO

Para a análise da representação da mulher em filmes de super-heróis a partir do estudo das personagens já citadas, usaremos critérios específicos para o que desejamos observar de acordo com o objetivo deste trabalho – como tempo de tela, figurino, história de origem, entre outros – e instrumentos de análise fílmica mais voltados para elementos técnicos – como iluminação, plano da imagem, ângulo de filmagem.

Bertolin e Brito (2011) citaram Merleau-Ponty para destacar sua descrição do papel primordial do filme, e das artes em geral, como o de expandir os conceitos de racionalidade da sociedade convencional, levar as pessoas a olhar o mundo de uma nova maneira, considerando que a produção cinematográfica tem a capacidade de deixar claro o que significa "ser-no-mundo" e, em particular, "ser-no-mundo-social" (Bertolin & Brito, 2011). Mas como um filme faz isso? Em termos técnicos, as formas como as imagens em um filme são construídas são intencionais, com o objetivo de transmitir determinada emoção, elevar ou diminuir um personagem, e até mesmo usar elementos da cena para dar indicativos da própria trama. Ou seja, os diferentes recursos imagéticos do universo cinematográfico podem alcançar a sensibilidade do receptor de uma forma complementar ao que pode ser passado por meio da própria trama.

Mas se queremos analisar os efeitos que uma produção fílmica pode ter em seus espectadores, precisamos ir além dos aspectos técnicos - análise observacional - e compreender o contexto em que aquele filme está inserido, o contexto em que a história nasceu, o contexto em que as modificações feitas em sua adaptação foram motivadas, e o contexto em que a mensagem do filme será recebida - análise crítica. Embora tenha iniciado este parágrafo falando sobre "ir além dos aspectos técnicos", há ainda alguns que assim poderiam ser considerados. Não são exatamente recursos de câmera, podemos colocar desta forma, mas auxiliam nessa compreensão interna e externa do impacto que a recepção da mensagem de determinado filme pode ter e de quais foram os resultados de determinada representação - no caso do presente trabalho, a representação da mulher nos filmes de super-heróis.

Para análise dos recursos imagéticos utilizados nos filmes que farão parte do corpus de pesquisa deste trabalho, por sua vez, recorreremos ao detalhamento que Sousa (2004) faz dos efeitos de técnicas de construção de imagem no meio do fotojornalismo, mas apenas no que concerne aos elementos relevantes que podem conferir sentidos a uma mensagem imagética, seja ela nos cinemas, numa exposição fotográfica ou em produções jornalísticas. Conforme o pesquisador explica, "elementos como a pose dos actantes (gestos, expressões, etc.),

a presença de determinados objetos, o embelezamento da imagem ou dos seus elementos, a truncagem, a utilização de várias imagens etc” (Sousa, 2004, p. 115) podem ser usados para atingir um objetivo específico quanto ao efeito que se deseja causar no receptor da mensagem.

7.1. Instrumentos de análise

Os parâmetros investigados nos filmes para a análise da construção da figura feminina nas produções do gênero serão, portanto:

Parâmetros técnicos	Plano
	Ângulo
	Composição
	Outros elementos da construção da imagem observados
Parâmetros não técnicos	Origem da personagem
	Presença de relacionamento amoroso
	Uniforme/Aparência
	Diretor ou Diretora
	Tempo de Tela

Tabela 1: Parâmetros de análise

Abaixo, detalho aqueles parâmetros que necessitam de mais informações para justificativa de sua escolha para o processo de análise fílmica que será feito neste trabalho.

7.1.1. Parâmetros técnicos

Plano

A partir da escolha de um plano, determina-se um enquadramento, o que está fora ou dentro desse plano. Três tipos podem ser delineados, além dos demais que vagam entre as três classificações:

- Gerais: planos abertos, informativos. Muito utilizados para mostrar localizações, paisagens, situando o observador. “Os planos gerais também podem servir, por exemplo, para fotografias em que o cenário é a ‘personagem’” (Sousa, 2004, p. 116).
- Médios: equilibram o relacionamento entre actantes e objetos, com proximidade suficiente para boa visualização e diferenciação de ambos os elementos.
- Grandes planos: a ênfase fica nos detalhes, foco em particularidades, “sendo frequentemente mais expressivos do que informativos” (Sousa, 2004, p. 115).

Ângulo

- a) Normal: imagem com tomada feita de forma paralela à superfície.
- b) Contra-picado: de baixo para cima, valorizando simbolicamente o que está sendo mostrado.
- c) Picado: de cima para baixo, desvalorizando os elementos presentes na foto.

Composição

Dependendo da forma como os elementos estão organizados na imagem, é possível transmitir diferentes ideias e sensações.

- a) Motivo no centro: realça a importância do motivo registrado, mantendo as margens equilibradas.
- b) Divisão harmônica do retângulo: com composições desequilibradas, permite hierarquizar os elementos fotografados.

Outros elementos da construção fotográfica podem ser considerados no momento de análise dos filmes. Cores, iluminação e movimento, por exemplo, podem influenciar na hora de compor uma imagem de acordo com o que se deseja expressar.

7.1.2. Parâmetros não técnicos

Origem da personagem

Conforme já foi relatado anteriormente neste trabalho, nos momentos de descrição das heroínas escolhidas para análise, algumas das personagens tiveram suas histórias de origem alteradas em suas versões cinematográficas ou chegaram até mesmo a ganhar novas versões de origem na banda desenhada. A análise deste elemento figura como um ponto importante justamente para percebermos a influência do contexto social no qual o filme foi lançado e as motivações para alterar uma história de origem. O que desejamos analisar aqui é se a personagem possui uma história de origem própria ou se surgiu inicialmente como uma versão feminina de um personagem masculino ou ainda como uma criação não intencional deste personagem masculino, numa quase releitura da imagem bíblica da mulher feita a partir do homem.

Presença de relacionamento amoroso

De acordo com Fretheim (2017), o conceito de *Token Boyfriend* foi introduzido por Trina Robbins em 2006. Este recurso, que poderia ser traduzido para algo como "namorado simbólico", foi criado para evitar questionamentos sobre a sexualidade das heroínas. Afinal, ser forte, independente, lutar e ter voz não pareciam

"características vistas como femininas", logo o público poderia seguir a equivocada linha de pensamento que liga feminilidade com orientação sexual. O *Token Boyfriend*, como é o caso de Steve Trevor para a Mulher-Maravilha, traria a característica do romance para a vida da personagem, numa tentativa de ainda mostrá-la como feminina. Mas, se por um lado, o recurso pode - talvez - colaborar para desrelacionarmos a ideia de independência e voz com a orientação sexual da personagem, por outro fortalece a ideia de que, mesmo sendo uma heroína, a personagem precisa de um homem ao seu lado.

Apesar disso, no entanto, o resultado geral do conceito de namorado simbólico é uma reversão dos papéis tradicionais de gênero, atribuindo o papel dominante, ou o papel de ganha-pão, ao partido feminino, enquanto a contraparte masculina em contraste se torna o apoiado e submisso metade do relacionamento. Embora o principal objetivo da construção, de acordo com Robbins, é evitar acusações de tendências lésbicas, também desafia os papéis de gênero e mostra que o desconhecimento de tal arranjo não o torna necessariamente assustador ou errado para a jovem leitora. Sobre isso, [...] a Mulher-Maravilha mais uma vez desafia as construções patriarcais e surge como um ideal feminista. (Fretheim, 2017. p. 28)

Conforme a autora aponta, é preciso levarmos em conta ainda uma certa inversão dos papéis sociais com a presença do *Token Boyfriend*. Embora o recurso adicione o romance - e a heterossexualidade - às características da Mulher-Maravilha, por exemplo, ainda assim mostra um novo parâmetro de relacionamento, no qual a mulher pode ter todas essas outras características - independência, força, poderes, voz - e o homem pode, por vezes, ser a pessoa a ser salva. Mas o *Token Boyfriend* se torna também um ponto de análise quando está ausente, como é o caso da versão cinematográfica da Capitã Marvel, o que também reflete um novo contexto no qual o filme foi lançado. Neste ponto da análise, o objetivo é perceber não apenas a presença, mas também a natureza de um possível relacionamento amoroso da heroína e se este relacionamento se encaixa na classificação feita de *Token Boyfriend*.

Uniforme

Neste ponto, o que desejamos analisar é se o modelo do uniforme das heroínas nos filmes de super-heróis se justifica em elementos como funcionalidade ou apenas em estética, ainda que se sustentem em justificativas históricas ou de posicionamento político.

Embora eu entenda o ponto de DiPaolo de que isso expressa a independência e autoconfiança da Mulher-Maravilha, discordo da noção de que desenhar homens em macacões e mulheres em maiôs não é considerado sexista, desde que os homens não reajam à pele nua da mulher. Além disso, ao realizar o tipo de proezas físicas sobre-humanas que os super-heróis têm que fazer, a super-heroína não pode perder seu tempo se preocupando se seus seios estão caindo para fora da fantasia ou se suas calças estão muito apertadas. [...]. Há uma lacuna

entre o que se espera que as mulheres façam e como se espera que elas pareçam enquanto fazem isso, e isso é claramente visível no mundo do super-herói, onde tudo é um pouco mais extremo. (Fretheim, 2017. p. 20)

Diretor ou diretora

Conforme Gubernikoff (2016) aponta, o problema da discriminação da mulher em diferentes posições da indústria cinematográfica começou a ganhar foco por volta de 1968. Fora de Hollywood, o cinema independente já tentava construir uma nova imagem da mulher. Esse tipo de cinema de mulher, feito por mulheres, visa romper com o processo de identificação dos estereótipos da prostituta ou da virgem, da vítima ou da neurótica, e está processando lentamente uma tomada de consciência feminina, ao mesmo tempo em que propõe uma nova abordagem, tanto da teoria quanto da crítica cinematográfica. O que era feito na época destacada pela pesquisadora segue entre as intenções das profissionais ao tentarem se inserir neste cenário. E o fato de já termos mulheres à frente da direção e da produção de grandes filmes hollywoodianos representa uma grande vitória, a constante luta dessas profissionais e uma consciência da indústria sobre as mudanças ao seu redor e sobre o que o público deseja.

Tempo de tela, filmes próprios e participações

Estes últimos critérios de análise terão seus resultados expressos de forma mais objetiva, em números. Aqui, faremos o registro de quantos filmes solos cada personagem a ser analisada já protagonizou, de quantos outros filmes de super-heróis a personagem participou e qual foi o seu tempo de tela no total em cada produção, como forma de comparar os dados de que já se tem registro no que concerne aos personagens masculinos nos filmes do gênero.

7.2. Procedimento de análise

O estudo da construção da figura feminina das personagens escolhidas foi realizado a partir da análise dos filmes nos quais as heroínas ganharam suas versões cinematográficas. São eles:

- a) Viúva Negra:

Homem de Ferro 2

Vingadores

Capitão América: O Soldado Invernal

Vingadores: Era de Ultron

Capitão América: Guerra Civil

Vingadores: Guerra Infinita

Vingadores: Ultimato

b) Mulher-Maravilha:

Mulher-Maravilha

Mulher-Maravilha 1984

c) Capitã Marvel

Capitã Marvel

Vingadores: Ultimato

d) Arlequina

Esquadrão Suicida

Aves de Rapina e a Fantabulosa Emancipação de uma Arlequina

e) Jasmine

Aladdin (animação 1992)

Aladdin (filme live-action 2019)

Para o estudo das personagens selecionadas, reassisti a todos os filmes acima citados, mas desta vez com um olhar ainda mais técnico em detrimento de uma visão apenas voltada ao entretenimento. Em uma grelha de análise, organizei os dados apurados no estudo dos filmes de acordo com os parâmetros técnicos e não técnicos destacados anteriormente. Para exposição imagética desses elementos que compõem a grelha de análise, separei fotogramas de cenas variadas dos filmes. Além disso, reuni outras imagens – de pôsteres, banda desenhada e cenas – como forma de expor as diferenças entre as diversas adaptações cinematográficas e seu

material fonte e inspirações. Em paralelo, fiz anotações complementares sobre as diferenças entre os filmes de cada personagem, postura e comportamento das personagens, relações e forma como eram tratadas por outros personagens, entre outros detalhes. Ainda neste momento, comecei a perceber as diferentes formas de representar uma personagem feminista, os caminhos que os respectivos diretores/diretoras, roteiristas e atrizes tomaram para construir essa figura feminina, e os diferentes resultados obtidos.

A análise foi realizada a princípio de forma isolada, por personagem, e posteriormente com uma comparação entre as personagens que compõem o corpus de pesquisa deste trabalho, para que possamos chegar o mais próximo possível de uma compreensão de como a construção da figura da mulher em filmes de super-heróis vem evoluindo nos últimos anos, quais foram as mudanças observadas e quais são alguns dos possíveis caminhos para realizar essa representação. Esse estudo foi feito destacando o que podemos entender e absorver das informações adquiridas em explicações seguintes, com base ainda no que já estudamos a partir dos autores expostos anteriormente nesta dissertação.

PARTE III

Análise da representação da figura da mulher em filmes de super heróis

“A mulher, no centro da transformação social, está em uma situação única, a de olhar para frente e para trás, para decidir o quanto do passado vale a pena ser salvo como uma fundação para o futuro.” (Haskell, 1987, p. 16)

Capítulo 8

APURAÇÃO DOS DADOS A SEREM ANALISADOS NOS FILMES E CONSTRUÇÃO DA GRELHA DE ANÁLISE

Conforme detalhado no capítulo anterior, foram analisados, no total, 15 produções cinematográficas das quais as cinco personagens que são o foco deste estudo participam. A partir dos parâmetros técnicos e não técnicos expostos anteriormente, exponho a seguir os dados apurados, que podem ser verificados em mais detalhes na grelha de análise (anexo 1).

8.1. Apuração de dados Viúva Negra

No decorrer dos filmes analisados – *Homem de Ferro 2*, *Os Vingadores*, *Capitão América: O Soldado Invernal*, *Vingadores: Era de Ultron*, *Capitão América: Guerra Civil*, *Vingadores: Guerra Infinita* e *Vingadores: Ultimato* – a Viúva Negra foi retratada como uma personagem de igual importância em relação aos demais personagens homens. O tempo de tela da heroína era inferior ao de seus colegas apenas quando ela não figurava como uma das protagonistas, e sim como uma participação em determinado longa. A grande diferença de tempo de tela da personagem entre um filme e outro se justifica também pela quantidade de personagens de cada produção, que varia principalmente naqueles filmes que, seguindo o universo cinematográfico criado pelo estúdio, reuniu vários heróis.

A sensualidade nata da personagem é justificada em sua história de origem, que conta que a heroína foi treinada em um programa de espãs que escolhia suas recrutas justamente por sua aparência física, recurso do qual o treinamento fazia uso. Contudo, a personagem não é super sexualizada, não aparece com roupas curtas ou super decotadas e se destaca em cenas de batalhas assim como os demais heróis. Com exceção do primeiro filme em que aparece, *Homem de Ferro 2*, no qual, enquanto sob disfarce, parece trazer mais da sensualidade que tinha na banda desenhada; a Viúva Negra parece ter passado por um cuidadoso estudo de adaptação de roteiro para ganhar vida nos cinemas. Sim, a personagem ainda é interpretada por uma atriz dentro de todos os padrões de beleza mais populares impostos a mulheres, contudo, há diversos pontos a se destacar aqui.

Sua forma física encontra justificativa não apenas na sua história de origem e no seu pesado treinamento, mas também no trabalho que exerce hoje. Assim como os demais heróis, a Viúva Negra tem porte atlético. Outra característica que também foi desenvolvida de acordo com as necessidades de sua atividade profissional foi seu uniforme. Cada vez mais tático, com o passar dos filmes, o figurino da personagem não traz roupas curtas e grandes decotes nada práticos para todas as demandas físicas de suas missões. Embora preto e bem ajustado ao corpo, o figurino da Viúva Negra nos cinemas perdeu aquele brilho que víamos na banda desenhada e fazia o material do uniforme parecer couro ou látex. Aparentemente escolhido para proteger o corpo de sua usuária, o material parece resistente, ao ponto de, no trailer do filme solo da personagem, assemelhar-se quase a uma armadura.



Imagem 2 – Evolução 1 dos uniformes da Viúva Negra na Banda Desenhada e nos filmes. Da esquerda para direita: um dos uniformes da Viúva Negra na banda desenhada e nos filmes *Homem de Ferro 2*, *Vingadores* e *Capitão América: O Soldado Invernal*, respectivamente.



Imagem 3 – Evolução 2 dos uniformes da Viúva negra na Banda Desenhada e nos filmes. Da esquerda para direita: um dos uniformes da Viúva Negra na banda desenhada e nos filmes *Vingadores: Era de Ultron*, *Capitão América: Guerra Civil*, *Vingadores: Guerra Infinita* e *Vingadores: Ultimato*, respectivamente.

No terceiro filme do qual fez parte, *Capitão América: O Soldado Invernal*, a personagem parece ter passado por algumas tentativas de humanização, algo também feito com o Capitão América. Embora a figura do *token boyfriend* não exista no filme, o longa parece sugerir a possibilidade de um romance entre os dois heróis ou com outras pessoas mais de uma vez. Ainda que não exista de fato um romance, a trama é trabalhada de modo a fazer o espectador desejar isso e, pela primeira vez desde que a Viúva Negra foi apresentada no cinema, colocou a personagem em mais de uma situação em que precisou ser salva, embora ela não deixe de se arriscar para salvar os demais e siga lutando tanto quanto os outros heróis envolvidos. No longa, até mesmo a aparência da personagem parece ter sido pensada para ir trabalhando uma humanização da heroína. Neste filme, ela quase não usa o uniforme tático tão visto nas duas primeiras produções da qual fez parte. Roupas normais, como jeans e blusa, e situações mais cotidianas e conversas mais pessoais marcaram os momentos entre ela e o personagem Capitão América. Embora isso traga mais vulnerabilidade para a personagem, o mesmo foi feito em relação ao Capitão América e nenhum dos dois parece ter tido a imagem de guerreiros, heróis e fortes abalada por essa decisão de roteiro.



Imagem 4 – Viúva Negra e Capitão América, no filme *Capitão América: O Soldado Invernal*.

Em *Vingadores: Era de Ultron*, o tempo de tela da personagem diminui um pouco, mas ainda se mantém bem alto se levarmos em conta que ela é apenas um dos seis protagonistas do filme e outros quatro personagens secundários importantes. Seu tempo de tela, inclusive, é o 4º maior entre esses dez personagens. O 2º longa que reuniu os heróis e 4º em que a Viúva Negra aparece apresentou mais da história de origem da heroína, que não é vinculada a um personagem homem pré-existente, como é o caso de outras personagens da banda desenhada. É revelado mais sobre o que ela passou durante seu treinamento para se tornar uma Viúva Negra, como a esterilização das recrutas, destacando a visão do programa sobre a capacidade de ter filhos como um empecilho para a vida de espiã e guerreira. Ao mesmo tempo, ao mostrar que ela não passou por esse processo por escolha própria, constrói-se a representação da mulher que passou por um abuso, uma violência contra seu corpo. A produção também, pela primeira vez, trouxe um relacionamento romântico para a personagem. Talvez para amenizar os efeitos da revelação sobre a esterilização, talvez para seguir com a tentativa de humanizá-la e lhe dar mais características além das de guerreira e espiã, este filme trabalha um romance entre ela e o personagem Bruce Banner/Hulk. Três coisas, entretanto, devem ser destacadas:

- 1) Isso não foi feito apenas com a Viúva Negra. O personagem do Gavião Arqueiro teve esposa e filhos apresentados.
- 2) Diferente da definição original de *Token Boyfriend*, Hulk não figura como namorado mais fraco que precisa ser salvo, embora os dois se ajudem.
- 3) O público não se agradou com a ideia do casal.



Imagem 5 – Viúva Negra e Hulk, no filme *Vingadores: Era de Ultron*.



Imagem 6 – História de origem da Viúva Negra, no filme *Vingadores: Era de Ultron*.

Em *Vingadores: Guerra Infinita*, o tempo de tela da Viúva Negra foi reduzido a apenas 5 min, sendo a 13ª em termos de tempo no filme. Contudo, essa redução significativa é justificada pela grande quantidade de personagens que o filme reuniu e pelo fato de a trama focar nas Joias do Infinito e naqueles personagens que ou as detinham ou estavam mais próximos a elas de alguma forma. Outro ponto que pode comprovar que a diminuição do tempo de tela da Viúva Negra não tem relação com seu gênero é a mesma divisão de tela entre outros personagens. O Capitão América teve seu tempo reduzido para 6:45 min, ficando na 11ª posição. Enquanto isso, personagens como Wanda Maximoff/Feiticeira Escarlata apareceu durante 9 min, em 8ª lugar em termos de exibição no longa, devido a sua trama relacionada a uma das Joias, foco da produção. O mesmo acontece com a personagem Gamora, 2ª a aparecer mais em cena, com um total de 19:30 de tela, ficando atrás apenas do vilão Thanos. Nenhuma das personagens femininas, inclusive, foi sexualizada em seus uniformes, que contavam no máximo com um pequeno decote como característica mais feminina, mas ainda tinham como principal elemento a funcionalidade. O uniforme da Viúva Negra parece mais tático do que nunca, conforme pode ser visto na Imagem 3.

Em *Vingadores: Ultimato*, a heroína mais uma vez divide a tela com múltiplos personagens e, embora apareça por apenas 16 min de 3h02 de filme, não apenas seu tempo de tela é bem maior que o de vários outros personagens, como ela tem um dos arcos de história mais importantes do longa. No filme, a Viúva Negra lidera os poucos heróis que ainda se mantêm ativos cinco anos depois de uma das piores derrotas dos Vingadores, que resultou na dizimação de metade do universo. Ela está à frente deste time quando uma possível solução aparece, e segue na liderança a cada novo passo, até o momento em que sacrifica sua vida para salvar os outros. Quanto ao figurino, seu uniforme segue ganhando características táticas, com mais recursos para

guardar armas, um material mais resistente e apropriado para seus movimentos e cada vez menos pele exposta.



Imagem 7 – Evolução 3 dos uniformes da Viúva Negra na Banda Desenhada e nos filmes. Da esquerda para direita: um dos uniformes da Viúva Negra na banda desenhada e no filme *Viúva Negra*, respectivamente.

O mesmo acontece no trailer do primeiro filme solo da Viúva Negra. Como o longa foi lançado nos cinemas muito próximo à finalização deste trabalho, devido aos vários adiamentos provocados pela pandemia do Covid19, o que podemos analisar aqui vem apenas do material exposto nos trailers. O filme mostra um pouco da “primeira família” da Viúva Negra, formada por colegas da época do programa de espionagem. Como se trata de um filme solo, a personagem deve ter bem mais tempo de tela do que nas demais produções das quais já participou, embora o filme vá apresentar novos personagens, incluindo aquela que deve assumir como nova Viúva Negra no time dos Vingadores. Trazer mais do passado da personagem colabora com o processo de humanização da heroína, conforme já visto em outros filmes. Uma característica que pôde de fato ser observada a partir dos trailers foi seus uniformes, táticos como sempre e trazendo mais uma vez uma grande diferença quanto às versões da banda desenhada.

Em termos técnicos:

1. Plano: em todos os filmes dos quais a personagem participou, percebeu-se a predominância do uso de planos médios, provavelmente motivada pela quantidade de outros heróis nos filmes dos quais participou e da necessidade de mostrar essas interações. Apenas em *Capitão América: O Soldado*

Invernal e *Vingadores: Ultimato* foi possível perceber um uso mais recorrente também dos grandes planos, para dar mais destaque às emoções da heroína em momentos mais dramáticos. Vale destacar, contudo, que esses dois filmes foram dirigidos pelos mesmos diretores, Joe e Anthony Russo, e o recurso também pode ser uma marca estilística dos cineastas.



Imagem 8 – Uso de plano médio, no filme *Os Vingadores*.



Imagem 9 – Uso de plano médio, no filme *Vingadores: Era de Ultron*.



Imagem 10 – Uso de grande plano, no filme *Vingadores: Ultimato*.



Imagem 11 – Uso de grande plano, no filme *Vingadores: Ultimato*.

2. Ângulo: Nos primeiros cinco filmes dos quais a personagem participou, é possível perceber o uso mais comum de ângulo normal, paralelo à superfície. Há ainda uma alternância com o uso do contra-picado, de baixo para cima, para valorizar a personagem. Contudo, a maior parte das escolhas dos ângulos parece ser feita também visando à valorização das várias cenas de batalha das quais a personagem participa, para mostrar melhor os movimentos. Nos dois últimos filmes em que vimos a heroína, há também o uso do ângulo picado, de cima para baixo, desvalorizando os elementos presentes na imagem, como forma de dimensionar a força dos personagens em comparação com a do inimigo, dada

a dimensão do vilão principal de toda a saga. Isso é feito com todos os heróis, não apenas com a Viúva Negra.



Imagem 12 – Uso de ângulo normal, no filme *Capitão América: O Soldado Invernal*.



Imagem 13 – Uso de ângulo contra-picado, no filme *Os Vingadores*.



Imagem 14 – Uso de ângulo picado, no filme *Vingadores: Guerra Infinita*.

3. Composição: A grande quantidade de personagens em cena na grande maioria dos filmes dos quais fez parte faz com que o uso da divisão harmônica do retângulo seja mais frequente em termos de composição. Contudo, ela ainda é um dos Vingadores originais e uma das protagonistas de maior peso, contando com cenas em que é o motivo central da imagem, principalmente nas cenas dramáticas que protagoniza.



Imagem 15 – Uso de divisão harmônica do retângulo, no filme *Os Vingadores*.



Imagem 16 – Uso de divisão harmônica do retângulo, no filme *Os Vingadores*.



Imagem 17 – Uso de composição com motivo no centro, no filme *Vingadores: Era de Ultron*.



Imagem 18 – Uso de composição com motivo no centro, no filme *Vingadores: Ultimato*.

4. Outros elementos da construção da imagem: é possível perceber uma evolução em termos de objetivos das tomadas de câmera. Poses, aparência e tomadas de câmera que valorizam o corpo da heroína vão sendo trocadas por ângulos e composição de imagens que melhor mostram as cenas de combate, a emoção da personagem e outros detalhes que não se relacionam com o fato de ela ser mulher.



Imagem 19 – Tomada de câmera valorizando e expondo o corpo da personagem, no filme *Homem de Ferro 2*.

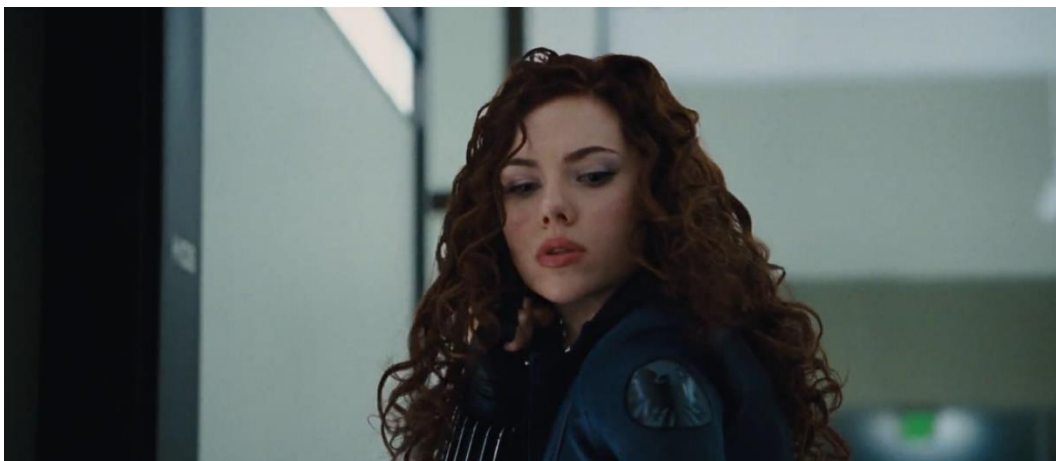


Imagem 20 – Aparência mais sexualizada da personagem, com destaque para cabelos e lábios, no filme *Homem de Ferro 2*.



Imagem 21 – Composição com motivo do centro, valorizando momento de luta, no filme *Os Vingadores*.

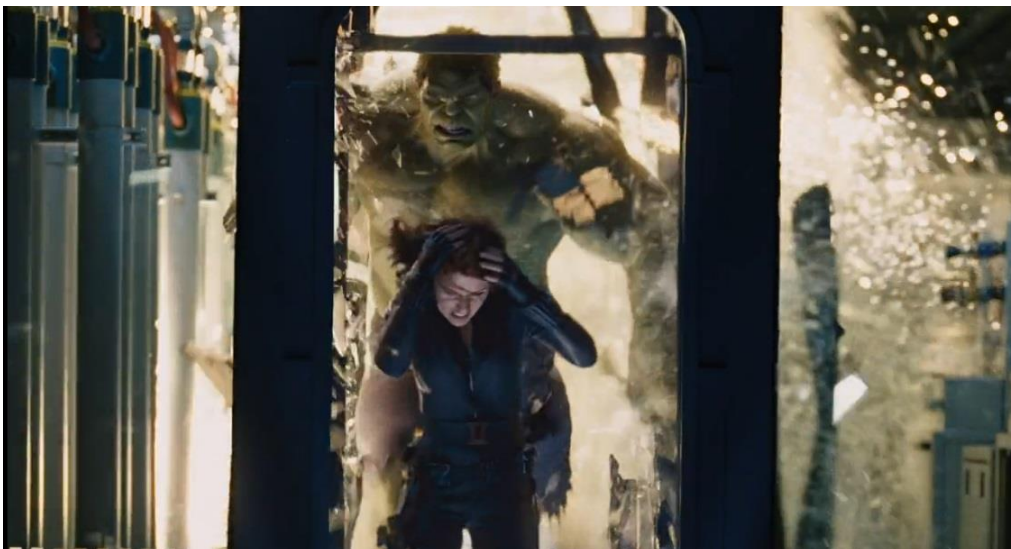


Imagem 22 – Composição com motivo do centro, valorizando momento de luta, no filme *Os Vingadores*.

8.2. Apuração de dados Mulher-Maravilha

Logo na primeira parte do primeiro filme, um diálogo entre o personagem Steve Trevor e a protagonista Mulher-Maravilha estabelece o posicionamento da heroína e o clima do filme no que condiz à representação da figura feminina. Enquanto Diana insiste em ir direto para a linha de frente da guerra, Steve discute que o correto seria ir aos generais antes, para traçar um plano. Neste momento, ele fala "Nós precisamos achar os homens que podem fazer alguma coisa". Ela apenas responde: "Eu sou o homem que pode fazer alguma coisa."

Passando-se durante o período da Segunda Guerra Mundial, este primeiro filme mostra uma Diana estarecida com a falta de liberdade das mulheres no "mundo dos homens", como eles se referem ao mundo fora de Themyscira, a ilha das Amazonas onde a heroína cresceu. Durante o longa, a protagonista entra em ambientes políticos nos quais não era permitida a presença de mulheres, questiona a falta de liberdade de movimento que as roupas femininas podem causar, desobedece mais de uma vez uma ordem que lhe passam e à qual não vai obedecer apenas por vir de um homem, e ganha o respeito dos homens ao seu redor por sua força e sua coragem. Além de suas habilidades atléticas, ela se destaca também por seu conhecimento, sendo capaz de falar vários idiomas.

Com tantos aspectos positivos no que condiz à representação da figura feminina, o longa, contudo, parece dar alguns passos atrás para tornar essa figura menos disruptiva quanto a sua feminilidade. Ainda que não seja nada prático para movimentos de combate, os uniformes das Amazonas são extremamente curtos e reveladores, trazendo ainda a exposição do corpo feminino. Diana usa saltos altos em seu uniforme oficial, algo completamente desnecessário - dada a altura da atriz Gal Gadot - e, mais uma vez, nada prático para os movimentos de luta e corrida da personagem. É bem verdade que o uniforme ganhou um material metalizado que o assemelha mais a uma armadura de batalha do que ao figurino clássico da heroína na banda desenhada, que mais parecia um colã ou um maiô/fato de banho. É importante destacar, porém, que essa evolução também pôde ser percebida no decorrer da publicação de diferentes edições da banda desenhada.



Imagem 23 – Evolução dos uniformes da Mulher-maravilha na Banda Desenhada. Capas de diferentes edições da banda desenhada da Mulher-Maravilha, entre 1986 e 2016, nas quais é possível perceber a mudança no material do uniforme.

O design – na banda desenhada e no filme – encontra justificativa no embasamento nas antigas armaduras dos soldados gregos, uma vez que a história de origem da personagem é permeada de referências à mitologia grega. Ainda assim, em termos de exibição do corpo feminino e de praticidade quanto ao uso a que se propõe, não é possível desconsiderar o fato de que o uniforme se trata de um corpete, uma saia diminuta e calçados de salto alto. Outro ponto que precisa ser destacado é a presença do exemplo perfeito de *token boyfriend* no personagem Steve Trevor, que atua como interesse romântico da protagonista, mas também como herói da história ao seu lado. Ainda que ele não tire o foco da Mulher-Maravilha, a cena da luta final do longa se divide quase que igualmente entre os dois, alternando entre mostrar o sacrifício dele e a luta dela contra o vilão.



Imagem 24 – Uniformes no primeiro filme da Mulher-Maravilha. Da esquerda para direita: referência de possível armadura grega, uniforme usado pelas amazonas no primeiro filme, uniforme da Mulher-Maravilha no primeiro filme, calçado de salto alto usado pela heroína primeiro filme.

Mulher-Maravilha 1984, segundo filme solo da personagem, parece ter dado passos à frente em relação a esses elementos apontados acima. A trama do filme se passa em 1984 e já não aborda a posição da mulher na sociedade, mas traz Diana em um respeitado trabalho em um conhecido museu. O avanço, porém, está exatamente em pontos como figurino e *token boyfriend*. Steve Trevor está de volta e, mais uma vez, divide belas cenas de combate com Diana. Mas, desta vez, o personagem é retirado da trama antes do final do longa, o que garante à Mulher-Maravilha sua real posição como protagonista de seu filme solo. Sem cenas divididas, vemos a personagem combater os dois vilões (um homem e uma mulher). E o retorno e a despedida de Steve Trevor

parecem bem construídos no roteiro, sem que atrapalhem a construção da figura feminina da heroína neste filme.

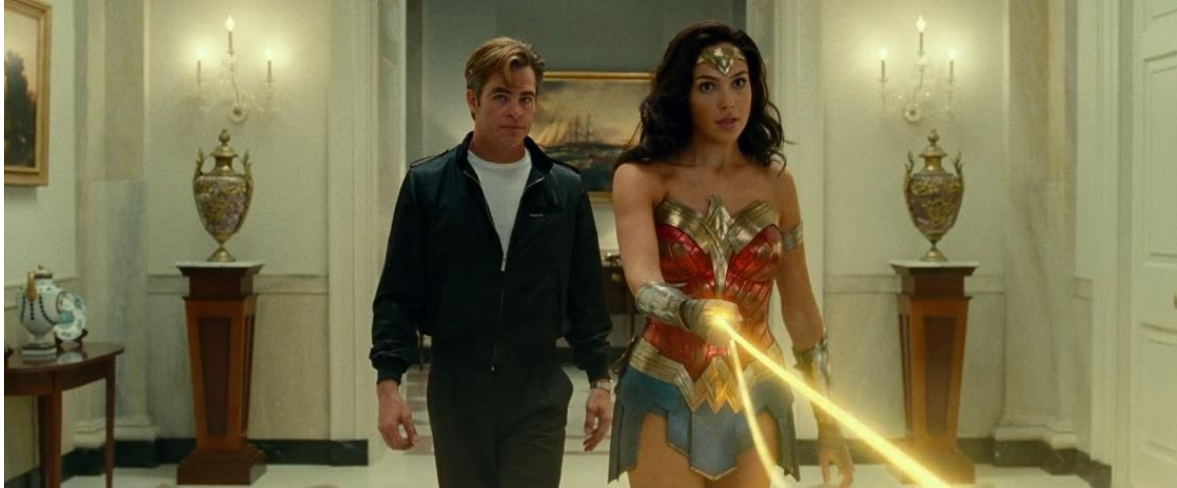


Imagem 25 – Mulher-Maravilha e Steve Trevor, em *Mulher-Maravilha 1984*.



Imagem 26 – Diana Prince, em *Mulher-Maravilha 1984*.

Mas a mudança mais forte no que condiz a essa construção pôde ser percebida nos figurinos. No início do longa, vemos uma espécie de competição esportiva entre as amazonas, em um flashback da infância da Mulher-Maravilha. Mas as guerreiras já não estão com seus uniformes diminutos, saias curtas e reveladoras e corpetes nada práticos. Desta vez, as vemos com espécies de macacões com calças compridas, algo mais similar a uniformes de atletas e mais apropriados para as atividades ali propostas. O uniforme oficial da Mulher-Maravilha

- incluindo o salto - seguiu inalterado, mas apareceu bem menos que no primeiro filme. São várias as cenas em que Diana está com roupas comuns, incluindo calças compridas e terninhos. No final do filme, a heroína usa a armadura conhecida na Banda Desenhada como Águia Dourada. Enquanto na Banda Desenhada esse novo uniforme dourado seguia um modelo similar ao figurino original da heroína – com uma saia deixando parte das pernas da personagem aparecendo – no filme ele passou por algumas modificações, cobrindo todo o corpo da personagem do pescoço para baixo.



Imagem 27 – Uniformes no segundo filme da Mulher-Maravilha. Da esquerda para direita: novo uniforme das amazonas, uniforme da heroína, salto alto usado por ela, figurino da personagem, uniforme Águia Dourada na BD, uniforme Águia Dourada no filme.



Imagem 28 - Uniforme Águia Dourada em mais detalhes, em *Mulher-Maravilha 1984*.

Em termos técnicos:

1. Plano: Nos dois filmes protagonizados pela personagem, há uma variação entre planos médios e planos abertos. O uso dos planos médios permite que vejamos todos os personagens que participam da cena. Já os planos mais abertos mostram o que ocorre ao redor da personagem, que é colocada no centro da imagem com frequência. Há ainda o uso de grandes planos, para dar destaque às emoções da protagonista.

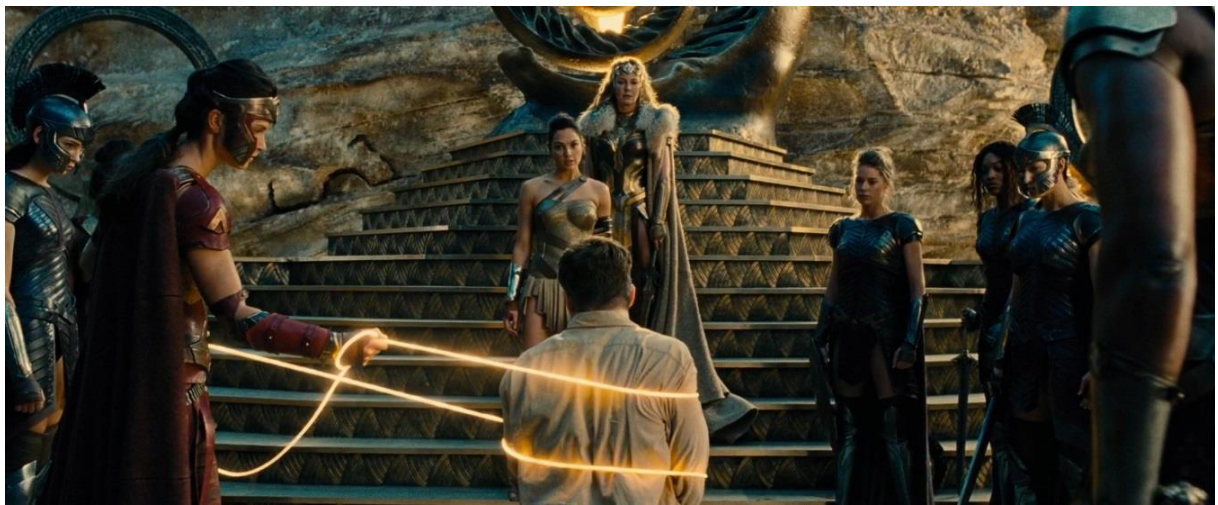


Imagem 29 – Uso de plano médio, em *Mulher-Maravilha*.



Imagem 30 – Uso de plano médio, em *Mulher-Maravilha 1984*.



Imagem 31 – Uso de plano aberto, em *Mulher-Maravilha*.



Imagem 32 – Uso de plano aberto, em *Mulher-Maravilha 1984*.



Imagem 33 – Uso de grande plano, em *Mulher-Maravilha*.

2. Ângulo: grande parte das cenas dos filmes foram gravadas com ângulo normal, paralelo à superfície. Contudo, os longas fizeram uso também do ângulo contra-picado, de baixo para cima, alcançando uma valorização simbólica do personagem foco de cada uma dessas cenas.



Imagem 34 – Uso de ângulo normal, em *Mulher-Maravilha*.



Imagem 35 – Uso de ângulo contra-picado, em *Mulher-Maravilha*.

3. Composição: embora seja possível perceber o uso de composições com divisão harmônica do retângulo no decorrer do filme - em geral quando a protagonista interage com personagens importantes - o uso de composições em que a heroína é o motivo central da imagem é bem mais frequente. Tanto quando apenas ela está em cena, como quando está cercada por mais pessoas, o uso do motivo no centro para realçar a importância do motivo registrado, mantendo as margens equilibradas, é realmente perceptível como escolha visual.



Imagem 36 – Uso de divisão harmônica do retângulo, em *Mulher-Maravilha 1984*.



Imagem 37 – Protagonista como motivo central da imagem, em *Mulher-Maravilha*, mesmo em meio a várias outras personagens.



Imagem 38 – Protagonista como motivo central da imagem, em *Mulher-Maravilha*.



Imagem 39 – Protagonista como motivo central da imagem, em *Mulher-Maravilha 1984*.

4. Outros elementos da construção da imagem: o primeiro filme da Mulher-Maravilha tem cenas que, por vezes, assemelham-se às vistas em épicos de guerra, com uma bela fotografia. Para além disso, é possível perceber algumas cenas em que a personagem é colocada como símbolo de salvação, seja de braços abertos, seja com as asas de sua armadura abertas em um ângulo contra-picado.

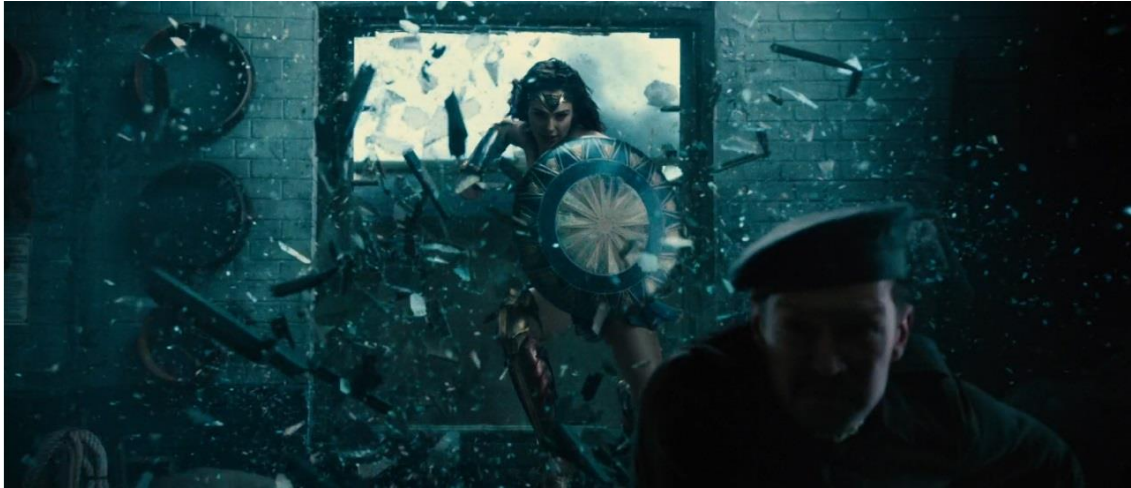


Imagem 40 – Cenas de batalha, em *Mulher-Maravilha*.



Imagem 41 – Cenas de batalha, em *Mulher-Maravilha*.



Imagem 42 – Cenas de batalha, em *Mulher-Maravilha*.



Imagem 43 – Cenas de batalha, em *Mulher-Maravilha*.



Imagem 44 – Cenas de batalha, em *Mulher-Maravilha 1984*.

8.3. Apuração de dados Capitã Marvel

Depois do sucesso da Mulher-Maravilha da DC nos cinemas, a Capitã Marvel foi a primeira heroína Marvel a ganhar seu filme solo e também a levantar a bandeira do feminismo em uma produção do estúdio. O filme claramente construiu a figura da Capitã Marvel como uma mulher empoderada, independente e que não pretende perder tempo provando seu valor para homem nenhum, como demonstra em uma de suas falas.

Os personagens ao seu redor seguem o mesmo intuito. Em vez de um *token boyfriend*, Carol Danvers chegou aos cinemas acompanhada de uma melhor amiga, mãe solo de uma menina. As cenas da infância da heroína

mostram por diversas vezes homens duvidando de sua capacidade. E sua história foi alterada para desvincular sua origem de um personagem masculino. Na banda desenhada, Carol ganha seus poderes quando uma explosão de um aparelho de tecnologia alienígena Kree faz com que o DNA do herói Kree Mar-Vell se misture ao dela. Fugindo de mais uma ilustração de “Eva veio de Adão”, o filme mostra Carol ganhando seus poderes apenas por causa da explosão da tecnologia Kree e da capacidade de seu corpo de absorver a energia do aparelho. Mar-Vell está presente no longa também, sendo responsável apenas pela criação da tecnologia. Mas seu gênero foi alterado, e somos apresentados à heroína Mar-Vell, uma cientista Kree.



Imagem 45 – Mudanças entre a Banda Desenhada da Capitã Marvel e o filme. Da esquerda para direita: Carol Danvers com sua melhor amiga Maria Rambeau, o personagem Mar-Vell na Banda Desenhada, Mar-Vell no filme.

Vale destacar que, conforme já apontamos neste estudo, a personagem Capitã Marvel recentemente ganhou uma terceira história de origem – levando em conta à sua primeira origem na Banda Desenhada e a origem apresentada no filme. Após 40 anos de BDs tendo como principal história de origem a radiação que misturou o DNA de Mar-Vell ao de Carol, uma nova edição publicada pela Marvel Comics em outubro de 2018 nos apresentou a uma nova explicação dos poderes da heroína: Carol é filha de mãe Kree e pai humano. De acordo com a quarta edição da série *A Vida da Capitã Marvel* - assinada por Margaret Stohl, Carlos Pacheco e Erica D’Urso -, Carol seria híbrida de Kree com humano desde que nasceu. A nova versão de sua história de origem colocou um fim a quaisquer ligações que poderiam existir entre um homem e os poderes da personagem, agora sabe-se que ela os herdou de sua mãe. Seu nome verdadeiro, inclusive, seria Car-Ell, filha de "Mari-Ell, primeira capitã do Supremo Protetorado, Campeã do Império Kree, filha de Hala por direito de sangue e luz das estrelas."

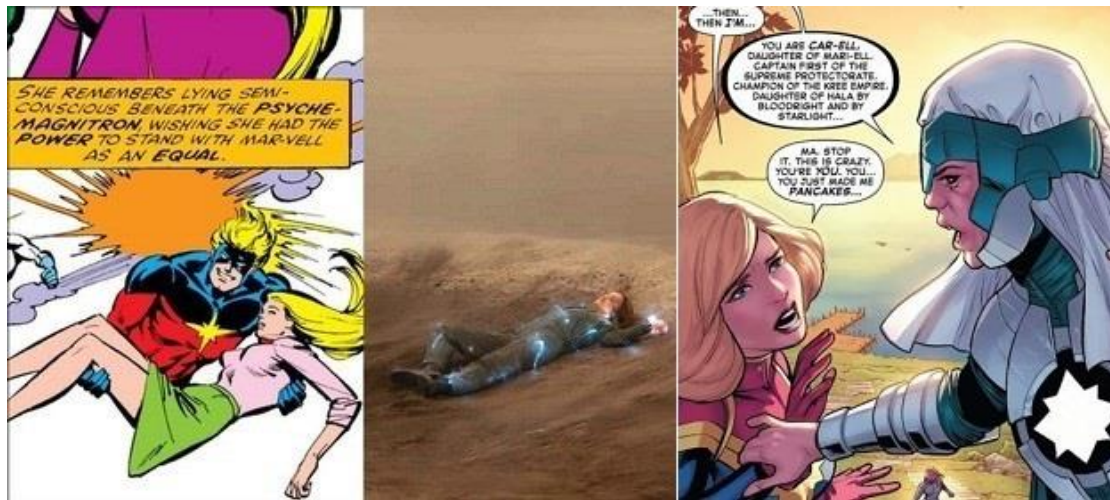


Imagem 46 – Origem de poderes da heroína na BD e no filme. Da esquerda para direita: origem dos poderes da heroína na Banda Desenhada, a origem de seus poderes no filme, a nova origem de seus poderes na Banda Desenhada.

Apresentada tardiamente nos cinemas - após dez anos de construção do MCU - a heroína chegou às salas de exibição meses antes da estreia de *Vingadores: Ultimato*, de modo que ela também fosse inserida na conclusão da chamada *Saga do Infinito*, composta por 23 filmes. Por este motivo também, suas cenas em *Vingadores: Ultimato* são pequenas e não muito numerosas. Ainda assim, ela protagoniza, junto a outras heroínas, mais uma cena de sororidade, em um momento em que várias mulheres se unem em uma mesma batalha.



Imagem 47 – Fotos de bastidores de *Vingadores: Ultimato*, mostrando as atrizes que interpretam as principais heroínas já apresentadas no Universo Cinematográfico Marvel. Desta foto, apenas a atriz que vive a Capitã Marvel havia ganhado um filme solo, dentre os outros mais de 30 filmes já protagonizados por heróis homens ou grupos de heróis.

No longa, a personagem contou ainda com um novo uniforme que, assim como o que usa em seu filme solo, cobre seu corpo por completo e parece ser adequado para as atividades que desempenha. Sua aparência foi marcada ainda por um novo corte de cabelo estilo “pixie”, bem curto. Vale destacar que nada em sua aparência parece apelar para a sensualização de sua imagem, ainda que a atriz tenha um biotipo dentro dos padrões de beleza atuais. A aparência de seu uniforme hoje é resultado de anos de banda desenhada e de evolução da representação da mulher por meio da personagem. Isso pode ser percebido, inclusive, na comparação de seus uniformes na BD, tendo passado das roupas diminutas de sua época como Ms. Marvel (primeira identidade heroica da personagem) para uniformes que cobrem todo o seu corpo nas edições de revistas mais atuais. Nos filmes, seu uniforme ganhou ainda um material que já não parece a lycra brilhosa e colada que vemos na banda desenhada, mas sim um material mais resistente e aparentemente apropriado para o que ela faz.



Imagem 48 – Evolução uniformes da capitã Marvel na Banda Desenhada e nos filmes. Da esquerda para direita: capa da revista *Ms. Marvel* (primeira identidade heroica da personagem), de 1977; capa da revista *Earth's Mightiest Heroes Captain Marvel*, de 2012; filme *Capitã Marvel*, de 2019; revista *Captain Marvel Vol. 1: Rise of Alpha Flight*, de 2016; e filme *Vingadores: Ultimato*, de 2019.

Em termos técnicos:

1. Plano: Nos filmes *Capitã Marvel* e *Vingadores: Ultimato*, há uma variação entre planos médios, mostrando os personagens com os quais ela interage; e planos mais abertos, mostrando o que ocorre

ao redor da personagem, que é geralmente posta no centro da imagem. Em algumas importantes cenas de *Capitã Marvel*, como quando a personagem atinge seu ápice de poder, há ainda o uso de grandes planos para demonstrar a dimensão desse poder.



Imagem 49 – Uso de plano médio, em *Capitã Marvel*.



Imagem 50 – Uso de plano aberto, em *Capitã Marvel*.



Imagem 51 – Uso de grandes planos, em *Capitã Marvel*.

2. Ângulo: Nos dois filmes dos quais a personagem participou, há uso de ângulo normal, paralelo à superfície, e contra-picado: de baixo para cima, valorizando simbolicamente a protagonista da imagem.



Imagem 52 – Uso de ângulo normal, em *Capitã Marvel*.



Imagem 53 – Uso de ângulo contra-picado, em *Capitã Marvel*.



Imagem 54 – Uso de ângulo contra-picado, em *Vingadores: Ultimato*.

3. Composição: Em *Capitã Marvel*, as composições variam entre as em que a heroína é o motivo central da imagem, e uma divisão harmônica do retângulo, quando ela interage com importantes personagens secundários. Quando ela interage com os Krees, é recorrente uma composição colocando os personagens de frente para o outro, como um indicativo de que estavam de lados opostos, mesmo antes de isso ser revelado no filme. Já em *Vingadores: Ultimato*, por ser um filme que reúne muitos personagens, em geral as cenas em que vemos a Capitã Marvel apresentam uma divisão harmônica do retângulo, dando espaço para diferentes heróis em cena. Há ainda cenas em que ela aparece como motivo central da imagem.



Imagem 55 – Uso de divisão harmônica do retângulo, em *Capitã Marvel*.



Imagem 56 – Uso de divisão harmônica do retângulo, em *Vingadores: Ultimato*.



Imagem 57 – Uso de motivo no centro da imagem, em *Vingadores: Ultimato*.

8.4. Apuração de dados Arlequina

Em sua primeira aparição no cinema, no filme *Esquadrão Suicida*, a personagem Arlequina ficou marcada por um uniforme diminuto e sensualizado e por uma relação doentia com o vilão Coringa. Embora o longa a mostre como médica e conte rapidamente como foi o início de sua relação com o Coringa e como ela se transformou na Arlequina, os detalhes de sua origem não passam disso, sendo escassos e apenas relacionados ao namorado e vilão. Durante a maior parte do filme, a anti-heroína veste apenas uma camisa, uma calcinha/cueca e saltos altos. E seu corpo chama a atenção em diferentes cenas. Completando o figurino da personagem, ela usa uma jaqueta com a frase “Propriedade do Coringa” e um colar que mais parece uma coleira com a palavra “Pudim”, apelido que usa para se referir ao namorado.



Imagem 58 – Figurino da Arlequina no filme *Esquadrão Suicida*, artes conceituais de possíveis figurinos para o mesmo filme.



Imagem 59 – Figurino da Arlequina no filme *Esquadrão Suicida*.

Mas nem tudo nesta adaptação da personagem foi negativo. Embora sua caracterização deixe seu corpo exposto, seus colegas de Esquadrão Suicida não demonstraram desrespeito ou quaisquer tentativas de assédio por causa disso. Na verdade, o uniforme não passa despercebido por causa das diversas cenas em que as belas curvas da atriz chamam a atenção, mas os demais personagens que compõem o time do qual ela faz parte parecem não observar isso. Embora nenhum personagem tenha de fato brilhado no filme, Arlequina divide o lugar de destaque com o Pistoleiro de Will Smith, e protagoniza alguns momentos importantes, embora rápidos. A produção não agradou à crítica especializada e ao público em geral - inclusive, a DC e a Warner Bros. desenvolveram outro filme baseado no grupo Esquadrão Suicida como uma tentativa de uma nova e mais bem sucedida adaptação da história - mas a Arlequina caiu nas graças do público. A interpretação da atriz Margot Robbie e a comicidade da postura “eu faço o que eu quiser” da personagem renderam um interesse da DC em dar mais espaço para a anti-heroína. Além de ganhar uma série animada, a personagem retornou no novo filme do Esquadrão Suicida. E, claro, depois do sucesso que fez, mesmo em um filme considerado um fracasso para o estúdio, Arlequina ganhou seu filme próprio.



Imagem 60 – Diferenças entre a aparência da Arlequina em *Esquadrão Suicida* e *Aves de Rapina*.

Aves de Rapina e a Fantabulosa Emancipação de uma Arlequina já começa a declarar seu posicionamento de apresentar personagens femininas empoderadas pelo título. Neste filme, Arlequina acabou seu relacionamento tóxico com o Coringa. Como é esperado para alguém que sai de um relacionamento abusivo, ela está buscando se reconstruir, descobrir mais sobre sua própria identidade. Tendo início pouco tempo depois do fim da relação entre os dois personagens, o longa mostra Arlequina se recuperando. Ainda com sua personalidade controversa e subversiva, ela não aceita mais abusos e tenta reconstruir sua vida, embora mostre as marcas de um relacionamento abusivo. Além disso, conhecemos mais da origem da personagem. Completamente narrado por Arlequina, o filme traz logo nas cenas iniciais um momento em que ela conta sobre sua infância, sua formação acadêmica – Arlequina é uma psiquiatra com PHD - e seu relacionamento com o Coringa, o qual ela descreve como o momento em que perdeu completamente o senso sobre quem ela era.



Imagem 61 – Figurino das integrantes do Aves de Rapina. Imagem do filme *Aves de Rapina e a Fantabulosa Emancipação de uma Arlequina*, na qual aparecem, da esquerda para direita: Renee Montoya, Caçadora (por trás), Arlequina, Cassandra Caim (por trás) e Canário Negro.

Mas a trama deste longa não trouxe a representação da figura da mulher apenas por meio da Arlequina. O filme adapta o arco da Banda Desenhada no qual a anti-heroína se une a outras três guerreiras. Primeiramente, somos apresentados a Renee Montoya, uma policial comprometida e profissional que teve o mérito de seu caso de maior sucesso roubado por seu colega homem, que acabou sendo promovido a capitão, enquanto ela se manteve como detetive, tendo que aguentar piadas de outros homens na delegacia. Para piorar sua situação,

sua ex-namorada é promotora e acaba se envolvendo em seu trabalho. Quando ela é suspensa, une-se ao grupo. A terceira integrante da inesperada equipe que conhecemos é Canário Negro, uma cantora que trabalha em uma casa noturna. Em sua primeira cena a vemos cantando a sugestiva música *This is a man's world* (“*Este é um mundo de homens*”, em tradução livre). Em uma das cenas, a personagem ajuda Arlequina, impedindo um homem que tentava abusar dela bêbada. Completando o grupo temos a personagem conhecida como Caçadora. Filha de membros da principal máfia de Gotham, ela viu sua família ser morta na sua frente quando era apenas uma criança. Desde então, foi criada por assassinos, sempre sendo treinada para se tornar uma assassina. Elas se unem para salvar a jovem Cassandra Cain, uma garota órfã que tenta sobreviver fazendo pequenos furtos.

Ainda que esteja em grupo, Arlequina segue como protagonista do filme, o que pode ser comprovado tanto pelo título quanto pelo fato de ela ter mais de 1 hora de tela, enquanto o restante do tempo é dividido entre as demais quatro personagens e o vilão. Arlequina é inteligente, habilidosa e consegue dar conta de lutar contra vários homens de uma só vez, como demonstra em uma cena em que invade a delegacia. Mas seu poder e sua liberdade são questionados em diferentes ocasiões. Em determinado momento do filme, a protagonista conversa sobre o significado do nome "arlequina", dizendo que a única missão de uma arlequina é servir, que uma arlequina não seria ninguém sem um mestre, e que ninguém se importa com o que ela é além disso. Em outra cena, o vilão diz que quer matá-la porque agora, sem o Coringa, ela é apenas uma garotinha sem ninguém para protegê-la. Essas afirmações parecem ser colocadas no filme para que a protagonista possa combater esses conceitos. Arlequina é livre, não se preocupa com o que os outros pensam dela, é capaz de vencer o vilão sozinha, e ainda mais capaz de combater seu exército quando conta com a ajuda das demais heroínas.



Imagem 62 – Diferentes figurinos da personagem Arlequina no filme *Aves de Rapina e a Fantabulosa Emancipação de uma Arlequina*.

Em termos de figurino, Arlequina veste roupas coloridas, algumas curtas, outras com calças compridas. Além de não ser super sexualizado, seu figurino parece combinar com sua personalidade e sua nova fase pós-Coringa. A jaqueta que levava os dizeres “Propriedade do Coringa” não é mais vista. Agora, um dos figurinos da personagem é uma blusa com seu próprio nome repetidas vezes. A Caçadora usa uma espécie de macacão tático. Renne Montoya, Canário Negro e Cassandra Cain usam roupas comuns, como calça jeans e blusa.

Em termos técnicos:

1. Plano: Nos filmes analisados no estudo da Arlequina, há um amplo uso de planos médios, mostrando os personagens com os quais ela interage. Em *Aves de Rapina e a Fantabulosa Emancipação de uma Arlequina*, contudo, há também um uso significativo de grandes planos, dando ênfase aos rostos dos personagens, como forma de destacar suas expressões em momentos de grande emoção.



Imagem 63 – Uso de plano médio, no filme *Esquadrão Suicida*.



Imagem 64 – Uso de plano médio, no filme *Aves de Rapina*.



Imagem 65 – Uso de grande plano, no filme *Aves de Rapina*.



Imagem 66 – Uso de grande plano, no filme *Aves de Rapina*.

2. Ângulo: Nas duas produções há o uso de ângulo normal com tomada paralela à superfície. Em *Esquadrão Suicida* é possível perceber também o uso do ângulo contra-picado (de baixo para cima), como forma de valorizar simbolicamente os personagens.



Imagem 67 – Uso de ângulo contra-picado, no filme *Esquadrão Suicida*.



Imagem 68 – Uso de ângulo contra-picado, no filme *Aves de Rapina*.

3. Composição: Em termos de composição das cenas, *Esquadrão Suicida* usa muito a divisão harmônica do retângulo, para mostrar os diferentes personagens que formam o grupo protagonista, visto que o filme é protagonizado por mais de uma pessoa. Pelo mesmo motivo, *Aves de Rapina e a Fantabulosa Emancipação de uma Arlequina* também traz uma divisão harmônica do retângulo, principalmente em cenas de luta que envolvem vários personagens, hierarquizando os elementos na imagem. Contudo, há uma predominância da composição com motivo no centro, realçando a importância principalmente da protagonista Arlequina.



Imagem 69 – Uso de divisão harmônica do retângulo, no filme *Esquadrão Suicida*.



Imagem 70 – Uso de divisão harmônica do retângulo, mas com protagonista no centro, no filme *Aves de Rapina*.

4. Outros elementos da construção da imagem: neste filme é possível perceber ainda a predominância das cores rosa e azul nas cenas protagonizadas por Arlequina. Essa escolha pode ter sido motivada pela intenção de manter a identidade da personagem na estética do filme mesmo após suas roupas mudarem. O longa traz um grupo de heroínas, mas Arlequina com certeza é a protagonista. Outro ponto que merece destaque é a evolução quanto à exposição do corpo da atriz e à sexualização da personagem, bem acentuada no filme *Esquadrão Suicida*.



Imagem 71 – Uso de padrão de cores, no filme *Aves de Rapina*.



Imagem 72 – Uso de padrão de cores, no filme *Aves de Rapina*.

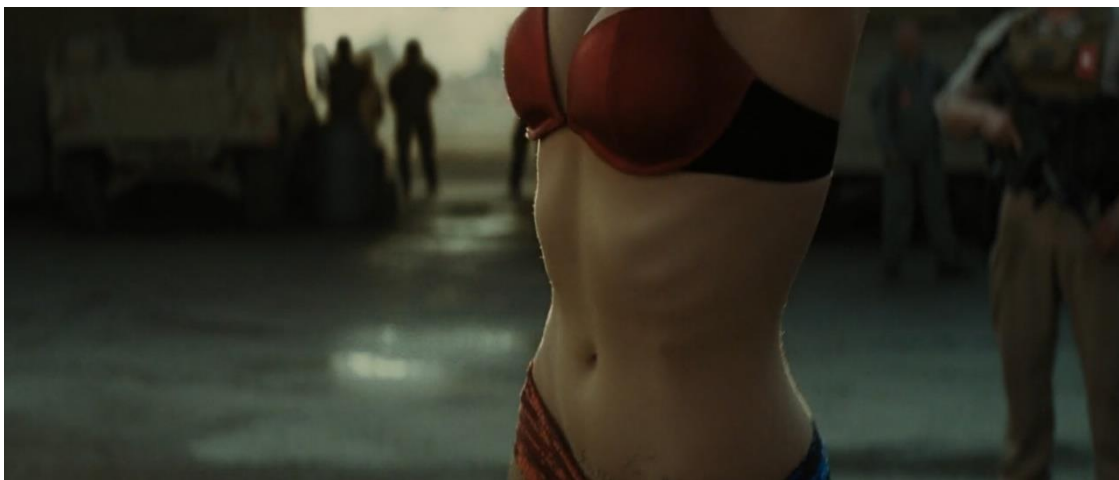


Imagem 73 – Cena de exposição do corpo da personagem, no filme *Esquadrão Suicida*.

8.5. Apuração de dados Jasmine

Os filmes analisados para o estudo da personagem Jasmine foram a animação *Aladdin*, de 1992, e o filme live-action de mesmo título, lançado em 2019. E as diferenças são significantes. Embora a princesa de 1992 já mostrasse certa rebeldia, sua revolta parecia se voltar para o fato de não poder escolher com quem casar e sua vontade de conhecer o mundo. Mas a Jasmine do live-action não se conforma com o destino que lhe espera por ser mulher, uma vez que se preparou e estudou para ser muito mais profissionalmente. "Eu nasci para fazer mais do que casar com um príncipe", diz a Jasmine de 2019. Essa Jasmine quer se tornar a governante de seu povo, estudou para isso e não vai se calar perante as injustiças ou as tentativas de silenciarem sua voz apenas por ser uma mulher. E o filme deixa isso claro de forma direta, com várias declarações do vilão sobre a personagem aceitar sua posição e seu papel e, claro, com a música solo que a princesa canta nesta versão da história, cujo título é literalmente *I won't go speechless* (*Não serei silenciada*, em tradução livre) (Anexo 2).

"Mas eu não vou chorar

E eu não vou começar a desmoronar

Sempre que eles tentarem

Me calar ou me interromper

Eu não vou ser silenciada

Você não pode me manter quieta

Não vou tremer quando você tentar

Tudo o que sei é que não vou ficar calada"

(Trecho da tradução da música *Speechless*)

A mudança de comportamento de Jasmine se refletiu também na retirada de uma cena que vemos no final da animação de 1992. Embora seja voltada para crianças, a animação mostra Jasmine fingindo ter sido enfeitiçada pelo vilão e usando sua sensualidade para distraí-lo. A cena não existe no live-action. Sai cena que mostrava a sensualidade da princesa, entra cena em que a princesa desafia o vilão e canta uma música na qual diz que nunca vai se calar.



Imagem 74 – Cenas da animação e do live-action *Aladdin*. Cena da animação na qual Jasmine finge seduzir o vilão; cena do filme live-action na qual Jasmine canta a única nova música, com a mensagem de que não vai se calar.

Mas o novo empoderamento de Jasmine se demonstra em cada detalhe, de novas cenas em que sua dama de companhia diz que o caminho para Aladdin conquistá-la é seu cérebro até mesmo às mudanças em seus figurinos. Deixando para trás a sensualidade da barriga de fora da Jasmine de 1992, a versão de 2019 traz dez diferentes figurinos para a personagem, todos criados a partir de uma intensa pesquisa de vestimentas, artes e esculturas originárias do Oriente Médio, com inspirações nas roupas usadas por povos do continente Africano, da Turquia e do Paquistão. Mas o figurinista Michael Wilkinson, que assinou todas as peças, ainda considerou outros elementos na construção das roupas. Em entrevista, o profissional revelou que a combinação de vestido e calça representou a vontade e a capacidade da princesa de se movimentar literal e figurativamente. Já as cores fortes refletem a personalidade determinada da princesa, mas também remetem à metáfora de um pavão preso em um jardim real, admirado apenas por sua beleza, e que tanto deseja sua liberdade.



Imagem 75 – Figurinos da Jasmine na animação e no live-action. Figurino da Jasmine na animação *Aladdin* (1992); alguns dos figurinos da princesa Jasmine no filme live-action *Aladdin* (2019).

Outra diferença entre as duas versões pode ser vista no tempo de tela de Aladdin e Jasmine. Na animação, a princesa conta com menos da metade do tempo de tela de Aladdin. No live-action, o tempo da personagem já representa 58% do tempo de cenas dele. Embora a diferença ainda pareça grande, Aladdin de fato é o protagonista e personagem título do filme. Ainda assim, Jasmine roubou a cena no live-action e foi considerada, tanto por fãs quanto pela crítica especializada na época, como tão protagonista quanto ele, visto que todas as principais mudanças da trama e até mesmo falas de outros personagens - sem esquecer a única música nova adicionada - foram feitas em torno dela.

O live-action ainda trouxe detalhes da infância de Jasmine e de sua educação. Além de informar que em algum momento da infância de Jasmine sua mãe faleceu, o filme explica que este é o motivo da super proteção do sultão sobre a filha e ainda traz informações sobre a cidade natal da mãe de Jasmine, bem como sobre os estudos da princesa durante sua juventude.

Em termos técnicos:

1. Plano: Na animação, há o uso de planos médios com mais frequência, mostrando os personagens com os quais ela interage. Já no live-action, percebe-se o uso de planos abertos para mostrar o cenário do palácio ao redor dos personagens; mas há também a utilização de planos médios, quando a personagem divide a cena com o protagonista ou secundários, e alguns poucos grandes planos, principalmente nas cenas mais importantes da personagem, como sua música solo.



Imagem 76 – Uso de plano médio na animação *Aladdin* (1992).



Imagem 77 – Uso de plano aberto no filme live-action *Aladdin* (2019).



Imagem 78 – Uso de plano médio no filme live-action *Aladdin* (2019).



Imagem 79 – Uso de grande plano no filme live-action *Aladdin* (2019).

2. Ângulo: O filme de 1992 utiliza ângulo normal, paralelo à superfície, em grande parte das cenas. Já a produção de 2019 alterna o uso de ângulo normal com o uso o picado (de cima para baixo), nos momentos em que o filme tenta mostrar a imensidão do palácio, da cidade ou do vilão.



Imagem 80 – Uso de ângulo normal na animação *Aladdin* (1992).

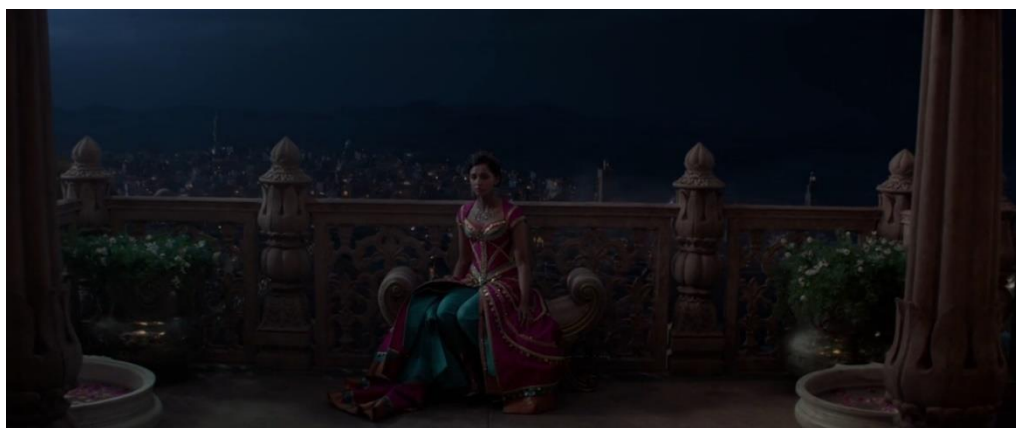


Imagem 81 – Uso de ângulo picado no filme live-action *Aladdin* (2019).

3. Composição: A personagem tem poucas cenas sozinha na animação, aparecendo geralmente em imagens cuja composição apresenta divisão harmônica do retângulo. No live-action, Jasmine também divide grande parte das cenas com outros personagens, incluindo o protagonista, mas aparece como motivo central da imagem bem mais vezes, tanto em momentos mais pessoais com o protagonista, quanto (e principalmente) durante sua música solo e seu discurso contra o vilão.



Imagem 82 – Divisão harmônica do retângulo na animação *Aladdin* (1992).



Imagem 83 – Divisão harmônica do retângulo na animação *Aladdin* (1992).



Imagem 84 – Divisão harmônica do retângulo, mas com motivo central, no live-action *Aladdin* (2019).



Imagem 85 – Divisão harmônica do retângulo, mas com motivo central, no live-action *Aladdin* (2019).



Imagem 86 – Composição com motivo no centro, no live-action *Aladdin* (2019).

Capítulo 9

ANÁLISE: A REPRESENTAÇÃO DA FIGURA DA MULHER NOS FILMES DE SUPER HERÓIS

A partir dos dados apurados e expostos acima das 15 produções cinematográficas que compuseram o escopo de pesquisa deste trabalho, analiso a seguir a construção da figura da mulher a partir das cinco personagens que são objetos de estudo da pesquisa, como modo de compreender como tem se dado a representação da mulher especificamente no gênero filmes de super heróis, e de perceber as diferentes formas por meio das quais essa construção pode evoluir em consonância com os temas reais que permeiam o contexto do público consumidor desse conteúdo.

9.1. Análise da representação do feminino nas personagens selecionadas

9.1.1. Análise de dados Viúva Negra

A figura da mulher, por meio da Viúva Negra, foi construída destacando coragem, inteligência, conhecimento, estudo e disposição de colocar sua própria vida em risco para salvar os demais. E isso pode ser visto em outras personagens femininas de destaque desde o início da saga, como a agente Maria Hill e Pepper Pots. Nenhuma delas foi retratada como vítimas que precisam ser resgatadas, e sim como membros efetivos e ativos na luta do grupo de heróis, ainda que possuam menos recursos em termos de poderes. A Viúva Negra, inclusive, protagoniza diversas cenas em que praticamente se sacrifica para salvar outras pessoas, ainda que não conte com super poderes, usando apenas suas habilidades de espiã, seus amplos conhecimentos de artes marciais, de tecnologia, de diferentes idiomas e seu preparo físico digno de uma atleta olímpica.

Além de não ter sido super sensualizada com roupas curtas e super decotadas, por exemplo, a Viúva Negra nunca foi rebaixada entre seus colegas homens pelo fato de ser uma mulher. Desde que foi apresentada nos filmes da Marvel, a personagem é protagonista, luta em pé de igualdade mesmo contra personagens com poderes, e tem o mesmo espaço de fala de todos os demais heróis. Ela é um dos seis integrantes originais dos Vingadores nos filmes e sua posição como tal nunca foi questionada. Embora não aborde diretamente questões relativas à luta feminista, a representação da mulher na Viúva Negra normaliza essa posição de igualdade. Em nenhum momento a inteligência e quaisquer outras habilidades da heroína são subestimadas, bem como sua liderança do grupo em *Vingadores: Ultimato*. Ainda que não levantasse a desigualdade de gêneros que ainda existe tão fortemente na realidade, a representação da personagem também era uma forma de lutar por essa

igualdade, luta que se estendia ao trabalho da atriz Scarlett Johansson mesmo fora dos sets de gravação. Por repetidas vezes, a artista precisou responder perguntas machistas que focavam apenas em seu corpo, sua dieta, sua rotina de ginástica, se ela usava lingerie por baixo do uniforme de heroína. Enquanto isso, seus colegas homens recebiam perguntas sobre trabalho, experiência profissional nos filmes, novos desafios do personagem etc. Em determinada entrevista, ela e o ator Mark Ruffalo, intérprete do herói Hulk, demonstraram sua indignação com a diferença entre as perguntas para cada um deles e decidiram responder às questões do entrevistador de forma invertida, com Ruffalo respondendo todas as perguntas feitas a Johansson – e que mais uma vez eram relativas a seu corpo – e ela respondendo às questões voltadas para ele – referentes a trabalho e ao filme que divulgavam na época.

Com um universo cinematográfico desenvolvido por mais de dez anos, a Marvel parece ter tentado evoluir junto com o contexto social que a cerca. A representatividade feminina ainda é pequena quando comparada com a masculina. Contudo, o estúdio apresentou uma heroína desde o terceiro filme, em 2010, dos 23 que compuseram a chamada *Saga do Infinito*, e a colocou como protagonista na 6ª produção dessa série de longas e em outros seis filmes a seguir. Vale destacar ainda que tanto *Vingadores: Guerra Infinita* quanto *Vingadores: Ultimato* contaram com cenas de sororidade. Em ambos, vemos as heroínas se reunirem ao proclamarem a frase "ela não está sozinha" e lutarem juntas. Além disso, como já foi dito anteriormente, outras personagens mulheres foram apresentadas durante esses dez anos de produção do chamado Universo Cinematográfico Marvel (MCU), entre elas:

1. Agente Carter: que teve sua história contada em uma série, na qual ela desafiava os obstáculos de ser menosprezada no exército por ser mulher e ainda agir como principal soldado de Howard Stark, o pai do Homem de Ferro.
2. Pepper Potts: personagem que passou de assistente de Tony Stark para CEO de todas as empresas do complexo Stark. Acaba se casando com o Homem de Ferro, mas tanto não deixa sua profissão como ainda trabalha como heroína.
3. Feiticeira Escarlata: provavelmente uma das personagens mais fortes do universo Marvel, não apenas esteve em quatro filmes, como também ganhou uma série própria no streaming Disney Plus e teve sua presença confirmada no próximo filme do Doutor Estranho.
4. Vespa: Depois de ser apresentada no primeiro filme do Homem-Formiga, Hope Van Dyne dividiu o protagonismo com o herói em mais um longa, marcou presença em *Vingadores: Ultimato* e será a co-estrela de mais um filme já confirmado.

5. Dora Milaje: o exército do país africano fictício Wakanda, terra do Pantera Negra, é composto apenas por mulheres. Após o lançamento do filme, as personagens chegaram a ganhar uma série de banda desenhada limitada.
6. Shuri: Irmã de T'Challa, o Pantera Negra, Shuri é a princesa de Wakanda e a principal cientista do país. Seu conhecimento chega a espantar cientistas e gênios como Bruce Banner e Tony Stark.

O número de heroínas e outras personagens femininas foi aumentando no decorrer dos anos, tanto em termos de personagens secundárias quanto de protagonistas. Por um lado, a Viúva Negra, primeira heroína a de fato ocupar o papel de protagonista em um filme Marvel, demorou mais de dez anos para ganhar um filme próprio, enquanto personagens como Homem de Ferro, Capitão América e Thor ganharam dois ou três filmes solos cada. Por outro, a personagem parece ter aberto o caminho para uma maior representatividade feminina nos filmes de super-heróis, e o futuro do Universo Cinematográfico Marvel parece seguir caminhando junto ao crescimento da representatividade da mulher em diferentes âmbitos da sociedade e da luta para ampliar isso ainda mais. Conforme anunciado pelo estúdio, as Fases 4 e 5 do MCU, desenvolvida no decorrer dos próximos três anos, contará com:

- O longa solo da Viúva Negra;
- O filme *Os Eternos*, que trará um grupo de heróis que conta com várias mulheres de diferente etnias;
- *Doutor Estranho 2*, que já confirmou a personagem Feiticeira Escarlata entre as protagonistas;
- O 4º filme do Thor, no qual a personagem Jane Foster assumirá a identidade da Poderosa Thor;
- *The Marvels*, segundo filme da Capitã Marvel, que reunirá também Monica Rambeau e Ms. Marvel;
- A série *WandaVision*, protagonizada pela Feiticeira Escarlata;
- A série *Gavião Arqueiro*, que apresentará a personagem Kate Bishop, que assume a identidade heroica de Gaviã Arqueira;
- A série da *Ms. Marvel*, primeira heroína muçulmana da Marvel;
- A série da *She-Hulk*, personagem que assume os mesmos poderes do Hulk.

9.1.2. Análise de dados Mulher-Maravilha

Antes de chegar à análise da personagem Mulher-Maravilha de fato, preciso destacar a diferença de experiências que tive ao assistir a esses filmes – os filmes com a Viúva Negra e as produções com a Mulher-Maravilha - conforme foram lançados e ao reassisti-los agora para a realização deste estudo. Múltiplos fatores podem ter influência no contraste entre essas duas experiências. O primeiro deles, e com certeza um importante, é que, quando falo em assistir aos filmes dos quais a Viúva Negra participou, refiro-me a um período de mais de dez anos, tempo durante o qual já tive contato com diversas outras experiências, discursos e mentalidades no que condiz ao feminismo, ao cinema, ao que vejo na representação da mulher nos filmes e ao que gostaria de ver. Conforme já discutimos aqui, o contexto histórico e social no qual cada uma dessas produções cinematográficas foram lançadas teve influência direta em suas narrativas, foram influenciadas por elas, e tiveram grande influência nas audiências que consumiram esses conteúdos. Desta forma, não sou a mesma pessoa que assistiu a cada um desses filmes há vários anos – pessoal, social, acadêmica e profissionalmente - o que com certeza já garante uma experiência diferente atualmente. Os primeiros filmes dentre os escolhidos para este trabalho vi com um olhar puramente observador, sem perceber os detalhes da representação da mulher na figura daquelas personagens, mas ainda assim participando do que estava sendo construído, ainda que de forma inconsciente. Os filmes mais recentes já foram vistos com uma nova mentalidade, com um olhar de quem já se interessava pela construção cinematográfica e de quem se informava sobre o contexto social e histórico. Mas esta foi a primeira vez que revi todos esses filmes em sequência com um olhar tão especificamente analítico. E fazê-lo me abriu os olhos para as duas formas que esses estúdios usaram para uma nova representação da mulher no contexto de filmes de super-heróis. Distintas, mas aparentemente eficazes.

Conforme os filmes com a Viúva Negra eram lançados, nada, em termos da representação da mulher ou da discussão do feminismo no cinema de super-heróis, parecia receber grande destaque ou mesmo sofrer grande resistência. Já com o lançamento do primeiro filme da Mulher-Maravilha, produção tão trabalhada em questionamentos feministas, a personagem se tornou rapidamente um símbolo de empoderamento feminino e teve grande influência em suas audiências. Então a representação da mulher e os valores do feminismo foram mais bem trabalhados nos filmes da Mulher-Maravilha? Mas como uma heroína de roupas diminutas e salto alto – completamente descabidos no contexto do filme - pode ser uma melhor representação desses valores do que uma personagem com uniformes táticos, por exemplo? Por outro lado, Diana Prince protagonizou dois filmes solo antes mesmo que Natasha Romanoff ganhasse sua primeira produção solo. A questão aqui é que a comparação da representação da mulher a partir das duas personagens não vale a pena ser feita, em termos

de decidir qual seria a mais efetiva, mas vale para compreendermos diferentes formas, diferentes caminhos que os cineastas e estúdios seguiram para a construção dessa representação, e a importância que ambas exercem hoje nesse contexto da mulher nos conteúdos de super-heróis e em meio ao contexto em que suas audiências vivenciam.

No primeiro filme da Mulher-Maravilha, a diretora Patty Jenkins - em trabalho conjunto com o estúdio, os roteiristas e a própria atriz Gal Gadot - decidiu abordar uma narrativa feminista. Diana questiona o preconceito de gênero e destrói um pouquinho das normas patriarcais ao seu redor a cada cena do filme. Mas de que adiantaria trazer isso no longa se a mensagem não fosse aceitável de forma confortável para o público? E como fazer isso? Ao reassistir ao primeiro filme da heroína agora, e principalmente após já ter visto a sequência, é possível perceber que a diretora optou por manter/usar elementos, digamos, catalizadores, conforme já citamos anteriormente neste trabalho, os chamados elementos de ancoragem. Algo na personagem tem que ser familiar aos olhos e ao aceitável na mentalidade das audiências, para que o que ela traga de diferente não seja tão agressivo, disruptivo, ao ponto de a audiência sequer receber a mensagem e ser capaz de refletir sobre ela. Seu uniforme - ainda que curto e não apropriado para seus momentos de batalha - é familiar de sua imagem na banda desenhada. O *token boyfriend*, o salto e outros elementos de sua aparência são familiares e aceitáveis quanto ao que se espera de uma mulher, quanto ao que se espera da feminilidade. Uma mensagem com ideias diferentes, disruptivas em comparação aos antigos discursos das personagens femininas em filmes de super-heróis, é bem mais aceitável e bem recebida se vem de uma personagem cuja aparência e outros elementos de sua construção são aceitáveis e familiares do que, talvez, seria se viesse de uma personagem disruptiva em várias características ao mesmo tempo. As audiências se identificam com aquele modelo de feminilidade, agora podem se identificar com a mensagem.

Por que essa suposta escolha consciente da diretora - sobre esse equilíbrio de elementos aceitáveis e disruptivos - ficou mais clara após rever o segundo filme da heroína? Porque na sequência, a cineasta segue o caminho oposto. Agora, a mensagem da Mulher-Maravilha quanto à desigualdade social de gêneros já é aceita, já é o elemento familiar às audiências. Hora de mudar os demais elementos da representação da mulher na versão cinematográfica da personagem. Conforme dito antes no relato da apuração de dados sobre o filme, *Mulher-Maravilha 1984* trouxe as amazonas usando roupas que cobriam quase todo o seu corpo, bem mais apropriadas para a atividade que faziam na cena. O salto e o uniforme curto da heroína não foram modificados, mas apareceram bem menos neste segundo filme, dando espaço não apenas para as roupas comuns de Diana - que incluíram calças compridas e terninhos - mas para uma nova armadura que cobre praticamente todo o seu corpo. O *token boyfriend* ainda está lá, mas aparece bem menos e não divide o protagonismo no final do

longa, como aconteceu no primeiro filme. É bem provável que o terceiro filme da heroína – já confirmado – siga desconstruindo esses elementos. E essa transição, de um filme para o outro, de um equilíbrio entre características disruptivas e elementos aceitáveis e esperados da figura feminina para uma diminuição paulatina desses "elementos aceitáveis de feminilidade" parece ter sido escolhas conscientes da diretora Patty Jenkins, primeira mulher a aparecer nas análises deste trabalho à frente da direção de um filme de super-heroína.

Quando voltamos à representação da mulher na figura da versão cinematográfica da Viúva Negra, percebemos um caminho diferente, conforme discutido acima na análise da personagem. A Viúva Negra não foi exatamente disruptiva e não chegou com grandes discursos feministas. Contudo, a personagem foi construída de modo a normalizar isso, construção tão importante quanto a discussão dessa igualdade de gêneros. A Viúva Negra não luta para ter direitos iguais entre seus colegas homens, ela apenas já os tem, e sua postura demonstra que não aceitaria menos que isso, e que isso é o correto. Ela não usa roupas mais coladas ou mais curtas porque sua beleza seria vista como uma de suas melhores qualidades, ela usa uniformes táticos assim como os demais heróis – levando em conta todos os padrões de beleza estética hollywoodianos, mas aqui aplicados aos homens e mulheres desses filmes. Ela não é vista como a vítima a ser salva, mas sim como aquela que salva, que se sacrifica, que lidera. A adaptação da personagem Viúva Negra para os cinemas pode não ter causado a mesma discussão de igualdade de gêneros que os filmes da Mulher-Maravilha, mas normalizou um padrão de representação da mulher em filmes de super-heróis que já se baseia nessa igualdade, o que tem efeitos igualmente significativos.

9.1.3. Análise de dados Capitã Marvel

Primeira heroína Marvel a ganhar um filme solo, a Capitã Marvel já chegou aos cinemas como um símbolo feminista e uma figura disruptiva no que condiz aos padrões de representação da figura da mulher em filmes de super-herói. Nada de token *boyfriend*, nada de uniforme sexy, mas sim uma melhor amiga mãe solo, e uma narrativa que põe em pauta o menosprezo de suas habilidades de acordo com seu gênero, algo pelo qual tantas mulheres passam.

A Marvel já demonstrava um bom desenvolvimento de personagens femininas, não apenas com a Viúva Negra, mas também com heroínas como Feiticeira Escarlata, Nebulosa, Vespa, Gamora, entre outras. Contudo, a necessidade de um maior protagonismo feminino em suas produções parece ter vindo acompanhada da percepção da necessidade de um posicionamento feminista direto, o que foi realizado por meio da construção da Capitã Marvel nos cinemas, a exemplo do que a DC fez com a Mulher-Maravilha. O feminismo ainda é um

conceito incômodo para muitos por diferentes motivos – do errôneo entendimento sobre o que se trata o movimento às tentativas de manutenção da desigualdade de gênero. Abordando tão fortemente o feminismo, o filme *Capitã Marvel* e a personagem não agradaram a todos, mas vai ganhar uma sequência, e foi seguido da confirmação de várias outras produções com protagonismo feminino. O filme não parece ter sido tão bem sucedido quanto *Mulher-Maravilha* no que condiz a apresentar uma personagem com posicionamentos feministas mais explícitos, mas ainda assim conquistou uma bilheteria mundial de mais de U\$1 bilhão, o que significa também que alcançou o público e, conseqüentemente, trouxe para jovens de ambos gêneros mais um exemplo de representação da figura da mulher em uma personagem complexa e que não se limitou aos padrões de feminilidade esperados e impostos. Além disso, a inserção da heroína no MCU foi usada também como porta de entrada para apresentação já tardia de outras personagens da banda desenhada nos cinemas, como Ms Marvel e Monica Rambeau, ou mesmo como início do que seria um maior espaço para as heroínas que já havíamos conhecido no chamado MCU.

A mais recente e significativa dessas produções foi a série *WandaVision*, protagonizada pela personagem Feiticeira Escarlate. Recordista de audiência, a série seguiu a história da heroína que fora apresentada em filmes apenas como rápida participação, mas que foi ganhando espaço em outras produções. Nesta série, pela primeira vez no Universo Cinematográfico Marvel (o presidente da Marvel Kevin Feige declarou que as novas séries são parte do MCU), vimos uma heroína como mãe. Potencialmente a personagem mais forte de todo o MCU, a Feiticeira Escarlate teve espaço durante oito episódios de quase 1 hora para abordar temas como depressão, guerra, dualidade entre bem e mal, entre outros assuntos. Além disso, trouxe de volta uma personagem apresentada no filme *Capitã Marvel: Monica Rambeau*. No longa de Carol Danvers, Monica é apresentada ainda criança, sendo a filha da melhor amiga de Carol. Na série *WandaVision*, Monica já aparece adulta e com uma alta patente militar. A personagem já está confirmada para fazer sua próxima aparição na sequência de *Capitã Marvel*, que recebeu o título *The Marvels*, e deve reunir Capitã Marvel, Monica Rambeau e Ms. Marvel (primeira heroína muçulmana da Marvel, que também ganhará série solo).

Assim como exposto acima na comparação das análises da Viúva Negra e da Mulher-Maravilha, a Marvel parece ter escolhido uma introdução de suas heroínas no cinema “a longo prazo”, digamos assim. Claro, a pauta feminista e todos os acontecimentos em torno disso no decorrer dos anos tiveram influência direta na demanda do público, no aumento do público feminino na audiência de filmes de super heróis e na conseqüente evolução da representação da figura da mulher nas produções do gênero e do maior protagonismo feminino nessas produções. Contudo, várias das personagens que agora ganham espaço para esse protagonismo foram apresentadas nos últimos dez anos de Universo Cinematográfico Marvel. Por um lado, não eram protagonistas

únicas desses filmes e várias vezes eram personagens secundárias. Por outro, muitas vezes integravam o grupo protagonista e foram representadas como personagens complexas, com boas linhas de história, e sem super sexualização de suas imagens. Em *Vingadores: Ultimato*, em um momento específico da luta final dos heróis, uma cena reuniu todas as heroínas já apresentadas nos 23 filmes Marvel, ressaltando não apenas o poder das personagens, mas o objetivo do estúdio em seguir em uma crescente valorização dessas heroínas, já tão importantes nos quadrinhos e agora parte integral dos próximos passos da Marvel no cinema.

9.1.4. Análise de dados Arlequina

O sucesso da Arlequina nos cinemas parece comprovar duas coisas. A primeira delas é que há diferentes e possíveis formas de representar a mulher nos filmes de super-heróis, fugindo, inclusive, do padrão “mulher obediente a padrões sociais”, e sem explorar a personagem unicamente em função da satisfação do público masculino. A segunda: a audiência quer isso. Arlequina não obedece às normas padrões, ela é disruptiva, audaciosa, diferente do figurino à atitude. Ela comete erros, ela se vê vítima de um relacionamento abusivo mesmo sendo uma das maiores vilãs de Gotham. Ela não se encaixa e nem tenta se encaixar. Entretanto, ao mesmo tempo, é vítima de um crime do qual tantas mulheres são alvos. Uma vez mais, um filme do gênero demonstra que, em meio à ação e fantasia em que a trama está envolvida, é possível trazer abordagens de assuntos sérios e contemporâneos.

Em seu segundo filme, embora seja a protagonista, Arlequina acabou abrindo portas para a apresentação de outras importantes personagens femininas da Banda Desenhada da DC. Nenhuma delas foi super sexualizada. Os comentários de homens reclamando que as personagens estavam “vestidas demais”, que surgiram na época, apenas demonstram a visão machista de que a mulher no entretenimento é para ser vista por homens, para trazer esse prazer visual à audiência masculina, ponto de vista que guiou a construção da figura da mulher no cinema por muitos anos – e que ainda precisa seguir sendo desconstruído.

Diferente de várias outras heroínas, Arlequina não é um exemplo a ser seguido em muitas coisas, visto que essencialmente ela transita entre o papel de vilã e anti-heroína. Contudo, sua construção normaliza a figura da mulher imperfeita. Mesmo em meio às cores espalhafatosas e aos efeitos que dão um ar fantasioso ao filme, ela acaba sendo uma personagem com a qual é mais fácil de se identificar no que condiz à pressão que existe sobre as mulheres de alcançar a perfeição. Perfeita para quem? O conceito de “mulher guerreira” que vem sendo romantizado por anos muitas vezes mascara a realidade de uma mulher sobrecarregada, exausta e que precisa lidar com cobranças motivadas pelo machismo estrutural em uma base diária. Acompanhar uma

personagem livremente imperfeita traz um ponto de vista diferente e atrativo. E nesse contexto, que ainda conta com a ação e um certo nível de comédia para atrair pelo entretenimento, a personagem aborda outros temas e abre espaço para apresentação de outros tipos de mulheres. A mulher gay que sofre com a desigualdade de gênero e o machismo em seu trabalho. A mulher na arte, julgada como fraca e vista apenas sob a ótica de sua beleza. A mulher guerreira – e aqui me refiro realmente a uma mulher que luta fisicamente – cuja existência só é reconhecida por outra mulher, visto que homens não imaginam uma mulher conseguindo fazer o que ela faz. E a menina órfã, que desde mais nova precisa se virar sozinha, provavelmente destinada a lidar com a precoce responsabilização da mulher e a tardia responsabilização dos homens. Este filme traz todas essas mulheres encontrando apoio, compreensão e parceria nelas mesmas, em outras mulheres. Dessa forma, o longa acaba abordando sororidade, machismo, abuso de poder, assédio sexual e relacionamento abusivo a partir da representação de mulheres em um filme de super-herói.

9.1.5. Análise de dados Jasmine

Desde que trouxe sua primeira princesa em um filme longa metragem – Branca de Neve, em 1937 – a Disney vem mudando a abordagem das mulheres em seus filmes, e moldando parte dos comportamentos da jovem audiência de suas produções. A mulher delicada, cuja fonte de felicidade será o casamento, a mulher que precisa ser resgatada – por um homem - para viver uma vida plena. A mulher dedicada ao seu papel e que segue os padrões da sociedade. Todos esses conceitos machistas e heteronormativos estiveram presentes nas princesas Disney, grandes representantes da magia do gigantesco estúdio. Mesmo quando demonstravam alguma rebeldia e vontade de mudar, as princesas ainda faziam isso ou motivadas por encontrar um amor e um casamento, como é o caso da Pequena Sereia; ou por liberdade, mas que acabavam encontrando essa liberdade no casamento, como Bela e Jasmine. Aos poucos, o estúdio foi mudando essa abordagem. Sua audiência cresceu, mudou, aqueles que assistiam aos filmes agora são pais e mães de uma nova geração de espectadores que já não se veem naquela representação, seja pela educação que já recebem em casa, seja pelo maior acesso a informação e pelo contato em tempo real com as conquistas da luta feminista. E os filmes precisavam acompanhar essas mudanças. Tiana, de *A Princesa e o Sapo*; e Rapunzel, de *Enrolados*, já trouxeram uma nova representação da mulher, mais independente. Mérida, de *Valente*; e Moana, de *Moana*, abordam as aventuras de duas jovens sem que lhe associem à busca por um amor ou um príncipe. *Frozen* trouxe duas protagonistas e heroínas e, mesmo que exista um romance na trama, o foco é a relação das duas irmãs. A Disney encontrou uma forma de evoluir na representação da mulher de diferentes idades em suas

novas animações. Mas o que fazer com as personagens das animações anteriores? Como apresentá-las para as novas audiências? É aqui que entram os live-action.

Além de ser uma nova forma de produto financeiramente positivo para o estúdio – não vamos nos iludir pensando que não há um motivo capitalista nesse contexto também – a Disney encontrou nos live-action uma forma de reinventar seus personagens. Alguns filmes são adaptações mais literais das animações, com pequenas mudanças. Outros são verdadeiras releituras para abordar temas importantes, enquanto reapresentam esses personagens não apenas para as novas gerações, mas também para os espectadores mais antigos, que cresceram com essas histórias e veem nesses live-action um misto de novidade e nostalgia. Além de aproveitar a oportunidade de reescrever essas histórias para corrigir erros no que diz respeito às culturas de diferentes povos, o estúdio ainda aproveitou para trazer uma abordagem mais atual de relações, motivações e, sim, da representação da figura da mulher em suas princesas, imagem carro-chefe da Disney, logo ao lado do Mickey Mouse. E isso foi feito no live-action de *Aladdin*. As roupas de Jasmine não foram mais respeitadas apenas com a imagem e o corpo da personagem, mas também com a cultura por trás do país fictício que a Disney retratou naquela história. Já a princesa ganhou espaço, ganhou escolhas, ganhou educação, sonhos ambiciosos e, principalmente, voz.

A Jasmine de 2019 traz para um clássico a representação da mulher que luta por uma causa, por um povo, por direitos, igualdade de gênero e espaço de fala. Para toda uma nova geração, essa será a Jasmine que terá como referência. O live-action transformou a princesa em heroína. Mas digo isso em referência ao que é visto como heroína em um filme. Afinal, na verdade, o live-action trouxe a representação de uma mulher mais real, ainda que dentro de um contexto de realismo e fantasia. Ainda que nos moldes hollywoodianos, o filme trouxe junto a essa nova representação da mulher protagonista um maior respeito cultural e étnico, escolhendo um elenco de descendência ou origem de países e regiões nos quais, a princípio, a história se baseou. Naomi Scott, que dá vida a Jasmine, é britânica filha de mãe indiana. Mena Massoud, que interpretou Aladdin, é um ator egípcio. Marwan Kenzari, que faz o papel do vilão Jafar, é holandês de descendência tunisiana. Atualmente, variadas produções clássicas da Disney foram disponibilizadas no streaming Disney Plus com uma mensagem alertando que aquele filme tem erros culturais. A Disney é um dos grandes motores de entretenimento atual - e há anos - e qualquer produto de entretenimento que não se atualize com seu público pode ser deixado para trás. Mas a Disney faz parte da infância de inúmeras gerações, o que significa que ela também faz parte dessa mudança, ela também molda parte do pensamento de seus espectadores. Ao refletir as novas representações e lutas, o estúdio também legitima cada um desses pontos. A Jasmine é um novo exemplo a ser visto por milhões de jovens meninas. As gerações que cresceram com a versão de 1992 talvez tenham alimentado seus

sonhos de encontrar um príncipe que lhe ajude a conquistar liberdade. As gerações que crescerão com a Jasmine de 2019 talvez já cresçam com uma mentalidade de que igualdade de gênero é direito básico e luta constante.

9.1.6. Também precisamos falar do filme *Viúva Negra*

Após vários adiamentos devido à pandemia do Coronavírus, o primeiro filme solo da Viúva Negra estreou no dia 9 de julho de 2021. Como a estreia do filme aconteceu muito próxima à finalização deste estudo, a produção não entrou no escopo de análise. Contudo, precisava fazer esta menção a ela, até como forma de concluir esta análise com o exemplo mais recente da representação da figura da mulher em um filme de super-herói. *Viúva Negra* é um filme *prequel*, cuja trama se passa entre os acontecimentos de *Capitão América: Guerra Civil* e *Vingadores: Guerra Infinita*. O longa traz a personagem Natasha Romanoff retornando à Rússia e reencontrando aquela que tinha sido sua primeira família. Dando um maior contexto sobre o passado da personagem e sua história de origem, as cenas voltam mais de 20 anos e mostram a infância de Natasha. Conhecemos então Melina, uma agente do programa Viúva Negra, que se passa pela mãe da família, em uma missão. O pai era o herói russo conhecido como Agente Vermelho. Durante os três anos de missão nos Estados Unidos, o casal agiu como pais das jovens Natasha e Yelena. Com o final da missão, a família é separada, e Natasha e Yelena são enviadas ao programa Viúva Negra na temida Sala Vermelha, sem contato uma com a outra. Já adultas, elas se reencontram quando Natasha volta ao leste europeu e descobre que não conseguiu destruir a organização Sala Vermelha, como pensava ter feito. Atualmente, a Sala Vermelha usa um tipo de controle mental biológico sobre as mulheres que são parte do programa. Natasha e Yelena, então, se unem a sua antiga família para encontrar uma forma de libertar essas mulheres do controle da Sala Vermelha e destruir de vez a organização.

A história de origem de Natasha fala da forma como uma organização liderada por um homem usava mulheres para benefício próprio e as transformava em guerreiras contra sua vontade, exercendo inclusive completo controle sobre seus corpos e realizando uma esterilização completa de todas elas. Em resumo: a trama do filme narra o momento em que mulheres se unem e libertam outras mulheres do controle psicológico de um homem. Pela primeira vez, a Viúva Negra protagoniza uma história “especificamente feminista”. Coloco o termo entre aspas por não encontrar palavras melhores para descrever a diferença entre a construção da Viúva Negra neste filme e nas demais produções que protagonizou ao lado dos demais Vingadores. Isso porque, sim, ao ser representada como uma heroína de igual poder e autoridade no time inicialmente composto apenas por homens, ao nunca ficar no papel de vítima que precisa ser salva pelo herói, ao não ter seu corpo super

sensualizado e nem se apoiar na figura de um *token boyfriend*, a personagem era sim feminista, ainda que não falasse isso em palavras para o espectador. Mais uma vez, ela não fala isso em seu filme solo, mas a trama parece abraçar o conceito de sororidade que a Marvel já trouxe em outros filmes de seu universo cinematográfico. Além disso, apresenta uma nova heroína que fará parte das novas fases desse universo no cinema.

A Marvel, a DC, a Disney e outros estúdios estão dando esses passos porque, no momento atual, seu público feminino cresceu e seu público como um todo está inserido num contexto histórico no qual a igualdade de gêneros está cada vez mais em pauta. Há interesses financeiros envolvidos nesta decisão? Com certeza. Ainda assim, é inegável a influência que as mudanças na vida real tiveram sobre a construção da figura da mulher nos filmes de super-herói e em outras produções artísticas. É igualmente inegável a influência que esse tipo de conteúdo de entretenimento pode ter na legitimação desses novos valores, percepções e lutas. Mesmo levando em conta a ótica capitalista, não podemos e não devemos também desconsiderar a luta de tantas profissionais envolvidas na indústria do cinema para mudar isso. *Viúva Negra* foi dirigido por uma mulher, a premiada cineasta Cate Shortland, e esse maior – mas ainda tão pequeno – espaço para mulheres assumirem posições de liderança nesse meio também foi uma conquista da luta de muitas profissionais. *Viúva Negra* é um filme de super-heróis – cenário há alguns anos visto como espaço tão voltado para homens – dirigido por uma mulher, protagonizado por duas mulheres, que apresenta a próxima mulher que será uma das protagonistas nas novas fases da Marvel no cinema, e que traz mulheres salvando mulheres do controle psicológico de um homem e de uma grande instituição. Dos filmes analisados neste trabalho, esta é a produção de super-herói mais recente que podemos citar aqui, e parece demonstrar que a luta por uma representação da figura da mulher em produções do gênero vem alcançando resultados, e continua.

9.2. Conclusões

Quando dei início a este trabalho, devo admitir que tinha uma visão um pouco mais pessimista sobre o tema. Estava ciente de que tinham sido feito avanços no que condiz à representação da mulher nos filmes de super-heróis, mas as lembranças de quando assisti aos filmes com um olhar pouco analítico focavam mais nos problemas nessa representação, nos pontos em que ainda precisávamos avançar; no salto alto da Mulher-Maravilha (isso até hoje me incomoda muito), na falta de abordagem de assuntos feministas pela Viúva Negra, entre outros fatores. O que eu não estava levando em conta, até então, era o fato de que existem diferentes formas de abordar o feminismo e de representar uma personagem feminista. E por meio da realização deste estudo, pude perceber que algumas delas já vem sendo postas em práticas. Talvez de forma tardia, com muito

ainda por fazer com certeza, mas tivemos sim importantes avanços nos últimos dez anos na representação e na representatividade dentro do gênero dos filmes que este trabalho se propôs a analisar.

Em termos de parâmetros técnicos, podemos perceber, pela apuração dos dados exposta, que avançamos do uso de tomadas de câmeras que exploravam o corpo de suas protagonistas mulheres para a utilização de ângulos, composições e planos que visam a construção da imagem guiada por outros elementos fílmicos, como a interação entre personagens, a ênfase na importância de determinada heroína ou herói, o destaque da emoção do personagem em determinada cena e quaisquer outras sensações que os cineastas desejarem passar no que condiz à experiência cinematográfica. Técnicas que não se distinguem de acordo com o gênero do personagem ou de sua audiência. Os avanços em figurinos foram outro destaque. Por meio da análise dos filmes, pudemos verificar que as adaptações cinematográficas têm feito evoluções variadas para progredir no que condiz a funcionalidade, justificativa, respeito cultural e menos exploração do corpo da mulher em seus figurinos. Mesmo aqueles que optam por não alterar tanto os uniformes usados pelas personagens, trazem essas mudanças em outras peças de seus figurinos, como foi o caso da Mulher-Maravilha.

Quanto aos parâmetros não-técnicos, pudemos verificar a apresentação de personagens que trouxeram em si diferentes representações da mulher. Histórias de origem abordaram formação acadêmica, violência contra o corpo feminino, abuso sexual, relacionamento abusivo e limitações de seus direitos por distinção de gênero. Em um gênero de filmes no qual, antes, só conhecíamos mulheres cujo objetivo na trama era serem vítimas e serem salvas pelos heróis homens, agora conhecemos personagens complexas, com ricas histórias de origem, diferentes personalidades, protagonistas, heroínas. Por trás da fantasia do super-herói que tanto atrai nossa atenção no entretenimento, nos filmes analisados neste trabalho conhecemos líderes, profissionais capacitadas de diferentes áreas, mulheres de diferentes orientações sexuais e etnias, mulheres com grande nível acadêmico e amplo conhecimento, jovens que sofreram com abusos causados pelo machismo, mulheres que não vão mais permitir que sejam diminuídas por questões de gênero. Em meio a um contexto de ficção, fomos apresentados a mulheres mais reais. Por meio de uma representação da figura da mulher muito mais bem construída do que vimos há alguns anos no cinema, nos vimos no cinema. Representação e representatividade.

Conforme Machado (2006) afirmou, o cinema foi uma das formas midiáticas que contribuíram para o processo de ancoragem de mudanças como as conquistas do feminismo. Mas, se observarmos também o contexto de lutas feministas no qual esses filmes se inseriram nos últimos anos, vemos que as mudanças do entretenimento caminham junto com as mudanças da realidade de suas audiências, ao mesmo tempo que as legitimam e as estimulam. No infográfico a seguir, é possível visualizar melhor esse “encontro” entre mudanças e lutas reais e o que foi acontecendo no cinema de super-herói no decorrer do mesmo período.



Não é possível fazermos uma ligação direta entre as mudanças que acompanhamos nos filmes analisados e as diferentes lutas que marcaram o feminismo nos últimos dez anos, algumas delas citadas no infográfico. Contudo, é inegável que a representação da mulher nos filmes de super-heróis avançou – e segue avançando – em consonância com essas lutas. Esse é o contexto em que grande parte da audiência dessas produções está inserido. Como fazer com que essa audiência se veja nesses filmes? É claro que as mudanças na representação das mulheres no cinema como um todo também têm motivação capitalista, mas há também diferentes profissionais por trás desse processo, diretoras e roteiristas que lutam por um espaço na indústria, atrizes que encontram novos caminhos para interpretar personagens que representem adequadamente a figura da mulher.

As mudanças que ainda são necessárias nessa representação – e dentro da indústria do cinema – ainda são muitas e já tardias. Analisando, contudo, as mudanças que os filmes que compuseram o corpus de estudo deste trabalho já trouxeram para este contexto, é possível perceber que as próximas produções do gênero seguem avançando, ampliando ainda mais a variedade e a riqueza dessa representação feminina, no que condiz a etnia, maternidade, idade e número de personagens em posição de protagonismo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em 2015, a atriz, produtora e roteirista Reese Witherspoon ganhou o prêmio Mulher do Ano da revista Glamour Women. Em seu discurso, ela revelou qual era a fala que mais odiava ver em roteiros com personagens femininas: “O que fazemos agora?”. Ela afirmou: “‘O que fazemos agora?’ Sério, eu não estou brincando, reassisti qualquer filme e vocês verão essa fala de novo, de novo e de novo. Essa é a pergunta que eu mais odeio, e eu odeio ler roteiros que não têm mulheres envolvidas em sua criação porque, inevitavelmente, eu chego a essa parte na qual a garota se volta para o garoto e pergunta ‘O que nós fazemos agora?’”. Vocês conhecem qualquer mulher que, em qualquer situação de crise, não tenha ideia alguma do que fazer?! Quero dizer, eles falam para pessoas em crise, crianças, que se você está com problemas fale com uma mulher. É ridículo que uma mulher não fosse saber o que fazer. Então, depois que eu fui visitar esses estúdios, eu comecei a falar para as pessoas sobre essa fala frequente, e que não havia quase nenhum protagonismo feminino em filmes, e que a indústria estava em crise. E as pessoas estavam horrorizadas. ‘Isso é horrível’, eles diziam, e trocam de assunto e continuam suas vidas. Mas eu não podia mudar de assunto, eu não podia me virar para um homem e perguntar ‘O que nós fazemos agora?’, esta é minha vida. Eu fiz filmes por toda a minha vida, por 25 anos, desde que eu tinha 14 anos. Era hora de eu me virar para mim mesma e dizer ‘O que nós fazemos agora? Ok, Reese, o que nós vamos fazer agora?’. E a resposta é bem clara. Minha mãe, que está aqui esta noite, uma mulher muito forte e inteligente, me disse ‘Se você quer que algo seja feito, querida, faça você mesma’. Então, eu comecei minha própria produtora com a missão de contar histórias sobre mulheres, e eu estava nervosa. Eu estava preocupada que, mesmo que conseguíssemos bons roteiros, nós não fôssemos conseguir passar dos primeiros anos neste mercado, simplesmente porque não havia um mercado para materiais protagonizados por mulheres. Mas, como Elle Woods, eu não gosto de ser subestimada. Eu sou uma leitora ávida, na verdade sou uma verdadeira nerd para livros, assim como meu produtor parceiro. Então nós lemos toneladas de manuscritos antes de eles serem publicados, mas só conseguimos encontrar dois materiais que achamos que eram bons. E nós torcemos para que eles dessem certo. Os dois tinham mulheres fortes, complicadas e fascinantes como centro, e os dois eram escritos por mulheres. Os dois livros ficaram em primeiro lugar na lista de mais vendidos do New York Times em julho de 2012. Um era chamado *Garota Exemplar* e o outro era o *Wild*. E nós fizemos esses dois filmes naquele ano. E esses dois filmes faturaram mais de meio bilhão de dólares mundialmente. E nós tivemos três indicações ao Oscar para mulheres em performances de atuação. Isso foi o ano um. Contra as chances, Pacific Standart (a produtora) teve um ano dois e um ano três. Nós compramos mais cinco livros *best selling*. No próximo ano, faremos filmes de dois deles. Nós temos mais de 25 filmes em desenvolvimento e três séries de televisão, eles todos têm protagonistas

mulheres de diferentes idades, diferentes etnias, diferentes empregos. Algumas são astronautas, algumas são soldados, algumas são cientistas, uma delas é até juíza. E elas não são apenas boas ou más, elas são corajosas, e traumatizadas e perigosas e triunfantes, como as mulheres reais que conhecemos todos os dias em nossas vidas. Mas nossa produtora não está fazendo sucesso apenas porque isso parece a coisa certa a se fazer, está fazendo sucesso porque filmes protagonizados por mulheres dão certo. Apenas este ano, *Trainwreck*, com Amy Schumer; *Spy*, da Melissa McCarthy, *Pitch Perfect 2*, *Cinderella*, a franquia *Jogos Vorazes*. Esses filmes fizeram mais de 2,2 bilhões de dólares mundialmente. Filmes com mulheres em seu centro não são um projeto de serviço público, eles são uma mercadoria importante e extremamente lucrativa. Senhoras e senhores, eu acho que estamos em uma crise cultural em todos os campos, em todas as indústrias. As mulheres são sub-representadas e têm salários menores em posições de liderança. E a razão pela qual nós estamos falando sobre isso esta noite, quando 5% dos CEO de 5 mil empresas são mulheres, apenas 19% dos representantes políticos são mulheres.. Não é de se admirar que nós não temos os cuidados de saúde que merecemos, ou licença maternidade paga, ou acesso público a educação de base. E isso realmente me preocupa. Como podemos esperar que legislações que preservem nossos direitos e necessidades se nós não temos representação igualitária? Então, essa é a minha esperança: se você está na política, na mídia, na indústria de tecnologia, trabalhando como um empreendedor, ou professor, ou cuidador; você sabe quais são os problemas que estamos todos encarando, e eu peço a cada um de vocês para se perguntarem 'O que nós fazemos agora?'. É uma pergunta grande. O que na sua vida você acredita que não pode conseguir? O que as pessoas disseram que você não pode fazer? A sensação não seria ótima de prová-los errados? Porque eu acredito que 'ambição' não é uma palavra feia, é apenas acreditar em você mesmo, em suas habilidades. Imagine isso: O que aconteceria se nós fôssemos corajosos o suficiente para acreditarmos em nossas próprias habilidades? Para sermos um pouco mais ambiciosos? Eu acho que o mundo iria mudar."

O discurso de Whitterspoon refletiu a mudança pela qual tantas mulheres que trabalham na indústria do cinema buscavam e buscam: representação, representatividade e espaço em um contexto de igualdade de gêneros no que condiz a direitos e participação. A atriz, roteirista e produtora fez referência à realidade que permeia toda o cenário de produções cinematográficas – embora também se aplique a tantos outros contextos profissionais e sociais. Mas, se trazemos os pontos levantados por Whitterspoon para o universo de filmes de super-heróis, podemos observar, no decorrer da produção de diferentes décadas, as mudanças que já aconteceram e as mudanças que ainda precisam acontecer. A mulher no filme de super-herói literalmente passou de vítima constante para heroína protagonista de igual peso, porém ainda em menor número. A mudança é bem mais recente do que podemos imaginar, mas existe, e precisa ser celebrada e constantemente estimulada, para que siga existindo e evoluindo, e influenciando mais mudanças na vida real. O cinema de super-herói já não envolve

mais apenas a luta entre o mocinho e o vilão. A série *WandaVision* aborda a depressão e o processo de luto. O filme *Mulher-Maravilha* traz luz a diferentes realidades provocadas pelo machismo, além de abordar a guerra. A série *Falcão e o Soldado Invernal* dialoga sobre racismo, depressão, xenofobia e a questão dos imigrantes e refugiados. *Mulher-Maravilha 2* inseriu sua trama em um contexto de decisões e consequências políticas. Os filmes dos *X-Men* há algum tempo já discutiam o preconceito com diferenças. *Star Wars* é apenas um dos exemplos de franquias a discutir regimes ditatoriais. A discussão de temas importantes, feita na Banda Desenhada há mais tempo, toma outra dimensão no cinema e ganha cada vez mais espaço de uma forma muitas vezes mais acessível a diferentes públicos: o entretenimento. Por que não, então, abordar todas as importantes questões que envolvem o contexto das mulheres?

Seja na discussão ou exposição direta de situações afetadas pelo machismo, seja na normalização de personagens mulheres fora do espectro “mocinha frágil que precisa ser salva por um homem”, a construção dessa nova representação da mulher no cinema de super-herói – e no cinema como um todo – se mostra necessária, tardia, possível, atual e presente. Rever os filmes que foram escolhidos para compor o corpus de análise desta dissertação me fez ter duas percepções positivas. A primeira delas é a de que, mesmo dentro de um gênero específico como “filmes de super-heróis”, é possível perceber não uma, mas várias formas de representação da figura da mulher que fogem aos padrões alimentados pelo machismo por tanto tempo e buscam corrigir características hoje vistas como problemáticas e voltadas apenas para o público masculino. A segunda é a de que isso já vem sendo feito. Não quero aqui parecer ingênua e achar que a representação da mulher nos filmes de super-heróis já está perfeita e em igual importância e espaço à representação do homem. Sim, ainda há muito a mudar na indústria cinematográfica – contexto que foi objeto de estudo deste trabalho e apenas um exemplo de tantos espaços nos quais essas mudanças são tão urgentes - na qual tantos ainda lutam por uma conduta de gênero mais igualitária em termos de reconhecimento, espaço, oportunidades e até mesmo salários. Mas está acontecendo.

Mesmo sendo uma “millenium”, eu cresci com formas de entretenimento que traziam a mulher como a princesa à espera de seu príncipe, aquele que a salvaria de sua vida simples e sem aventuras. As revistas da minha adolescência traziam manchetes como “5 coisas que os homens odeiam quando as mulheres fazem” ou “Como conquistar seu homem em 5 passos”. Minha sobrinha e toda uma nova geração de garotas vão crescer em um contexto no qual as mídias pós-massivas não deixam que as campanhas e os protestos por causas feministas passem despercebidos. E - voltando ao tema específico deste trabalho - vão crescer em uma realidade na qual poderão se enxergar em diferentes formas de entretenimento não apenas como a mocinha que não podia usar espada, ou a princesa que espera na torre, mas como a heroína cujas principais qualidades

não se resumem aos padrões de beleza impostos ao seu corpo. Em uma realidade em que, talvez, diferentes mercados profissionais já estejam mais abertos e igualitários em termos de gêneros. Em resumo, há muitos passos ainda a dar. Mas estamos andando. E não podemos parar.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aumont, J. (2008, jan./jun.). *Pode um filme ser um ato de teoria?*. Educação e Realidade.
- Belmonte, J., Guillamón, S. (2008). Co-educar la mirada contra los estereotipos de género en TV. *Revista Científica de Educomunicación* 31 (16), 115-120. doi: 10.3916/c31-2008-01-014
- Bertolin, R. V., Brito, M. J. (2001 / November 20-22). *Análise Filmica: Alternativa Metodológica na Pesquisa Organizacional refletindo subjetividade, trabalho e corporeidade*. [Paper presentation]. III Encontro de Gestão de Pessoas e Relações de Trabalho, João Pessoa, PB, Brasil.
- Brittos, V. C., Gastaldo, E. (2006, jul./dez.). Mídia, poder e controle social. In G. Chataignier (Ed.), *Alceu 13* (pp 121-133). Editora PUC-Rio.
- Brown, J. A. (2011). *Dangerous Curves: Action Heroines, Gender, Fetishism, and Popular Culture*. University Press of Mississippi.
- Cassetti, F. (1999). *Teorias do cinema: 1945-1995*. University of Texas.
- Chartier, R. (1990). *A História Cultural: entre práticas e representações* (2ª edição). Difel.
- Correia, P. A. M. (2015). *O género na construção de personagens - 3D: do binário ao fluido*. [Master's Thesis, Universidade do Minho, Instituto de Ciências Sociais]. Repositório institucional da Universidade do Minho. <http://hdl.handle.net/1822/40794>
- Davson, F. P. S. (2017, jul./dez.). *O cinema como fonte histórica e como representação social: alguns apontamentos*. História Unicap, 4 (8), 263-273. <https://doi.org/10.25247/hu.2017.v4n8.p263-273>
- García, P. M., Peláez, D. A. (2015, julho). *¿Se ha vuelto Disney Feminista? Un nuevo modelo de princesas empoderadas*. Área Abierta, 15 (2), 49-61. https://doi.org/10.5209/rev_ARAB.2015.v15.n2.46544
- Falcón, L. (2013). *E se os narradores estivessem errados? Metamorfose de adaptações audiovisuais de histórias tradicionais destinadas ao público adolescente*. Journal of Youth Studies, 101 (3), pp. 35-53.
- Fretheim, I. M. (2017). *Fantastic Feminism: Female Characters in Superhero Comic Books*. [Master's Thesis, University of Oslo]. <https://www.duo.uio.no/bitstream/handle/10852/57781/1/fretheim-master-finished.pdf>
- Foucault, M. (1979). *Microfísica do poder*. Organização e tradução de Roberto Machado. Edições Graal.
- Gubernikoff, G. (2009, jan./jun.) *A imagem: representação da mulher no cinema*. Conexão – Comunicação e Cultura, UCS, v. 8, n. 15.

- Gubernikoff, G. (2016). *Cinema, identidade e feminismo*. Editora Pontocom.
- Gonçalves, O. (1998). *Psicoterapia cognitiva narrativa: manual de terapia breve*. Editorial Psy.
- Ivanic, R. (1998). *Writing and identity: the discursal construction of identity in academic writing*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins
- Jodelet, D. (2001). *Representações Sociais: um domínio em expansão* in *As Representações Sociais*. Org: Jodelet, Denise. Eduerj.
- Kellner, D. (2001) *A cultura da mídia – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno*. EDUSC - Editora da Universidade do Sagrado Coração.
- Lemke, J (1995). *Textual Politics: Discourse and Social Dynamics*. London: Taylor & Francis
- Litosseliti, L., & Sunderland, J. (2002). *Gender Identity and Discourse Analysis* (1st. ed). John Benjamin Publishing Company.
- Machado, L. M. M. (2006). *E a mídia criou a mulher: como a TV e o cinema constroem o sistema de sexo/gênero*. [Tese apresentada no Programa de Pós-Graduação em História, Universidade de Brasília, Brasília, Brasil]. Repositório institucional da Universidade de Brasília. <https://repositorio.unb.br/handle/10482/3409>
- Matos, C. A., Urdan, A. T., Veiga, R. T. (2014, mar./abr.). *Estetização do marketing*. *Revista de Administração de Empresas*, 54 (2), 232-238.
- Martin, R. F. (2016). *Super Heróis, corpo e sociedade*. [Trabalho de conclusão de curso, Licenciatura - Universidade Estadual Paulista, Instituto de Biociências de Rio Claro, São Paulo, Brasil]. Repositório institucional UNESP. <http://hdl.handle.net/11449/155688>
- Murphy, K. J. (2016). *Analyzing Female Gender Roles in Marvel Comics from the Silver Age (1960) to the Present*. *Discussions*, 12(2). <http://www.inquiriesjournal.com/a?id=1449>
- Pascoe, C. J. (2007). *Dude you're a fag – Masculinity and Sexuality in High School*. University of California Press.
- Penafria, M. (2009). *Análise de Filmes - conceitos e metodologia(s)*. VI Congresso SOPCOM. <http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-penafria-analise.pdf>

Soares, T. (2013). *Cultura Pop: Interfaces Teóricas, Abordagens Possíveis*. In Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. XXXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Manaus, AM (pp. 1-15). Universidade Federal da Paraíba.

Sousa, J. P. (2004). *Introdução à análise do Discurso Jornalístico Impresso: um guia para estudantes de graduação*. Letras Contemporâneas – Oficina Editorial Ltda.

ANEXOS

GRELHA DE ANÁLISE VIÚVA NEGRA

FILMES:		<i>Homem de Ferro 2</i>	<i>Os Vingadores</i>	<i>Capitão América: O Soldado Invernal</i>
Parâmetros técnicos	Plano	Planos médios com mais frequência, mostrando os personagens com os quais ela interage	Planos médios com mais frequência, mostrando os personagens com os quais ela interage	Planos médios com mais frequência, mostrando os personagens com que ela interage. O filme parece ter tentado aprofundar as personalidades dos personagens. O uso de grandes planos também foi feito para mostrar a emoção no rosto da heroína em cenas dramáticas.
	Ângulo	Em geral, uso de ângulo normal, paralelo à superfície. Mas, em determinadas cenas, uso do contra-picado, de baixo para cima, para valorizar a personagem (sempre nas cenas em que está atuando com sua identidade heroica.	Em geral, uso de ângulo normal, paralelo à superfície. Mas alterna com o uso do contra-picado, de baixo para cima, para valorizar a personagem. Neste filme, a personagem sempre atua usando sua identidade heroica, os ângulos parecem ser usados para valorizar as cenas de batalha.	Em geral, uso de ângulo normal, paralelo à superfície. Mas alterna com o uso do contra-picado, de baixo para cima, para valorizar a personagem. Neste filme, a personagem sempre atua usando sua identidade heroica, os ângulos parecem ser usados para valorizar as cenas de batalha.
	Composição	Quando divide a cena com o Homem de Ferro, protagonista do filme, há uma divisão harmônica do retângulo. Quando está atuando como a heroína, a personagem aparece como motivo centralizado na imagem.	Como o filme conta com 6 protagonistas, incluindo a Viúva Negra, em geral há mais de um personagem em cena ou se trata de um momento de batalha entre dois heróis. Logo, o mais comum é a divisão harmônica do retângulo.	Embora não seja a protagonista neste filme, ela e o personagem Falcão são secundários de grande importância, logo é comum ter mais de um personagem em cena, motivo pelo qual é mais comum vermos a divisão harmônica do retângulo.
	Outros elementos da construção da imagem observados	-----	-----	-----
	Origem da personagem	Não revelada	Não revelada, mas com algumas	Não revelada, mas com mais alguns

Parâmetros não técnicos			informações a mais sobre o possível passado da personagem	detalhes sugerindo um passado traumático
	Existência e tipo de relacionamento amoroso	Não existe	Não existe	Embora a figura do <i>token boyfriend</i> não exista no filme, o longa parece ter tentado humanizar os personagens da Viúva Negra e do Capitão América, sugerindo a possibilidade de um romance entre os dois ou com outras pessoas. A trama é trabalhada de modo a fazer o espectador desejar isso e, pela primeira vez vemos a Viúva Negra em mais de uma situação em que precisa ser salva, embora ela não deixe de se arriscar para salvar os demais.
	Uniforme/Aparência	Embora o uniforme seja extremamente colado ao corpo da atriz, não é revelador, cobre quase todo o seu corpo e parece adequado para os movimentos de luta da personagem. Não está de salto alto.	Seu uniforme segue tático, aparentemente apropriado as cenas de batalha. A característica mais apelativa fica para a aparência em geral da atriz, com seus cabelos ruivos sempre perfeitos e sua aparência naturalmente sexy. Apesar disso, não há nenhuma cena, diálogo ou interação da personagem que a sexualize ou a diminua em relação aos demais personagens.	Até mesmo a aparência da personagem parece trabalhar uma humanização da heroína. Neste filme, ela quase não usa o uniforme tático. Roupas normais, como jeans e blusa, situações mais cotidianas e conversas mais pessoais marcam os momentos entre ela e o Capitão América. Embora isso traga mais vulnerabilidade para a personagem, o mesmo foi feito em relação ao Capitão América, e nenhum dos dois parece ter tido a figura de guerreiros, heróis abalada por essa decisão de roteiro.
	Diretor ou Diretora	Diretor - Jon Favreau	Diretor - Joss Whedon	Diretores - Anthony e Joe Russo
	Tempo de Tela	11:49 (de 1h57min)	27 min (de 2h13)	30 min (de 2h16)

GRELHA DE ANÁLISE VIÚVA NEGRA

FILMES:		<i>Vingadores: Era de Ultron</i>	<i>Capitão América: Guerra Civil</i>
Parâmetros técnicos	Plano	Planos médios com mais frequência, mostrando os personagens com os quais ela interage, o que é comum às produções que reúnem mais protagonistas.	Planos médios com mais frequência, mostrando os personagens com os quais ela interage, o que é comum às produções que reúnem mais protagonistas.
	Ângulo	Em geral, uso de ângulo normal, paralelo à superfície. Mas alterna com o uso do contra-picado, de baixo para cima, para valorizar a personagem. Neste filme, a personagem sempre atua usando sua identidade heroica, os ângulos parecem ser usados para valorizar as cenas de batalha..	Em geral, uso de ângulo normal, paralelo à superfície. Mas alterna com o uso do contra-picado, de baixo para cima, para valorizar a personagem. Neste filme, a personagem sempre atua usando sua identidade heroica, os ângulos parecem ser usados para valorizar as cenas de batalha.
	Composição	Como o filme conta com 6 protagonistas, incluindo a Viúva Negra, em geral há mais de um personagem em cena. Logo, o mais comum é a divisão harmônica do retângulo. Mas há cenas com a personagem como motivo centralizado na imagem.	O filme tem vários protagonistas, incluindo a Viúva Negra, em geral há mais de um em cena. Homem de Ferro e Capitão América têm mais destaque, mas ela é o personagem com 4º maior tempo de tela. O mais comum é a divisão harmônica do retângulo. Mas há cenas com a personagem como motivo centralizado.
	Outros elementos da construção da imagem observados	-----	-----
Parâmetros não técnicos	Origem da personagem	Origem desvinculada de personagem homem. É revelado mais sobre o treinamento para se tornar Viúva Negra. A graduação do programa consiste em esterilizar as recrutas, destacando a capacidade de ter filhos como um empecilho para a vida de espiã. Ao mesmo tempo, ao mostrar que ela não teve escolha, há a representação da mulher que passou por uma violência contra seu corpo.	Nada mais profundo sobre a personagem é abordado no filme.

	Existência e tipo de relacionamento amoroso	Existe. Talvez para amenizar os efeitos da revelação sobre a esterilização da personagem, talvez para seguir com a tentativa de humanizá-la, este filme trabalha um romance entre ela e o personagem Bruce Banner/Hulk. Três observações: Isso não foi feito apenas com a Viúva Negra, o personagem do Gavião Arqueiro tem esposa e filhos. Diferente da definição de <i>Token Boyfriend</i> , Hulk não figura como namorado que precisa ser salvo, embora os dois se ajudem. O público não gostou da ideia do casal.	Não existe
	Uniforme/Aparência	Neste filme, Natasha volta a usar seu uniforme tático, ou ainda roupas que muito se assemelham a ele por serem sempre pretas. A sensualidade do uniforme é trabalhada no tecido colado às curvas da atriz, o que também é feito com os homens, com ambos os gêneros podendo ser vistos em posições que parecem fazer referência às imagens de deuses gregos. Contudo, o uniforme não apresenta decotes, saias curtas ou outros detalhes que não se justifiquem em termos de funcionalidade.	Neste filme, Natasha volta a usar seu uniforme tático, ou ainda roupas que muito se assemelham a ele por serem sempre pretas. A sensualidade do uniforme é trabalhada no tecido colado às curvas da atriz, o que também é feito com os homens, com ambos os gêneros podendo ser vistos em posições que parecem fazer referência às imagens de deuses gregos. Contudo, o uniforme não apresenta decotes, saias curtas ou outros detalhes que não se justifiquem em termos de funcionalidade.
	Diretor ou Diretora	Diretor - Joss Whedon	Diretores - Anthony e Joe Russo
	Tempo de Tela	18 min (2h10)	12 min (de 2h28)

GRELHA DE ANÁLISE VIÚVA NEGRA

FILMES:		<i>Vingadores: Guerra Infinita</i>	<i>Vingadores: Ultimato</i>
Parâmetros técnicos	Plano	Planos médios com mais frequência, mostrando os personagens com os quais ela interage, o que é comum às produções que reúnem mais protagonistas.	Planos médios com mais frequência, mostrando os personagens com os quais ela interage, o que é comum às produções que reúnem mais protagonistas. O uso de grandes planos também foi feito para mostrar mais a emoção no rosto da heroína em cenas que focam na emoção da personagem.
	Ângulo	Em geral, uso de ângulo normal, paralelo à superfície. Mas alterna com o uso do contra-picado, de baixo para cima, para valorizar a personagem. Dado a dimensão do antagonista, há também o uso do ângulo picado, de cima para baixo, desvalorizando os elementos na imagem, para dimensionar a força dos personagens. Isso, é feito com todos os heróis.	Em geral, uso de ângulo normal, paralelo à superfície. Mas alterna com o uso do contra-picado, de baixo para cima, para valorizar a personagem. Dado a dimensão do antagonista, há também o uso do ângulo picado, de cima para baixo, desvalorizando os elementos na imagem, para dimensionar a força dos personagens. Isso é feito com todos os heróis.
	Composição	A grande quantidade de personagens em cena mais uma vez faz com que o uso da divisão harmônica do retângulo seja mais frequente. Contudo, ela ainda é um dos Vingadores originais e uma das protagonistas de maior peso, contando com cenas em que é o motivo central da imagem.	A grande quantidade de personagens mais uma vez faz com que o uso da divisão harmônica do retângulo seja mais frequente. Contudo, a Viúva Negra ainda é um dos Vingadores originais e uma das protagonistas de maior peso, contando com cenas em que é o motivo central da imagem, principalmente nas cenas dramáticas que protagoniza.
	Outros elementos da construção da imagem observados	-----	-----
Parâmetros não técnicos	Origem da personagem	Nada mais profundo sobre o passado da personagem é abordado no filme.	Nada mais profundo sobre o passado da personagem é abordado no filme. Contudo, o filme parece abordar as consequências do passado da heroína em seu presente e em suas decisões.
	Existência e tipo de relacionamento amoroso	Não existe	Não existe
	Uniforme/Aparência	Quando não está com roupas comuns - nenhuma delas super sexualizada - a personagem	Quando não está com roupas comuns - nenhuma delas super sexualizada - a

		está com seu uniforme, que parece mais tático do que nunca, aparentemente com mais recursos de onde guardar armas e feito com um material ainda mais propício para seus movimentos e suas habilidades como guerreira e espiã.	personagem está com seu uniforme, que parece mais tático do que nunca, aparentemente com mais recursos de onde guardar armas e feito com um material ainda mais propício para seus movimentos e suas habilidades como guerreira e espiã.
	Diretor ou Diretora	Diretores - Anthony e Joe Russo	Diretores - Anthony e Joe Russo
	Tempo de Tela	5 min (de 2h40)	16 min (de 3h02)

GRELHA DE ANÁLISE MULHER-MARAVILHA			
FILMES:		<i>Mulher-Maravilha</i>	<i>Mulher-Maravilha 1984</i>
Parâmetros técnicos	Plano	Uma variação entre planos médios, mostrando os personagens com os quais ela interage; e planos mais abertos, mostrando o que ocorre ao redor da personagem, geralmente posta no centro da imagem.	Uma variação entre planos médios, mostrando os personagens com os quais ela interage; e planos mais abertos, mostrando o que ocorre ao redor da personagem, geralmente posta no centro da imagem.
	Ângulo	Uso de ângulo normal, paralelo à superfície, e contra-picado: de baixo para cima, valorizando simbolicamente a protagonista da imagem.	Uso de ângulo normal, paralelo à superfície, e contra-picado: de baixo para cima, valorizando simbolicamente a protagonista da imagem.
	Composição	O filme se utiliza muito de composições em que a heroína é o motivo central da imagem, tanto quando apenas ela está em cena, como quando está cercada por mais pessoas. O uso do motivo no centro para realçar a importância do motivo registrado, mantendo as margens equilibradas, é realmente perceptível como escolha visual. Há ainda composições com divisão harmônica do retângulo quando ela interage com importantes personagens secundários.	O filme se utiliza muito de composições em que a heroína é o motivo central da imagem, tanto quando apenas ela está em cena, como quando está cercada por mais pessoas. O uso do motivo no centro para realçar a importância do motivo registrado, mantendo as margens equilibradas, é realmente perceptível como escolha visual. Há ainda composições com divisão harmônica do retângulo quando ela interage com importantes personagens secundários.
	Outros elementos da construção da imagem observados	-----	-----
Parâmetros não técnicos	Origem da personagem	Primeiro filme solo da personagem, a produção deu detalhes de sua origem, mostrando sua infância, o segredo sobre seu nascimento e seus poderes, e seu treino. Se, por um lado, mostra sua origem em uma ilha habitada apenas por mulheres guerreiras, as Amazonas, por outra propõe que todas elas foram criadas pelo deus grego Zeus, trazendo uma origem ainda atrelada à imagem da "mulher que vem do homem".	Embora bem menos que o primeiro filme - que serviu como uma apresentação da personagem no cinema - este longa também tem início mostrando mais da infância da personagem, com uma temática que será abordada no decorrer do filme. Aqui, contudo, o foco fica para uma lição ensinada a Diana pelas Amazonas.

	Existência e tipo de relacionamento amoroso	<p>Sim. O personagem Steve Trevor é o perfeito exemplo do conceito de Token Boyfriend. Um personagem que serve como interesse romântico para a protagonista, criado na banda desenhada também com o intuito de comprovar a heterossexualidade da heroína. Embora ele seja salvo por ela várias vezes, ele também se posiciona como herói da história ao se sacrificar para salvar a todos - e dividindo a cena da batalha final com a heroína.</p>	<p>Sim. Mais uma vez, Steve Trevor figura novamente como o interesse romântico de Diana, companheiro de batalha e, mais uma vez, sacrifica-se, desta vez para salvar a heroína e permitir que ela salve a humanidade. Contudo, há mudanças na abordagem do personagem, retirado da trama no meio do filme. Essa diferença, em relação ao primeiro, fez com que ele não dividisse o protagonismo da batalha final com a Mulher-Maravilha, como acontece no primeiro filme.</p>
	Uniforme/Aparência	<p>Ainda que o uniforme encontre justificativa em uma história de origem permeada pela mitologia grega, é inegável que o figurino da personagem ainda buscou, tanto na banda desenhada quanto no filme, atender a um público masculino, em termos de apelo visual. Uma roupa extremamente curta e um corpete nada prática para os movimentos de luta da personagem são ainda acompanhados por calçados com salto sem justificativa prática.</p>	<p>As mudanças nos figurinos foram perceptíveis. Antes usando saias curtas e corpetes nada práticos para batalha, agora as amazonas aparecem usando macacões que cobrem quase todo o seu corpo e parecem mais apropriados para as atividades que desempenham. O uniforme oficial da protagonista não muda, mas aparece bem menos. Neste filme a personagem chega a lutar com roupas normais e com uma armadura que cobre todo o seu corpo.</p>
	Diretor ou Diretora	Diretora - Patty Jenkins	Diretora - Patty Jenkins
	Tempo de Tela	1h27min (de 2h29min)	1h20min (de 2h35min)

GRELHA DE ANÁLISE CAPITÃ MARVEL			
FILMES:		Capitã Marvel	Vingadores: Ultimato
Parâmetros técnicos	Plano	Uma variação entre planos médios, mostrando os personagens com os quais ela interage; e planos mais abertos, mostrando o que ocorre ao redor da personagem, geralmente posta no centro da imagem. Há ainda o uso de grandes planos, principalmente quando a personagem atinge seu ápice de poder.	Uma variação entre planos médios, mostrando os personagens com os quais ela interage; e planos mais abertos, mostrando o que ocorre ao redor da personagem.
	Ângulo	Uso de ângulo normal, paralelo à superfície, e contra-picado: de baixo para cima, valorizando simbolicamente a protagonista da imagem.	Uso de ângulo normal, paralelo à superfície, e contra-picado: de baixo para cima, valorizando simbolicamente a protagonista da imagem.
	Composição	O filme varia entre composições em que a heroína é o motivo central da imagem e divisão harmônica do retângulo, quando ela interage com importantes personagens secundários. Quando ela interage com os Krees, é recorrente uma composição colocando os personagens de frente para o outro, como um indicativo de que estavam de lados opostos, mesmo antes de isso ser revelado no filme.	Como o filme reúne muitos personagens, em geral as cenas em que vemos a Capitã Marvel apresentam uma divisão harmônica do retângulo, dando espaço para diferentes heróis em cena. Há ainda cenas em que ela aparece como motivo central da imagem.
	Outros elementos da construção da imagem observados	-----	-----
Parâmetros não técnicos	Origem da personagem	Primeiro filme solo da personagem, a produção deu detalhes de sua origem, mostrando sua infância, o momento em que ganha seus poderes e outras informações sobre seu passado. O filme alterou a história de origem que a personagem tem na banda desenhada, mudou o gênero do personagem Mar-Vell e desrelacionou a origem da protagonista de um personagem homem.	Este filme reuniu dezenas de heróis, e a Capitã Marvel - recém-apresentada na época nos cinemas - foi um deles. Embora ela tenha certo destaque em termos de poder, não ha mais detalhes sobre sua história.
	Existência e tipo de relacionamento amoroso	Não	Não

	Uniforme/Aparência	O uniforme da personagem parece atender às necessidades das atividades que desempenha, como viajar pelo espaço, lutar e usar seus poderes. Trata-se de um macacão que cobre todo o seu corpo, com exceção do rosto. Quando necessário, porém, ela também usa um capacete que cobre quase toda a sua cabeça.	A personagem aparece com um uniforme novo, visto também na banda desenhada. As mudanças são apenas nas cores e alguns acessórios, mas o modelo segue o mesmo, um macacão que cobre todo o seu corpo. Ela ainda trouxe um corte de cabelo diferente, também visto na banda desenhada, curto, similar ao chamado corte "pixie".
	Diretor ou Diretora	Diretora e diretor - Anna Boden e Ryan Fleck	Diretores - Joe e Anthony Russo
	Tempo de Tela	1h15min (de 2h05min)	6:41 (de 3h02min)

GRELHA DE ANÁLISE ARLEQUINA			
FILMES:		Esquadrão Suicida	Aves de Rapina
Parâmetros técnicos	Plano	Os planos médios, mostrando os personagens com os quais ela interage, são os mais usados.	Planos médios com frequência, como forma de equilibrar o relacionamento entre actantes e objetos. Faz também um uso significativo de grandes planos, dando ênfase aos rostos dos personagens, como forma de destacar suas expressões em momentos de grande emoção.
	Ângulo	Uso de ângulo normal, paralelo à superfície, e um pouco de contra-picado: de baixo para cima, valorizando simbolicamente a protagonista da imagem.	O Uso de ângulo normal - com tomada feita paralela à superfície - é o mais comum neste filme.
	Composição	O filme usa muito a divisão harmônica do retângulo, para mostrar os diferentes personagens que formam o grupo protagonista.	As cenas de luta que envolvem vários personagens trazem uma divisão harmônica do retângulo, hierarquizando os elementos na imagem. Contudo, há uma predominância da composição com motivo no centro, realçando a importância principalmente da protagonista Arlequina.
	Outros elementos da construção da imagem observados	-----	Outros elementos da construção fotográfica: neste filme é possível perceber ainda a predominância das cores rosa e azul nas cenas protagonizadas por Arlequina. Essa escolha pode ter sido motivada pela intenção de manter a identidade da personagem na estética do filme mesmo após suas roupas mudarem. O longa traz um grupo de heroínas, mas Arlequina com certeza é a protagonista, o que também fica evidenciado pelo título do filme e pelo tempo de tela da personagem que apareceu em 1 hora da 1h40 de cenas.
Parâmetros não técnicos	Origem da personagem	Primeiro filme em que a personagem aparece. A anti-heroína teve sua história de origem contada de forma rápida, precária e que não esclarece suas reais motivações ou traumas passados.	O filme narra a história de origem da personagem de forma rápida, mas eficaz, abordando infância, formação acadêmica, relacionamento e término com Coringa e vida como Arlequina.

	Existência e tipo de relacionamento amoroso	Não se aplica. Contudo, assim como na Banda Desenhada, a personagem é apresentada como a namorada do Coringa. Embora não demonstre precisar dele em termos de combate e outros aspectos de sua vida, desenvolve um relacionamento abusivo e doentio com o vilão.	Não
	Uniforme/Aparência	O uniforme da personagem é extremamente sensualizado. Durante a grande maioria do filme, ela veste apenas uma camisa, uma calcinha/cueca e saltos altos. Sua aparência colorida é completada por algumas tatuagens, mas seu corpo à mostra chama a atenção do espectador em vários momentos do filme.	O uniforme da personagem muda por completo neste filme. Embora um de seus figurinos ainda seja composto por shorts curtos, outras roupas mostram bem menos de seu corpo, e mesmo a que mostra mais não parece sensualizada como o uniforme usado no filme anterior. Nenhuma das outras personagens tampouco usam uniformes sensualizados, sendo compostos por roupas que cobrem bem seus corpos.
	Diretor ou Diretora	Diretor - David Ayer	Diretora - Cathy Yan
	Tempo de Tela	27 min (de 2h17min)	1 hora (de 1h040min)

GRELHA DE ANÁLISE JASMINE			
FILMES:		Aladdin (animação)	Aladdin (live-action)
Parâmetros técnicos	Plano	Planos médios com mais frequência, mostrando os personagens com os quais ela interage	Uso de planos abertos quando querem mostrar o cenário do palácio ao seu redor; de planos médios quando a personagem divide a cena com o protagonista ou secundários; e alguns poucos grandes planos, principalmente nas cenas mais importantes da personagem, como sua música solo.
	Ângulo	Em geral, uso de ângulo normal, paralelo à superfície.	Em geral, uso de ângulo normal, paralelo à superfície. Mas alterna com o uso do picado, de cima para baixo, quando o filme tenta mostrar a imensidão do palácio, da cidade ou do vilão.
	Composição	Com poucas cenas sozinha, a personagem em geral divide a cena com outros personagens, em uma composição com divisão harmônica do retângulo.	Embora divida grande parte das cenas com outros personagens, incluindo o protagonista, Jasmine aparece como motivo central da imagem bem mais vezes no live-action, tanto em momentos mais pessoais com o protagonista, quanto (e principalmente) durante sua música solo e seu discurso contra o vilão.
	Outros elementos da construção da imagem observados	-----	-----
Parâmetros não técnicos	Origem da personagem	Sem maiores detalhes sobre o passado da personagem e a ausência de sua mãe.	Mais informações sobre o passado dela e do protagonista, mas principalmente sobre ela. Além de informar que em algum momento da infância de Jasmine sua mãe faleceu, o filme explica que este é o motivo da super proteção do sultão sobre a filha e ainda traz informações sobre a cidade natal da mãe de Jasmine, bem como sobre os estudos da princesa durante sua juventude.
	Existência e tipo de relacionamento amoroso	Não se aplica	Não se aplica
	Uniforme/Aparência	Durante a maior parte do filme, Jasmine usa uma roupa azul, formada por calça e um a espécie de top que deixa sua barriga constantemente à mostra. Mais para o final do filme, a roupa é trocada pelo vilão por um mesmo modelo vermelho, indicando ainda mais sensualidade à	Os diferentes figurinos usados foram desenvolvidos a partir de uma pesquisa de vestimentas, artes e esculturas originárias do Oriente Médio. Variando em cores e acessórios, as opções geralmente misturavam vestidos não reveladores com calças, união que, segundo o figurinista, representaram a representam "a vontade e a capacidade de

		personagem em contexto com a cena.	Jasmine de se movimentar (literal e figurativamente)".
	Diretor ou Diretora	Diretores - Ron Clements, John Musker	Diretor - Guy Ritchie
	Tempo de Tela	Aladdin - 51 min Jasmine - 24 min (de 1h31min)	Aladdin - 1h18 Jasmine - 46min (de 2h08)

Speechless

Here comes a wave
Meant to wash me away
A tide that is taking me under
Swallowed in sand
Left with nothing to say
My voice drowned out in the thunder

But I won't cry
And I won't start to crumble
Whenever they try
To shut me or cut me down

I won't be silenced
You can't keep me quiet
Won't tremble when you try it
All I know is I won't go speechless

'Cause I'll breathe
When they try to suffocate me
Don't you underestimate me
'Cause I know that I won't go speechless

Written in stone
Every rule, every word
Centuries old and unbending
Stay in your place
Better seen and not heard
But now that story is ending

'Cause I
I cannot start to crumble
So come on and try
Try to shut me and cut me down

I won't be silenced
You can't keep me quiet
Won't tremble when you try it
All I know is I won't go speechless
Speechless

Let the storm in
I cannot be broken
No, I won't live unspoken
'Cause I know that I won't go
speechless

Try to lock me in this cage
I won't just lay me down and die
I will take these broken wings
And watch me burn across the sky
And it echoes saying I

Won't be silenced
No you will not see me tremble when
you try it
All I know is I won't go speechless
Speechless

'Cause I'll breathe
When they try to suffocate me
Don't you underestimate me
'Cause I know that I won't go
speechless
All I know is I won't go speechless
Speechless

Tradução

Aí vem uma onda
Que deveria me levar embora
Uma maré que está me derrubando
Engolida pela areia
Deixada sem nada para dizer
Minha voz se afogou no trovão

Mas eu não vou chorar
E eu não vou começar a desmoronar
Sempre que eles tentarem
Me calar ou me interromper

Eu não vou ser silenciada
Você não pode me manter quieta
Não vou tremer quando você tentar
Tudo o que sei é que não vou ficar
calada

Porque eu vou respirar
Quando eles tentarem me sufocar
Não me subestime
Porque eu sei que não vou ficar
calada

Escritas em pedra
Cada regra, cada palavra
Com séculos de idade e inflexíveis
Fique no seu lugar
Melhor ser vista e não ouvida
Mas agora essa história está
acabando

Porque eu
Eu não posso começar a desmoronar
Então venha e tente
Tente me calar e me interromper

Eu não vou ser silenciada
Você não pode me manter quieta
Não vou tremer quando você tentar
Tudo o que sei é que não vou ficar
calada
Calada

Deixe a tempestade entrar
Não posso ser quebrada
Não, eu não vou viver sem me
expressar
Porque eu sei que não vou ficar
calada

Tente me trancar nessa gaiola
Eu não vou apenas me deitar e
morrer
Vou pegar essas asas quebradas
E me observe queimar pelo céu
E isso ecoa, dizendo que eu

Não serei silenciada
Não, você não vai me ver tremer
quando você tentar
Tudo o que sei é que não vou ficar
calada
Calada

Porque eu vou respirar
Quando eles tentarem me sufocar
Não me subestime
Porque eu sei que não vou ficar
calada
Tudo o que sei é que não vou ficar
calada
Calada