

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO (UFRJ)
CENTRO DE CIÊNCIAS JURÍDICAS E ECONÔMICAS (CCJE)
FACULDADE DE ADMINISTRAÇÃO E CIÊNCIAS CONTÁBEIS (FACC)
CURSO DE BIBLIOTECONOMIA E GESTÃO DE UNIDADE DE INFORMAÇÃO (CBG)

DEBORAH GONÇALVES DA SILVA

A REPRESENTATIVIDADE DAS MULHERES NA INDÚSTRIA CINEMATOGRAFICA:
UMA ANÁLISE DOS FILMES MULHER MARAVILHA E CAPITÃ MARVEL

Rio de Janeiro

2023

DEBORAH GONÇALVES DA SILVA

**A REPRESENTATIVIDADE DAS MULHERES NA INDÚSTRIA
CINEMATOGRAFICA: UMA ANÁLISE DOS FILMES MULHER MARAVILHA E
CAPITÃ MARVEL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Biblioteconomia e Gestão de Unidades de Informação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial à obtenção do título de bacharel em Biblioteconomia.

Orientador (a): Professor. Dr. Robson Santos Costa

Rio de Janeiro

2023

Ficha catalográfica

S586r Silva, Deborah Gonçalves da.
A Representatividade das Mulheres na Indústria Cinematográfica:
Uma análise dos filmes Mulher Maravilha e Capitã Marvel / Deborah
Gonçalves da Silva. – Rio de Janeiro, 2023.

105 f.: il. Color.

Orientador: Robson Santos Costa
Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Biblioteconomia e
Gestão de Unidades de Informação) – Curso de Biblioteconomia e
Gestão de Unidades de Informação, Universidade Federal do Rio de
Janeiro.

1. Linguagem Cinematográfica. 2. Discurso. 3 Identidade. 4.
Cinema. 5. Representatividade Feminina. I. Costa, Robson Santos. II.
Título.

CDD: 791.409

DEBORAH GONÇALVES DA SILVA

**A REPRESENTATIVIDADE DAS MULHERES NA INDÚSTRIA CINEMATOGRAFICA:
UMA ANÁLISE DOS FILMES MULHER MARVILHA E CAPITÃ MARVEL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Biblioteconomia e Gestão de Unidades de Informação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial à obtenção do título de bacharel em Biblioteconomia.

Rio de Janeiro, 10 de 07 de 2023.

Prof. Dr. Robson Santos Costa – UFRJ
Doutor em Memória Social pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO)
Orientador

Prof^a. Dr^a. Patrícia Mallmann Souto Pereira – UFRJ
Doutora em Comunicação e Informação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul
(UFRGS)

Bibliotecária. Dr^a. Ana Paula Simonaci Valentim
Doutora em Memória Social pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro
(UNIRIO)

AGRADECIMENTOS

É com imenso orgulho, lágrimas nos olhos, muito amor e alegria que dedico meus mais sinceros agradecimentos aos meus pais, Alaelson e Rosilda. Meu pai que desde sua infância foi boia-fria, trabalhando como cortador de cana-de-açúcar em Pernambuco, e minha mãe Paraibana e do lar, ambos vindos do Nordeste para tentar uma vida melhor na cidade grande, onde se conheceram. Não tiveram oportunidades de concluir os estudos, pois foi preciso trabalhar desde cedo. Minha mãe, que diferente da realidade que lhe foi imposta, sempre me ensinou a buscar e lutar por minha independência profissional e como mulher. Sempre incentivando meus estudos, minhas escolhas, e me inspirando a ser alguém melhor. E por meio de muita luta, dificuldades e dedicação, ambos conseguiram proporcionar o melhor para mim e meu irmão Thiago, a quem também agradeço imensamente, e a quem devo a influência sobre cultura pop e bom gosto musical (em partes). Meus pais, que mesmo sem estudos, muito tem a nos ensinar diariamente sobre a vida, e puderam ver o usufruto de toda essa dedicação, ao comemorar a formação dos dois filhos na Universidade Federal do Rio de Janeiro. Sou imensamente grata por tudo, e os amo de todo meu coração.

Além da minha família, gostaria de agradecer a minha família do coração, tia Neuza, tio Ruy e minha amiga Larissa Pessoa. Que me ajudaram e me apoiaram em vários momentos dessa caminhada, desde a época de escola. Que com toda bondade, me proporcionaram suporte e auxílio, quando precisei. Larissa, que muito me apoiou durante os momentos mais difíceis, com palavras de incentivo e de carinho, além de toda ajuda durante o desenvolvimento desta pesquisa, me ouvindo, compartilhando ideias e discussões acerca dos temas abordados.

Agradeço imensamente ao meu orientador, Professor Dr. Robson Costa, pela confiança durante a construção da minha pesquisa, me possibilitando autonomia. Pela atenção e dedicação durante as discussões sobre o tema, nas reuniões e correções da monografia. Agradeço pela disponibilidade durante todo esse tempo, pela ajuda e suporte com eventuais complicações burocráticas e pela sensibilidade em compreender e ajudar com o abalo psicológico no período pós-pandemia. Orientador e amigo, ao qual me inspirou interesse pela área da Memória Social e a quem sou muito grata por todo aprendizado e paciência.

Dedico meus sinceros agradecimentos também à Professora Nadir Ferreira, ao orientador de TCC Robson Costa e ao meu orientador acadêmico Nikiforos Philyppis, que redigiram cartas e me ajudaram nos processos burocráticos da Universidade, quando tudo pareceu estar perdido, me possibilitando o suporte necessário para reestabelecimento da minha matrícula. Sou muito grata por todo apoio e ajuda.

Agradeço a todos que de alguma forma, foram importantes e fizeram parte dessa realização em minha vida, principalmente aos amigos que fiz na UFRJ. Tê-los conhecido é um privilégio, um bálsamo, gratidão por fazerem dessa experiência algo muito melhor, por compartilharem comigo desde o primeiro dia de aula, toda ansiedade, dificuldades, risadas, comemorações e assim seguimos, auxiliando uns aos outros até a reta final da graduação. São eles Maurício Anjos, Aneli Beloni, Eli Lemos, Priscila Teixeira, Fernanda Cavalcanti, Bruna Camargo, Francielly Domingues, Lorena Lima e Thauane Leonez.

“Pela maior parte da História ‘anônimo’ foi uma mulher.” (WOLF, 1929, p. 73).

RESUMO

A pesquisa discute a produção cultural hegemônica e seu papel na estipulação da hegemonia em obras, cujo enfoque, se dá, pela representatividade das mulheres na indústria cinematográfica, especialmente em filmes de super-heroínas. Analisou-se a representatividade das mulheres no contexto midiático, e em obras de grande alcance, como filmes *blockbusters*, capazes assim de atingir e gerar sentidos em uma gama maior de espectadores. Cujo objetivo é, buscar compreender o impacto da representatividade feminina por meio da informação presente na linguagem cinematográfica, como auxílio na construção de identidades positivas ou negativas desse grupo social. Deste modo, utilizou-se no referencial teórico os conceitos de Linguagem Cinematográfica; Identidade Cultural; Cultura e Cinema. Realizado por meio de levantamento bibliográfico e uso de *websites*, livros, artigos e os filmes escolhidos, como fonte de informação para coleta e análise de dados. Bem como uma contextualização histórica e social acerca das mulheres no cinema e um breve contexto das personagens em suas devidas HQ, como base para elaboração do presente trabalho. A metodologia adotada é a análise fílmica, onde apresentam-se duas, utilizando os filmes “Mulher–Maravilha (2017)” e “Capitã Marvel (2019)” como objetos de análise, partindo dos estudos de análise apresentados por Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété (2012). Como resultados, obteve-se por meio das análises, um parâmetro positivo acerca da representatividade feminina nestes filmes, possibilitando novos meios, instrumentos, modelos, e assim, mais referências para a construção de identidades positivas das mulheres. Conclui-se que os filmes podem funcionar como ferramentas para discussão e desconstrução dos estereótipos de gênero, abrangendo novas possibilidades identitárias além das comumente apresentadas e estigmatizadas, informando a sociedade sobre a capacidade das mulheres de ocuparem qualquer espaço social e encorajando, por sua vez, a equidade de direitos entre os gêneros e demais minorias.

Palavras-chave: Cinema. Cultura. Discurso. Identidade Cultural. Informação. Representatividade.

ABSTRACT

The research discusses the hegemonic cultural production and its role in stipulating hegemony in works, whose focus is on the representation of women in the film industry, especially in superhero films. The representativeness of women in the media context was analyzed, and in far-reaching works, such as blockbuster films, thus capable of reaching and generating meanings in a wider range of spectators. Its objective is to seek to understand the impact of female representation through the information present in the cinematographic language, as an aid in the construction of positive or negative identities of this social group. Thus, the concepts of Cinematographic Language were used in the theoretical framework; Cultural Identity; Culture and Film. Carried out through a bibliographic survey and the use of websites, books, articles and chosen films as a source of information for data collection and analysis. As well as a historical and social contextualization about women in cinema and a brief context of the characters in their proper comics, as a basis for the elaboration of the present work. The methodology adopted is film analysis, where two are presented, using the films "Wonder Woman (2017)" and "Captain Marvel (2019)" as objects of analysis, starting from the analysis studies presented by Francis Vanoye and Anne Goliot -Lété (2012). As a result, it was obtained through the analysis, a positive parameter about the female representation in these films, enabling new means, instruments, models, and thus, more references for the construction of positive identities of women. It is concluded that films can function as tools for discussion and deconstruction of gender stereotypes, encompassing new identity possibilities beyond those commonly presented and stigmatized, informing society about the ability of women to occupy any social space and encouraging, in turn, equal rights between genders and other minorities.

Keywords: Cinema. Culture. Discourse. Cultural Identity. Information. Representativeness.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1-2 - Jerry Siegel e Joe Shuster: Criadores do Superman.....	24
Figura 3-5 - Exemplos do efeito <i>Contra-Plongée</i> no Filme E.T.: O extraterrestre.....	26
Figura 6 - A trajetória da Mulher no Cinema.....	36
Figura 7 - Preconceito de Gênero.....	37
Figura 8 - Cronômetro da Violência Contra as Mulheres no Brasil.....	38
Figura 9 - O Martírio de Joana D’Arc (1928)	40
Figura 10 - Uso de <i>Blackface</i> no Teatro de Variedades.....	43
Figura 11 - Uso do <i>Blackface</i> em: O Cantor de Jazz (1927)	44
Figura 12 - Judy Garland com <i>Blackface</i> em Diabinho de Saias (1938)	44
Figura 13 - Ator Rodrigo Sant’Anna no Metrô da Adelaide do Programa Zorra Total (2012)	45
Figura 14 - Hattie McDaniels no Filme E o Vento Levou (1939)	46
Figura 15 - Hattie McDaniels Com Seu Oscar de Atriz Coadjuvante (1940)	47
Figura 16 - Trajetória de Algumas Mulheres no Oscar.....	49
Figura 17 - Mafalda 1993.....	51
Figura 18 - Miss Fury.....	52
Figura 19 - Primeiros Esboços da Personagem.....	54
Figura 20 - Mulher Maravilha: All Star Comics 8.....	55
Figura 21 - Mulher Maravilha: Deuses e Mortais.....	55
Figura 22 - Lynda Carter na série da Mulher Maravilha, 1979.....	57
Figura 23 - Capa da Revista <i>Marvel Super-Heroes: Captain Marvel</i> #13 (1968)	57
Figura 24 - Ms. Marvel: Carol Danvers (2006)	59
Figura 25 - Capitã Marvel 1 (2012)	60
Figura 26 - Diana Prince na Ilha de Themyscira.....	67
Figura 27 - Mulher Maravilha Durante a Guerra.....	68
Figura 28 - Figurinos de Lynda Carter e Gal Gadot como Mulher Maravilha.....	71
Figura 29 - Figurino das Amazonas.....	72
Figura 30 - Figurino Amazonas: Placa Peitoral.....	72

Figura 31 -	Figurinos das Amazonas em Mulher Maravilha (2017) X Liga na Justiça (2017)	73
Figura 32 -	Infográfico da Evolução do Uniforme da Personagem 1.....	74
Figura 33 -	Infográfico da Evolução do Uniforme da Personagem 2.....	74
Figura 34 -	Infográfico da Evolução do Uniforme da Personagem 3.....	75
Figura 35 -	Diana Prince em Loja de Roupas.....	77
Figura 36 -	Uso do <i>Close Up</i> na Personagem Arlequina.....	79
Figura 37 -	Uso de <i>Plongée</i> e <i>Contra-Plongée</i>	83
Figura 38 -	Figurino Carol Danvers.....	85
Figura 39 -	Figurino Capitã Marvel.....	86
Figura 40 -	Maria Rambeau e Monica Rambeau.....	88
Figura 41 -	Carol Danvers como Pilota de Caça da Força Aérea dos E.U.A.....	89

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	13
1.1	PROBLEMA.....	14
1.2	JUSTIFICATIVA.....	14
1.3	OBJETIVOS.....	16
1.3.1	Objetivo Geral.....	16
1.3.2	Objetivos Específicos.....	16
2	IDENTIDADE, CULTURA E CINEMA.....	17
2.1	A LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA.....	17
2.2	O CINEMA E A CULTURA DE MASSA.....	20
2.3	IDENTIDADE CULTURAL.....	27
2.3.1	Hierarquias sociais e hierarquias culturais.....	27
2.3.2	As Culturas Populares.....	28
2.4	CULTURA E IDENTIDADE.....	28
2.5	A INFORMAÇÃO PRESENTE NO DISCURSO CINEMATOGRAFICO NA FORMAÇÃO DE IDENTIDADES.....	32
3	A TRAGETÓRIA DA MULHER NO CINEMA.....	35
4	BREVE HISTÓRICO SOBRE AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.....	50
4.1	MULHER MARAVILHA NA HQ.....	53
4.2	CAPITÃ MARVEL NA HQ.....	57
5	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	62
6	ANÁLISES DOS FILMES MULHER MARAVILHA E CAPITÃ MARVEL.....	65
6.1	MULHER MARAVILHA (2017)	65
6.2	CAPITÃ MARVEL (2019)	82
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS	91
	REFERÊNCIAS.....	94
	GLOSSÁRIO.....	103

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho possui como intuito analisar e reforçar o debate sobre a representatividade das mulheres na indústria cinematográfica, pois quando as minorias sociais adquirem espaço de representatividade em papéis principais, fugindo de uma suposta trajetória estipulada de maneira generalizada e categórica às suas devidas identidades, acabam sendo questionadas e estranhadas pelos que não sofrem essa opressão. Visto a necessidade de um maior enfoque sobre o assunto. Considerando que os filmes como elementos culturais, acabam sendo viabilizados pelo uso de técnicas de reprodução, que se encontram a cargo de uma classe considerada dominante, como bem representa Cuche (2002, p. 168-169) ao dizer que “Ao contrário do mundo operário, a burguesia produz inúmeras representações de si mesma, representações literárias, cinematográficas, jornalísticas.”. Sendo assim, os portadores de uma ideologia dominante, visam a reprodução de um modelo cultural, principalmente, ao partirem da reprodução de discursos que, por meio da naturalização dessas posições, culmina em auxiliar a estipular a hegemonia de determinado projeto ou produto para com a sociedade, afetando principalmente as minorias.

Problemas de dependência, subdesenvolvimento e marginalização, típicos do ‘alto’ período colonial, persistem no pós-colonial. Contudo, essas relações estão resumidas em uma nova configuração. No passado, eram articuladas como relações desiguais de poder e exploração entre as sociedades colonizadoras e as colonizadas. Atualmente, essas relações são deslocadas e reencenadas como lutas entre forças sociais nativas, como contradições internas e fontes de desestabilização no interior da sociedade descolonizada, ou entre ela e o sistema global como um todo. (HALL, 2006, p. 56, *apud* FARBIARZ; VENANCIO, 2016, p.59).

Desse modo, no presente trabalho abordaremos em especial, os filmes considerados como *blockbuster*, ou seja, filmes que são produzidos e voltados à grande massa, podendo assim obter grande repercussão e sucesso financeiro. Objetivando a importância que as produções culturais, tais como as da chamada indústria cinematográfica, possuem no fornecimento de recursos para a construção de identidades diversas, tornando assim essencial a inclusão por meio da representatividade de mulheres diversas, isto é, mulheres que fogem dos estereótipos sociais, tais como “sensível e frágil”, aos quais a mulher, há tempos, fora reduzida. Utilizamos como recorte obras cinematográficas de super-heroínas, em produções que possuem, por si só, um grande alcance, e que retratam o protagonismo de mulheres por meio de diferentes significações. Dando assim, surgimento ao seguinte problema de pesquisa: a representatividade feminina, pela informação presente na linguagem cinematográfica, auxilia na construção de identidades positivas ou negativas desse grupo social? Visando responder tal questão, foi realizada uma revisão bibliográfica sobre o tema, possibilitando deste modo um embasamento

teórico para elaboração deste trabalho, além de análises dos filmes abordados, buscando obter melhores resultados para a pesquisa e maior ilustração tendo em vista maior reflexão do tema aqui apresentado.

Contudo, pode se dizer que os elementos que constituem a produção midiática, proporcionam a possibilidade de reflexão e debate sobre a grande desigualdade nestes meios culturais, porém, esta mesma desigualdade é reflexo da realidade social. Tal afirmação reforça a importância da análise de representatividade das mulheres e demais minorias nesse contexto que atua e tem grande influência na construção de identidades.

Os principais pilares que sustentam essa pesquisa, – são: a informação, linguagem cinematográfica, o cinema e a cultura de massas, identidade cultural – onde serão abordadas questões acerca de hierarquias sociais e culturais, culturas populares, cultura e identidade, o discurso cinematográfico na formação de identidades diversas e, por último, as análises fílmicas dos filmes selecionados.

1.1 PROBLEMA

A problemática abordada neste projeto, parte da seguinte questão: a representatividade feminina, pela informação presente na linguagem cinematográfica, auxilia na construção de identidades positivas ou negativas desse grupo social?

1.2 JUSTIFICATIVA

A ideia do tema deste estudo, surgiu a partir da polêmica a qual envolve a cerimônia do Oscar do ano de 2016, sobre a plena ausência de atores negros na lista dos indicados a prêmios de melhores atuações, sendo esta elaborada de forma anual pela *Academy of Motion Picture Arts and Sciences*¹ (AMPAS). Após este ocorrido, inúmeros protestos e manifestações foram realizados pelo mundo, chamando deste modo a atenção e abrindo porta para uma discussão geral de outras baixas representatividades de minorias sociais, tais como as mulheres - quadro ainda mais reduzido quando se trata da mulher negra - indígenas, lésbicas, gays, bissexuais, transexuais, travestis e transgêneros, questionando ou *queer*², intersexuais

¹ “[...] uma organização profissional sem fins lucrativos, que foi criada por 36 personalidades mais importantes da indústria cinematográfica, em 1927 [...]”. Fonte: InfoEscola (2023).

² Palavra em inglês que significa “estranho” e, em alguns países, ainda é usado como termo entre os gêneros, sem concordar com tais rótulos, ou que não saibam definir seu gênero/orientação sexual. Fonte: Revista Galileu, 2020.

(LGBTQI+), entre outras. Levando em consideração que se trata de um evento de produção cinematográfica de grande reconhecimento das mídias dos Estados Unidos e de diversas outras partes do mundo.

Quando se pensa no âmbito Nacional, os índices não são diferentes, segundo os dados do Índice Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) do ano de 2016, as mulheres representaram apenas 40% do elenco nos filmes brasileiros deste ano em questão, já os negros, apenas 13,3%. Em 75,3% dos longas-metragens³ nacionais, os negros representam no máximo, 20% desse elenco. De fato, um quadro onde o homem branco ainda permanece com mais espaço no cenário, sendo maioria também entre os diretores (75,4%), produtores (59,9%), e como já demonstrado, no elenco. E quando se analisa o parâmetro das mulheres negras, essas não chegam sequer a aparecer em demasiadas categorias, nem como diretoras, nem como roteiristas, só se encontram presentes em produção-executiva, trabalhando ao lado de mulheres brancas, equivalendo apenas aos percentuais de 1% e 3%.

A situação torna-se ainda mais grave, quando se analisa a produção do cinema norte-americano na segunda metade do século passado, e a maneira como esses símbolos históricos se repetem ainda hoje, mesmo em um contexto mais diversificado, e com uma difusão informacional mais ampla e mais acessível.

Deste modo, obtendo como recorte filmes dentro da cultura pop, mais especificamente filmes de super-heroínas, *live-action*⁴ de histórias em quadrinhos – HQ – o qual podemos considerar um meio majoritariamente masculino, principalmente nesse recorte –, elucidando a desigual representação entre papéis masculinos e femininos no cinema. Buscou-se evidenciar a importância da representatividade da mulher, fugindo dos estereótipos sociais, tais como a mulher sensível, frágil, dona de casa, cuidadora do marido e filhos, o interesse romântico do protagonista, o suporte do protagonismo masculino, a típica princesa à espera do seu príncipe encantado, isso quando não são extremamente erotizadas e sexualizadas nas demais produções.

Desde cedo, as mulheres são expostas a esse tipo de conteúdo, que transmite padrões sociais não só de beleza como de personalidade. Quando as mulheres não se sentem representadas por esses padrões, poderíamos dizer que “automaticamente” sentem-se diferentes ou excluídas, por não corresponderem a estes paradigmas. Além disso, entendemos que há grande impacto na maneira pela qual o gênero feminino é visto pela sociedade. Deste modo, este trabalho tem como proposta evidenciar a importância de identidades diversas, com

³ Longas-metragens: Filmes com durações médias de 100 minutos. Fonte: (Dicio, [2019?]).

⁴ *Live Action*: [...] uma produção que usa atrizes e atores reais e que pode, ou não, ser combinada com animações 2D e CGI (em inglês, *imagens geradas por computador*). Fonte: OitoMilímetros, (2020).

diferentes representações do gênero feminino, como as super-heroínas selecionadas como foco da pesquisa, que fogem dos estereótipos sociais, os quais acabam sendo reproduzidos no cinema e demais meios artísticos. Com isso, os filmes selecionados foram: Mulher Maravilha (2017) e Capitã Marvel (2019).

1.3 OBJETIVOS

Nesta seção, serão apresentados o objetivo geral e os específicos da atual pesquisa.

1.3.1 Objetivo geral

Analisar como a informação presente no discurso cinematográfico atua na construção de identidades positivas ou negativas desse grupo social - mulheres.

1.3.2 Objetivos específicos

- a) Apresentar os filmes em questão relacionando-os com a temática abordada;
- b) Analisar os filmes selecionados, identificando os recursos da linguagem cinematográfica presentes nos discursos destes;
- c) Avaliar o impacto da direção e produção compostas por mulheres ao representar personagens mulheres;
- d) Analisar sobre a representatividade das mulheres presentes nestes filmes, e o impacto desses discursos para a construção de identidades diversas.

2 IDENTIDADE, CULTURA E CINEMA

Abordaremos a seguir, o referencial teórico, para melhor compreensão das análises fílmicas posteriormente apresentadas. Onde primeiramente é preciso a abordagem sobre os principais pilares desta pesquisa, como os conceitos de identidade, cultura, cinema e a linguagem cinematográfica.

2.1 A LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA

Para falar da Linguagem Cinematográfica, cabe a esta pesquisa elucidar *a priori* os conceitos da área de conhecimento científico, Ciência da Informação (CI). E para tal, se deve ter em mente que se trata de uma área muito ampla, sendo vista como um campo de conhecimento interdisciplinar, e com isso se fazendo presente em diversas ciências, nas quais podemos considerar as áreas do conhecimento como a Psicologia Social; Ciência da Computação; Comunicação; Estudo da Linguagem e a Biblioteconomia. Como bem complementam Dal'Evedove e Fujita (2013), ao dizerem que

[...] a Ciência da Informação deve dialogar ativamente com outros campos científicos que abordem a informação enquanto fenômeno contemporâneo. Certamente, este esforço interdisciplinar tende a promover a evolução da Ciência da Informação de modo real, estável e consistente; prever o acompanhamento da evolução teórica do campo de origem; e compreender a distinção ou aproximação dos diferentes saberes. (DAL 'EVEDOVE, P. R.; FUJITA, M. S. L., 2013).

A CI teve seu surgimento com o *boom* informacional após a Segunda Guerra Mundial, instigando o interesse de países desenvolvidos pelas atividades de ciência e tecnologia, ampliando assim a produção e pesquisa por informações e conhecimentos em diferentes âmbitos sociais, algo definido por Bush (1945) como explosão da informação. Este termo também é trabalhado por Saracevic (1995) anos depois, ao se referir que a explosão da informação pode ser considerada um problema social que teve seu início com o desenvolvimento das ciências, e hoje pode vir a se estender para todas as atividades humanas. Enfatizando deste modo a relevância no contexto social que a CI possui, principalmente no que concerne à disseminação informacional e a possíveis produções de conhecimentos. Isso ocorre por meio de linguagens, signos e diversos outros elementos que demandam informações para construção de sentido. Compreendemos assim, a linguagem cinematográfica como campo de estudo da Ciência da Informação, e os filmes como meios de construção de sentidos.

Compreende-se como meio de comunicação, “[...] veículos ou instrumentos designados para difundir a informação entre os homens [as mulheres e todas as pessoas].” (DIANA, [2018]), ou seja, tudo aquilo que possui a capacidade de exprimir informações a um

determinado público, podendo assim considerar o cinema como tal, pois se trata de um meio midiático que é responsável por transmitir mensagens aos devidos espectadores. Deste mesmo modo, “[...] a linguagem é um sistema de signos que exprimem ideias, e a Semiologia⁵ é a ciência que estuda a vida dos signos no seio da sociedade.” (OLIVEIRA; COLOMBO, 2013, p.15). Os signos quando aplicados a um determinado contexto, recebem por meio dos sujeitos um ou vários significados. Dito isto, obtém-se uma breve contextualização do que será abordado nesta seção: a demonstração do filme como uma linguagem ou melhor dizendo, como um produto oriundo da linguagem cinematográfica, que pode ser considerada como um texto sincrético, que segundo Diniz e Araújo (2005) pode se constituir por uma interação de linguagens, seja ela gestual, verbal, visual, sonora, etc. Abordaremos sobre a importância da linguagem cinematográfica como um meio facilitador do transporte informacional, compreendendo assim a Ciência da Informação como uma área cada vez mais ampla, abrangendo diversas formas de linguagens, sendo a cinematográfica uma delas.

Primeiramente, para melhor compreensão desta seção, é preciso dissociar o fato fílmico do fato cinematográfico analisado. Séat (*apud*, OLIVEIRA; COLOMBO, 2013, p.24) diz que:

[...]o fato fílmico é considerado como uma pequena parte do cinema, e é considerado filme enquanto é discurso significante, ou também enquanto objeto de linguagem, portanto objeto de análise semiológica. Já o fato cinematográfico possui aspectos mais abrangentes e pode ser analisado enquanto portador de diferentes ações, como, por exemplo, as que estão presentes antes do filme, as que estão presentes depois do filme, e ainda as que se apresentam durante o filme.

Entende-se dessa dissociação, que do contexto de produção o cinema acaba atribuindo uma visão mais vasta e geral. Enquanto o filme acaba se tornando um objeto mais limitado, diferente do cinema, além de atribuir um discurso significante visto como objeto de linguagem.

Para que a arte cinematográfica seja reconhecida como tal, é preciso a consideração desta como linguagem, buscando a relação da mesma enquanto linguagem da sociedade (semiologia). Segundo Arnoux (*apud* MARTIN, 2005, p. 22) “O cinema é uma linguagem de imagens com o seu vocabulário próprio, a sua sintaxe, flexões, elipses, convenções e gramática [...]”, onde podemos complementar esta análise com a citação de Benjamin (1994, p. 195 *apud* OLIVEIRA; COLOMBO, 2013, p. 15), que diz:

[...] é certo que a linguagem da arte só poderá ser compreendida nas suas relações mais profundas com a teoria dos signos. Sem esta, qualquer filosofia da linguagem

⁵ Semiologia: *semeion*, significa sinal e *logos*, estudo. A semiologia é uma área do conhecimento que se dedica a compreender os sistemas de significação desenvolvidos pela sociedade. Tem por objeto os conjuntos de signos, sejam eles linguísticos, visuais, ou ainda ritos e costumes. Fonte: (SIGNIFICADOS, 2016).

permanece fragmentária, porque a relação entre linguagem e signo vem das origens e é fundamental.

A linguagem é fator crucial para compreensão dos fundamentos do cinema, e ela corresponde a um sistema de signos capazes de expressar ideias por meio da Semiologia, que pode ser definida como a ciência responsável por analisar os sistemas de comunicação presentes na sociedade, ou como expressa Martin (2003, p. 27 *apud* OLIVEIRA; COLOMBO, 2013, p.24):

A semiologia enquanto ciência que estuda os signos pressupõe um estudo dos códigos de uma sociedade, e principalmente, a influência destes códigos nela, assim a semiologia do filme pretende analisar os códigos cinematográficos presentes na linguagem cinematográfica e sua influência no seio da vida social dos espectadores. Para a realização de uma análise semiológica desses códigos será necessário tratar esses códigos enquanto discurso imagético, pois é este discurso que constrói a linguagem cinematográfica que tece o filme, ou seja, o discurso cinematográfico, e assim a imagem se torna imprescindível para a construção da linguagem no cinema [...]

Quando a linguagem cinematográfica é retratada, se deve ter em mente que “todo fenômeno da vida externa se transforma em signo na tela [...]” (JAKOBSON, 1970, p. 155 *apud* OLIVEIRA; COLOMBO, 2013, p. 16), ou seja, cada imagem ou *frame*⁶ retratado em um filme é representado como signo no estudo da linguagem. E a significação desses signos é dada por meio da sequência imagética ou sequência desses *frames*. Segundo Oliveira e Colombo (2013, p. 25), “[...] no cinema o significante é uma imagem e o significado é o que representa essa imagem [...]” ou como bem apresenta Metz (1980, p.58 *apud* OLIVEIRA; COLOMBO, 2013, p. 17):

O cinema é inconcebível sem um pouco de montagem, a qual se insere por sua vez num conjunto mais amplo de fenômenos de linguagem. A analogia pura e a quase fusão do significante com o significado não definem todo o filme, mas tão-só uma de suas instâncias, o material fotográfico, que não é senão um ponto de partida. Um filme é composto por várias imagens que adquirem suas significações umas em contato com as outras, através de um jogo complexo de implicações recíprocas, símbolos, elipses. Aqui o significante e o significado distanciam-se, mas, há de fato uma ‘linguagem cinematográfica’.

O cinema como uma linguagem da arte se encontra vinculado a outros sistemas. Segundo Oliveira e Colombo, (2013), esses sistemas são definidos como: culturais, sociais, perceptivos e estilísticos. Ou seja, a linguagem cinematográfica é dada, a partir do momento de escolha e organização de elementos significativos para realização do filme e assim finalmente a exposição ao espectador. Oliveira e Colombo dizem que o filme, “[...] possui linguagem quando é considerado como discurso fílmico ou/e possui elementos que segundo Metz são

⁶ *Frame* (em português: quadro ou moldura) é cada um dos quadros ou imagens fixas de um produto audiovisual. Fonte: (DICIONÁRIO INFORMAL, 2018).

integralmente significantes, como a forma e a substância do conteúdo e a forma e a substância da expressão.” (OLIVEIRA; COLOMBO, 2013, p.21).

Portanto, o que se compreende nas obras fílmicas, não é somente a linguagem cinematográfica, pois se encontra relacionado às diversas significações sociais retratadas em diversas culturas distintas, também relatadas nos filmes. Além disso, o cinema, como um todo, engloba os próprios filmes com todas suas devidas singularidades, significações e significados da linguagem cinematográfica construídas por cada espectador.

Por fim, vale a ressalva de que a montagem estética dos *frames* é a responsável por combinar imagens ao movimenta-las precisamente, o que proporciona ao cinema esse aspecto de representação da realidade ou do cotidiano, o que acarreta em oferecer uma postura participativa, causando no espectador uma identificação com o filme. Porém, não somente o cinema proporciona isso, como também a fotografia ou o teatro, dentre outras formas artísticas em suas especificidades linguísticas. Contudo, o cinema expressa um caráter ativo, capaz de variar as percepções dos respectivos espectadores, ao representar essa realidade inserindo o espectador neste contexto. O que faz jus ao típico ditado popular, que diz “uma imagem vale mais do que mil palavras”, nesse caso, a imagética cinematográfica tem o dom de possibilitar que significados e sentimentos sejam construídos pelos espectadores.

Portanto, entendemos que a linguagem cinematográfica, pode ser objeto de uma ciência maior e interdisciplinar, como a Ciência da Informação, podendo incluir, deste modo, os estudos biblioteconômicos. Pois os filmes como suportes informativos, técnicos e científicos, também possuem um conjunto de elementos linguísticos, que são de suma relevância para a construção de discursos distintos. Deste modo, é importante para o campo da informação compreender como ocorre a construção informacional em diferentes tipos de linguagens, e seus diferentes suportes.

2.2 O CINEMA E A CULTURA DE MASSA

O cinema foi tema de diversos debates entre historiadores e cineastas durante anos, a fim de avaliar o reconhecimento do mesmo como documento histórico, pelo seu valor enquanto fonte de conhecimento e como agente da história, além da consideração dos filmes como formadores de memórias e identidades. A ideia é de que os filmes possam ser considerados documentos para investigação historiográfica, contendo significados e informações sobre variados processos sociais e humanos. Com base nesses estudos e debates, pretende-se aqui abordar e, deste modo, compreender, a importância e impacto da informação presente nos discursos cinematográficos, para a construção de identidades diversificadas. Como bem

exemplificado por Silva (2009, p. 307), a importância do cinema está na “[...] importância das imagens em movimento nas vivências de homens e mulheres de diversas camadas e sociedades ao interferir nas formas de ver e conhecer o mundo.”

Este é o fator de grande relevância no presente trabalho, a importância e propagação que o cinema, e em principal o cinema *blockbuster*, possui na difusão das formas de enxergar a sociedade e sua influência na formação de identidades. Refletindo, assim, sobre o lugar do cinema nos procedimentos de significação da vida nas sociedades contemporâneas.

Ao consumir ou ter acesso aos filmes ou cinema em si – como já mencionado -, retratados por sua linguagem sincrética, esse público se torna consumidor de mercadoria cultural.

A indústria cultural, desde o século XX, produz as suas tendências de acordo com as técnicas da imprensa, do rádio, da tevê, do cinema, propagando essa cultura para todas as esferas da vida. Ao circular por vários meios, forma um conjunto de objetos culturais (manifestações textuais) chamado cultura de massas, a qual é produzida segundo padrões de fabricação e destinada a uma massa social, a um aglomerado gigantesco de indivíduos. (MORIN, 1987, p. 16, *apud* MERENCIANO, 2011, p. 2)

O *Blockbuster* ou cinema comercial (popular) é um exemplo de obra voltada à cultura de massas, mas *a priori*, deve-se definir a fundo sobre do que se tratam os filmes *blockbusters* para melhor entendimento das partes.

Os filmes conhecidos como *blockbusters* são vistos como filmes produzidos e vendidos para a cultura popular, ou seja, para entretenimento da cultura popular e seus espectadores. Como bem explica (GOMES, 2013, p.8)

[...] são filmes considerados comerciais que, em sua maioria tem custo alto de produção (por conta do cachê dos atores e dos efeitos especiais), custos de lançamento também elevados e às vezes próximos ou superiores aos custos de produção (em razão do número elevado de cópias e da publicidade massiva). [...] São filmes que não comercializam apenas um produto, mas vários produtos a partir desses filmes: roupas, brinquedos eletrônicos, edições de luxo de DVD com horas extras do filme etc.

Portanto, o cinema comercial, acaba “Estabelecendo um jogo entre o clichê e a novidade (o padrão e o original), o cinema popular toma cuidado para que o primeiro não fatigue e a segunda não seja difícil de compreender.” (MERENCIANO, 2011, p. 2), atraindo, deste modo, um grande público.

Ao cinema também está ligada uma espécie de cosmopolitismo, cuja intenção está em adaptar temas locais a fim de transformá-los em cosmopolitas, como o western, o jazz, os ritmos tropicais e latinos (samba, mambo, etc.). Esse tom universalizante favorece sincretismos culturais em cujo interior temas antropológicos são adaptados a um denominador comum de humanidade. Todo esse cosmopolitismo é irradiado a partir de um polo de desenvolvimento que domina esse processo: os Estados Unidos. (MERENCIANO, 2011, p. 3).

Morin (1997, p.44) completa tal citação dizendo que foi nos Estados Unidos que nasceu a cultura de massa. É lá que se encontra concentrada seu máximo de potência e energia mundializante. E para além do cinema popular, essas obras são destinadas ao que Morin define como “*anthropos*⁷ universal” (1997, p. 45), ou homem médio. Que o mesmo identifica como o correspondente a certo grau de humanidade comum a todos os demais homens. E esse público alvo é realizado no indivíduo que por sua vez busca o entretenimento.

A linguagem adaptada a esse *anthropos* é a *audiovisual*, linguagem de quatro instrumentos: imagem, som musical, palavra, escrita. Imagem tanto mais acessível na medida em que é envolvimento politônico [polifônico] de todas as linguagens. Linguagem, enfim, que se desenvolve tanto e mais sobre o tecido do imaginário e do jogo que sobre o tecido da vida prática. (MORIN, 1997, p. 45).

Ou seja, os espectadores buscam e se identificam com as produções de massa e para que isso seja possível, as produções de cinema precisam fazer uma ressemantização ou ressignificação dos temas abordados, utilizando-se de clichês ou até mesmo da apropriação de mitos ou crenças. Em conformidade ao público que pretendem cativar. Atingindo assim a um público diverso e amplo.

Algumas produções utilizam a imagem do herói, ligando essa imagem ao lúdico cultural que os espectadores possuem. Se conectando, desse modo, ao público por semelhança ou simpatia. Outro fator que também pode ser relacionado ao espectador, como apresentado por Morin (1997, p.93-94), é o *happy end*⁸, ou seja, no cinema se dá pela espera em massa do tão aclamado “final feliz”. Esse ideal de felicidade representa o lado afetivo do lúdico na cultura moderna. Como uma intensificação apegada da identificação com o personagem principal, tal como um herói. Mas é importante ressaltar que, nem todos os filmes se utilizam deste recurso, contudo, quando presente, este apresenta forte influência sobre o espectador.

Porém, na medida em que as obras cinematográficas representam cada vez mais o cotidiano, se aproximando da realidade exterior, com problemas que se relacionam com as crises pessoais, os desafios da vida, as paixões, etc. o personagem que representa essa realidade se torna um *alter ego*⁹ do espectador. Sempre sendo representado com tamanha simpatia, instigando assim a felicidade como algo realizável também para o espectador, novamente o inserindo neste contexto, tornando-o parte disso, o que reflete na identidade do mesmo. Trabalhando a ideia de que todo ato de bondade ou iniciativa considerada honrosa, possui sua recompensa.

⁷ Palavra grega que significa: ser humano ou algo relativo ao homem. Fonte: Dicionário Informal, 2017.

⁸ Palavra em inglês que significa final feliz. Fonte: Tradução Livre.

⁹ Alter ego é uma locução substantiva com origem no latim "alter" e "ego" cujo significado literal é "o outro eu". Fonte: (SIGNIFICADOS, 2016).

Ao mesmo tempo em que os heróis se aproximam da humanidade quotidiana, que nela imergem, que se impõem seus problemas psicológicos, são cada vez menos oficiantes de um mistério sagrado para se tornarem os *alter ego* do espectador. O elo sentimental e pessoal que se estabelece entre o espectador e herói é tal, no novo clima de simpatia, de realismo e de psicologismo que o espectador não suporta mais que seu *alter ego* seja imolado. Pelo contrário, ele espera o sucesso, o êxito, a prova de que a felicidade é possível. (MORIN, 1997, p. 93)

O espectador se conecta e se assemelha a este herói, por profunda simpatia com o mesmo. Mesmo que o espectador no decorrer do filme exalte ou lamente esse herói, o mesmo herói é produzido de tal maneira a sempre ser visto no final do filme como heroico e amado da mesma forma.

Acentuam-se que as produções norte-americanas são criadas ou adaptadas de livros utilizando-se de mecanismos para agradar a um mercado consumidor geral, atribuindo assim peso nas ideologias próprias, como por exemplo, o *american way of life*¹⁰.

Fugindo um pouco do âmbito do cinema, um exemplo disso, se dá pela cultura das histórias em quadrinhos, que também favorecem ideologias ou utilizam-se de artefatos para ilegitimar outras ideologias. O Superman¹¹ é um exemplo, onde, de forma resumida, se retrata a história de Clark Kent, que é um jovem tímido, míope, no qual sua namorada é encantada pelo seu outro “eu” secreto, no caso o Superman. De fato, este é retratado com características padrões, como sendo forte, de pele clara, belo, corajoso e poderoso. E embora todos saibam que a existência de um Superman se trata de algo fantasioso, esta obra ainda sim, atua com ideias e concepções de um povo que vivenciou esse determinado período, como os homens nas sociedades industrializadas em meados do século XX, onde a rotina era ainda mais maçante, em um trabalho monótono e em uma vida sem perspectivas de heroísmo. Eis que surge o Superman, um herói fictício capaz de nutrir esperanças nesses trabalhadores de se tornarem alguém superpoderoso, como o herói dos quadrinhos/cinema. Vale a ressalva que este mesmo herói, embora associado pela indústria cultural, fora criado por dois jovens judeus (Jerry Siegel

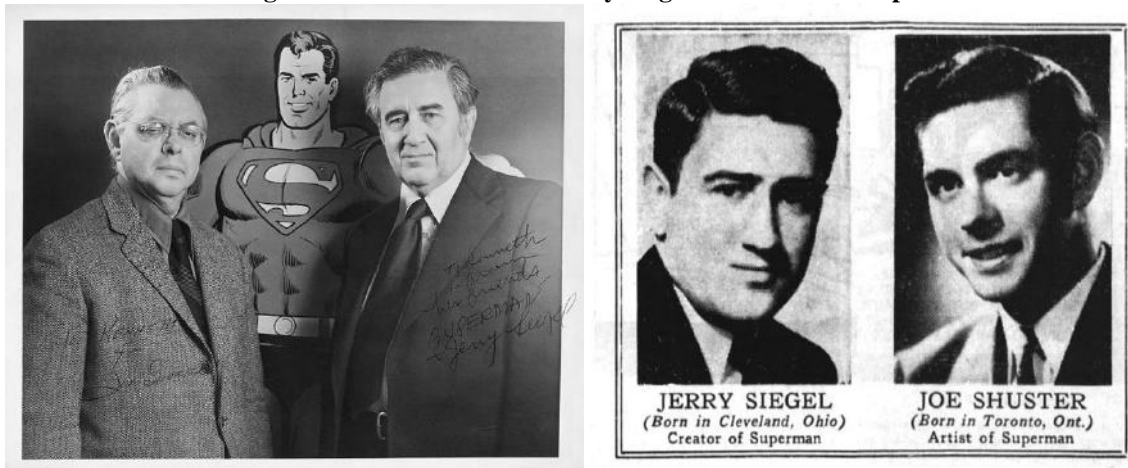
¹⁰ Estilo americano de vida: Após a Primeira Guerra Mundial, os EUA se tornaram uma potência mundial. A prosperidade estadunidense possibilitou ao País exportar produtos agrícolas e industrializados para toda a Europa, garantindo grandes lucros ao País. Entretanto os EUA não exportaram apenas produtos agrícolas e industrializados à Europa e ao restante do planeta. A cultura norte-americana também passou a impregnar as outras nações. Principalmente por meio da literatura, do cinema e da música, os Estados Unidos souberam como nenhum outro País, aproveitar-se da lacuna de poder aberta pela crise europeia do pós-guerra. Com isso, os norte-americanos passaram a exportar seu modo de vida, o “*american way of life*” (estilo de vida americano), onde as famílias do País alcançavam a felicidade por meio do consumo de produtos industrializados (rádios, eletrodomésticos, aspirador de pó, comida enlatada, carro próprio, etc.). Fonte: (FABER, [2016?]).

¹¹ Superman é um personagem fictício e o primeiro super-herói da história. Com o tempo se converteu num dos super-heróis mais populares do mundo e serviu de inspiração para o gênero. Sua popularidade tem transcendido o mundo dos quadrinhos e tornando-se até um ícone da cultura pop e também um representante dos ideais da humanidade, justiça e verdade que todos devem ter. Fonte: (FANFICTION, 2017).

e Joe Shuster), filhos de imigrantes, nos Estados Unidos no estado de Ohio. Como melhor explica Ranulfo (2013):

Jerry siegel cresceu em uma vizinhança predominantemente judaica com dezenas de sinagogas ortodoxas. Segundo suas memórias, um dos motivos que o levaram a criar o Superman estava exatamente no antissemitismo que ele e todos em sua vizinhança sofriam. E por viver em um ambiente judaico que é rico em histórias e contos, a figura heroica e poderosa de Shimshon (Sansão) se tornou a base da criação do personagem.

Figura 1 e 2 - Joe Shuster e Jerry Siegel: Criadores do Superman



Fonte: Bora Assistir (2018) e Pinterest (2018).

Outro fator que retrata essa história em quadrinhos, tal como o cinema como grandes propulsores da cultura de massa, diz respeito ao fato do Superman como qualquer outro herói possuir poderes capazes de acabar com problemas do mundo em um contexto geral, tal como a fome ou a miséria, porém, deve-se levar em consideração que a história deste se passa no contexto da Grande Depressão, também conhecida como crise de 1929. Uma grande depressão econômica, a qual impactou diretamente no índice de desemprego, miséria, fome, falência de empresários, decadência das condições de vida da classe média, racismo, criminalidade, clima de agitação social (exemplo: marchas da fome), surgimento de doutrinas políticas defensoras de Estados autoritários e interventivos. Como apresentado por Maia (2016). Influenciando, deste modo, uma parcela da sociedade na busca de novos meios de subsistência, fortificando e aumentando assim, as taxas de assaltos, dentre outras criminalidades. O que, por sua vez, compactuou na influência dos ladrões e mafiosos como vilões principais do Superman em suas histórias.

O cinema comercial atrai o seu público por meio de uma espécie de sedução, e proporciona a estes a satisfação ou prazer.

[...] os filmes comerciais atraem pela sedução. Não constroem o etos de um espectador carente, que vê na produção audiovisual de massas um meio para sanar um problema específico, pontual, como a autoajuda o faz. À maneira dos livros de ação-intriga, os filmes comerciais provocam o prazer do espectador. Tal a sedução é exercida por meio do espetáculo de ação, aventura, romance, suspense que oferecem. Nesse caso, o

sujeito espectador, na posição de manipulado, exerce o fazer interpretativo e escolhe entre duas imagens de sua competência: positiva na sedução, negativa na provocação. Ao escolher o valor eufórico (positivo) da manipulação, o público enunciatário aprova, assim, o entretenimento sedutor do filme. (GREIMAS & COURTÉS, 1979 p. 270, *apud* MERECIANO, 2011, p. 6).

Logo, como já foi visto no caso do Superman, a linguagem sincrética do cinema é produzida em um contexto, proporcionando assim uma relação discursiva, que se utiliza da manipulação por meio de valores relacionados a este contexto histórico a qual o enredo se refere, seja este recente ou não.

As produções culturais possuem a liberdade de ressignificação de contextos, o que por sua vez coloca a obra em uma posição, apresentada em grande parte, de forma imparcial ou velada. Isso causa uma relação semântica de identificação com o público, partindo de procedimentos cinematográficos, como por exemplo, a utilização de metáforas. Essa relação com o contexto histórico pode ser percebida em diversas obras, tais como as que foram produzidas em menção aos atentados de 11 de setembro. Inúmeros¹² filmes foram produzidos com conteúdo que dialogam com essa realidade.

No entanto, compreende-se que a cultura norte-americana, como parte de uma potência mundial, acaba por utilizar de suas produções culturais para enaltecer valores próprios. No qual essa transmissão de valorativa, pode não ser necessariamente percebida de maneira consciente ao público, mas ocorre.

[...] seja pelo incentivo à participação em guerras, seja pela aversão a tudo o que faça parte da cultura do Oriente Médio e, por extensão, a outras culturas do terceiro mundo (a africana, a latina, a do Leste europeu) ou as que não compartilham do ideário *american way of life*.” (MERECIANO, 2011, p. 10)

Ressalta-se que a forma em que os filmes são expressos, é responsável também pela manipulação do espectador. Os meios visuais buscam determinar, deste modo, o ponto de vista do espectador. Capazes de gerar efeitos de sentido a partir dessa combinação expressiva. Como o enquadramento, presentes em fotografias, pinturas, quadrinhos, cinema e outros meios de produções culturais, contribuindo com esse processo semiótico de forma parecida.

Não é de se admirar que um dos recursos de filmes de sucesso como o *E.T – O extraterrestre (1986)* seja os efeitos subjetivos provocados pelo enquadramento da câmera. A preferência pelas tomadas em *contra-plongée* (de baixo para cima) não só mostram o ponto de vista do espectador infantil (daí a sua identificação com o filme), como fazem o adulto sentir-se como uma criança que contempla o mundo de baixo. Nesse caso, o enunciado coloca o enunciatário espectador em um ponto de vista

¹² Guerra ao terror (2009); Zona Verde (2010) e Tão forte e tão perto (2011). Além dos filmes de super-heróis que falam um pouco sobre o mundo após o colapso das torres gêmeas, como Homem de ferro (2008) se passa no Afeganistão e Capitão América: Soldado Invernal (2014) que discute sobre a comunidade da informação.

subjetivo (diferente de uma imagem panorâmica, por exemplo), parecendo olhar por sobre o ombro do simpático e pequenino E.T. (MERECIANO, 2011, p. 11)

Figura 3, 4 e 5 – Exemplos do efeito *Contra-Plongée* no Filme E.T.: O Extraterrestre



Fonte: Filme E.T.: O Extraterrestre, 1982.

O filme possui, portanto, o valor na capacidade de representar culturas para uma grande massa, refletindo em torno do universo que as cerca, ao mesmo passo em que possuem a possibilidade de recriar uma possível e lúdica visão de algumas características dessa sociedade. Elevando assim, não só o contexto histórico, como o social e o político na produção cinematográfica. Como bem apresenta Kornis, (1992, p. 247) “[...] o valor do filme para o historiador reside na sua capacidade de retratar uma cultura e dirigir-se a uma grande audiência na condição de meio de controle social e de transmissor da ideologia dominante da sociedade.” E mais à frente complementa essa análise dizendo que se “[...] destaca assim a importância do papel de uma série de variáveis que se interpõem na produção de um filme, demonstrando toda a manipulação ideológica construída em torno das imagens a partir de um contexto histórico determinado. (KORNIS, 1992, p. 248).

Compreende-se, deste modo, que a indústria cinematográfica incita mensagens direcionadas a um amplo público, relacionando-os com uma espécie de figura heroica, fazendo os espectadores simpatizarem com este, por ser a representação de uma figura idealizada por esse público, de alguém bondoso, humilde, corajoso, etc. Ou seja, seu *alter ego* idealizado. Pois o homem médio projeta essa imagem e espelha-se, buscando ter essa imagem de si próprio. Entendemos que isso cria uma grande expectativa por parte das produtoras de filmes, na criação de um personagem que atenda a esses anseios contemporâneos, enquanto manifestações culturais designadas às grandes massas, sendo capaz de proporcionar assim um final feliz, ou como dito por Morin (1997), um *happy end*. Logo, fica evidente que o cinema ocupa um espaço cada vez mais mediatizado e deste modo mais tecnológico, refletindo assim nos impactos deste na conformação dos modos de ser e estar no mundo.

2.3 IDENTIDADE CULTURAL

Nesta seção será analisada uma das matrizes primordiais para construção deste trabalho, portanto, para melhor entendimento, será dividido em dois subitens, onde o primeiro visa elencar os pontos principais e as definições a respeito das hierarquias sociais e culturais, para dar contextualização ao segundo que retratará o enfoque principal, sobre cultura e identidade.

2.3.1 Hierarquias sociais e hierarquias culturais

Objetiva-se aqui apresentar a relação entre a hierarquia social e cultural, ressaltando a dependência existente entre ambas. Além de aprofundar sobre um assunto já antes citado, referente à cultura dominante e cultura dominada, analisando assim os principais pontos.

A priori, deve-se ter em mente que a cultura não é hereditária como muitos pensam, ela é construída pelos grupos sociais em determinado contexto histórico. Trazendo aos grupos uma ideia de pertencimento, como uma tentativa de convencimento de que a diferença de cada cultura é algo inerente ou original. E é por meio dessas relações sociais desiguais, que criam hierarquias sociais, que acarretam uma hierarquia cultural. Onde há a indicação de que a cultura nasce da relação de uma cultura com a outra, havendo assim uma hierarquia cultural, pois elas não são reconhecidas da mesma forma e com o mesmo valor, como por exemplo as diferenças religiosas. Como bem complementa Cuche (1999, p. 144):

Na medida em que a cultura real só existe se produzida por indivíduos ou grupos que ocupam posições desiguais no campo social, econômico e político, as culturas dos diferentes grupos se encontram em maior ou menor posição de força (ou de fraqueza) em relação às outras. Mas mesmo o mais fraco não se encontra jamais totalmente desarmado no jogo cultural.

No entanto a cultura dominante é dada pela classe dominante, pois esta possui o grupo social mais forte, e é sabido que em uma sociedade capitalista a força provém do capital e daqueles que detém os meios de produção. Logo, só existe uma cultura dominante porque existe um grupo social dominante, ou seja, a dominação cultural tem relação com à dominação social, pois a dominação cultural só existe por meio da dominação social. Entende-se então, que a cultura do dominante exerce em maior ou menor grau, uma influência sobre o dominado.

Uma cultura dominante não pode se impor totalmente a uma cultura dominada como um grupo pode fazê-lo em relação a um outro grupo mais fraco. A dominação cultural nunca é total e definitivamente garantida e por esta razão, ela deve sempre ser acompanhada de um trabalho para inculcar esta dominação cujos efeitos não são jamais unívocos; eles são às vezes 'efeitos perversos', contrários às expectativas dos dominantes, pois sofrer a dominação não significa necessariamente aceita-la. (CUCHE, 1999, p. 146)

O “trabalho para inculcar a dominação” descrito por Cuche (1999), pode ser representado de diversas formas, principalmente por meio do que hoje é considerado canal midiático ou cultura midiática, tal como o cinema.

2.3.2 As Culturas Populares

São denominadas culturas populares, as culturas de grupos sociais subalternos, construídas em situação de dominação. Certeau (1980 *apud* CUCHE, 1999) diz que a cultura popular é a cultura comum das pessoas “comuns”, ou seja, ela se encontra no cotidiano, nas coisas do dia-a-dia, e com isso toma várias formas e está em todo lugar.

Ressalta-se que “Sem esquecer a situação de dominação, é talvez mais correto considerar a cultura popular como um conjunto de ‘maneiras de viver com’ esta dominação, ou, mais ainda como um modo de resistência sistemática à dominação.” (CUCHE, 1999, p. 150). Entende-se assim a cultura popular como sendo uma cultura de resistência à cultura dominante. Mais à frente Cuche (1999, p. 152) complementa dizendo que:

[...] uma cultura popular é obrigada a funcionar, ao menos em parte, como cultura dominada, no sentido em que os indivíduos dominados devem sempre “viver com” o que os dominantes lhe impõem ou lhe recusam, isto não impede que ela seja uma cultura inteira, baseada em valores e práticas originais que dão sentido à sua existência.

Ou seja, como Cuche (1999) bem representa, a cultura popular não é inteiramente dependente, nem autônoma. Não sendo considerada pura imitação ou criação. Sendo assim, às culturas populares consideradas heterogêneas, marcadas pela relação de dependência à cultura dominante em alguns aspectos, no entanto, se mostrando independentes em outros. Isso ocorre porque os grupos populares não estão sempre confrontados em relação ao grupo dominante. Onde, por meio do esquecimento da dominação e não resistência à esta, é possível que ocorra a realização de atividades culturais autônomas para as classes populares.

2.4 CULTURA E IDENTIDADE

Trataremos neste ponto da questão da identidade social. Esta é caracterizada pelo conjunto de vinculações ao sistema social, seja referente à idade, classe, etnia, sexo, etc. Permitindo, deste modo, que os indivíduos se localizem em um contexto social e sejam localizados socialmente. Ainda que, por sua vez, a identidade social não se limite apenas aos indivíduos, como também aos grupos. Grupos estes, que são caracterizados por corresponderem às definições sociais, situando-os nesses conjuntos sociais, atribuindo desta forma uma identidade ao grupo em questão. Como bem define Cuche (1999, p.177):

A identidade social é ao mesmo tempo inclusão e exclusão: ela identifica o grupo (são membros do grupo os que são idênticos sob um certo ponto de vista) e o distingue dos outros grupos (cujos membros são diferentes dos primeiros sob o mesmo ponto de vista). Nesta perspectiva, a identidade cultural aparece como uma modalidade de categorização da distinção nós/eles, baseada na diferença cultural.

É possível dizer que essa dissociação baseada na diferença cultural, é responsável pela reprodução da alteridade¹³, ou seja, por classificar quem é o “outro”, demarcando deste modo as fronteiras, definindo e segregando “nós” e “eles”, resultando assim na hierarquização.

A identidade, tal como a diferença, é uma relação social. Isso significa que sua definição – discursiva e linguística – está sujeita a vetores de força, a relações de poder. Elas não são simplesmente definidas; elas são impostas. Elas não convivem harmoniosamente, lado a lado, em um campo sem hierarquias; elas são disputadas. (SILVA; HALL; WOODWARD, 2014, p. 81).

A identidade cultural é relacionada com as origens do indivíduo. Cuche (1999, p. 178) diz que:

Aqueles que integram a cultura a uma “segunda natureza”, que recebemos como herança e da qual não podemos escapar, concebem a identidade como um dado que definiria de uma vez por todas o indivíduo e que o marcaria de maneira quase indelével. Nesta perspectiva, a identidade cultural remeteria necessariamente ao grupo original de vinculação do indivíduo. A origem, as “raízes” segundo a imagem comum, seriam o fundamento de toda identidade cultural, isto é, aquilo que definiria o indivíduo de maneira autêntica.

É importante reforçar que essa é uma concepção específica, que será melhor explicada adiante. No entanto, é preciso esclarecer que a cultura é um processo inconsciente, existente independente da consciência da identidade. Já a identidade é um processo consciente e manipulável que por sua vez pode até mesmo alterar a cultura. Segundo Cuche (1999, p. 176) “[...] a cultura pode existir sem consciência de identidade, ao passo que as estratégias de identidade podem manipular e até modificar uma cultura que não terá então quase nada em comum com o que ela era anteriormente.”. A identidade é vista como algo mais dinâmico e contextual. Logo, a identidade cultural pode ser entendida como a forma de um grupo ou um indivíduo se posicionar, localizar e ser localizado dentro de um contexto social, que por sua vez, possui um conjunto diverso de identidades.

Contudo, somente pelo meio do contexto relacional se pode obter explicação sobre o porquê de determinada identidade ser afirmada ou reprimida. Houve uma grande mudança de problemática, a qual se insere o estudo relacional e situacional no centro da análise, sendo assim Cuche (1999, p. 183) diz que:

Deve-se considerar que a identidade se constrói e se reconstrói constantemente no interior das trocas sociais. Esta concepção dinâmica se opõe àquela que vê a identidade como um atributo original e permanente que não poderia evoluir. [...] Não

¹³ Alteridade: é um substantivo feminino que expressa a qualidade ou estado do que é outro ou do que é diferente. É um termo abordado pela filosofia e pela antropologia. Fonte: (SIGNIFICADOS, 2019).

há identidade em si, nem mesmo unicamente para si. A identidade existe sempre em relação a uma outra. Ou seja, identidade e alteridade são ligadas e estão em uma relação dialética. A identificação acompanha a diferenciação.

Ou seja, a identidade é considerada sempre a resultante do processo de identificação de uma situação relacional, podendo esta ser também relativa, pela possibilidade de evolução da situação relacional por algum tipo de mudança na mesma.

Nesse sentido, cabe destacar que a identidade cultural não é “natural”, nem inerente ao indivíduo, ela é preexistente a ele, e como a própria cultura se transforma, a identidade cultural do sujeito não é estática e permanente, mas é fluída, móvel, e principalmente, não é uma imposição inocente, nem uma apropriação, de todo, inconsciente. A identidade cultural é por sua vez construída, manipulada e política. (PACHECO, [2007], p.3)

O que deste modo, contextualiza a questão da identidade negativa. Essa identidade é denominada negativa, quando em uma situação de dominação, o grupo que possui maior força acaba criando um estigma negativo nos grupos minoritários. Ou seja, são “Definidos como diferentes em relação à referência que os majoritários constituem, os minoritários reconhecem para si apenas uma diferença negativa.” (CUCHE, 1999, p. 184). E completa essa definição ao dizer que: “A identidade negativa aparece então como uma identidade vergonhosa e rejeitada em maior ou menor grau, o que se traduzirá muitas vezes como uma tentativa para eliminar, na medida do possível, os sinais exteriores da diferença negativa.” (CUCHE, 1999, p. 185). Podendo esta ainda, gerar o fenômeno de desprezo por si, que é quando esses grupos considerados minoritários absorvem essa identificação negativa e acabam interiorizando a imagem construída pelos grupos dominantes.

É retratado por Bourdieu (1980 *apud* CUCHE, 1999, p. 186) o conceito de autoridade legítima, onde o mesmo indica que somente a autoridade legítima, ou seja, aquela que possui maior poder, pode impor as definições de si e dos outros. Logo as autoridades legítimas podem fazer e desfazer grupos.

[...] somente os que dispõem de autoridade legítima, ou seja, de autoridade conferida pelo poder, podem impor suas próprias definições de si mesmos e dos outros. [...] A autoridade legítima tem o poder simbólico de fazer reconhecer como fundamentadas as suas categorias de representação da realidade social e seus próprios princípios de divisão do mundo social. Por isso mesmo, esta autoridade pode fazer e desfazer os grupos.

Todavia, como já foi dito, o sujeito considerado pós-moderno, é conceituado como não possuindo uma identidade fixa ou permanente. O sujeito que antes vivia como tendo uma identidade unificada se torna hoje fragmentado, composto assim por diversas identidades. Hall (2006) indica que isso é resultado de mudanças estruturais e institucionais. O mesmo complementa essa análise dizendo que “A identidade torna-se uma ‘celebração móvel’:

formada e transformada continuamente em relação às formas pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam. (Hall, 1987).”

Dito isto, é importante compreender os sistemas de representação como os produtores de identidades. E como representação, diz-se as práticas de significação e os sistemas simbólicos pelo qual esses significados são reproduzidos, posicionando e dando sentido assim aos próprios indivíduos. Melhor dizendo, sugerindo aquilo que somos enquanto indivíduos e o que podemos ou não nos tornar. Essa representação pode ser compreendida como parte de um processo cultural, proporcionando por sua vez, identidades individuais e coletivas.

Em momentos particulares, as promoções de *marketing*¹⁴ podem construir novas identidades como, por exemplo, o ‘novo homem’ das décadas de 1980 e de 1990, identidades das quais podemos nos apropriar e que podemos reconstruir para nosso uso. A mídia nos diz como devemos ocupar uma posição-de-sujeito particular – o adolescente ‘esperto’, o trabalhador em ascensão ou a mãe sensível. Os anúncios só serão ‘eficazes’ no seu objetivo de nos vender coisas se tiverem apelo para os consumidores e se fornecerem imagens com as quais eles possam se identificar. [...] O deslocamento, aqui, para uma ênfase na identidade é um deslocamento de ênfase – um deslocamento que muda o foco: da representação para as identidades. (SILVA; HALL; WOODWARD, 2014, p. 18).

Essa ênfase na representação é fator principal na cultura de produção dos significados, o que gera uma preocupação com a identificação. Ou seja, o processo pelo qual os indivíduos se identificam ou se enquadram com os demais.

O conceito de identificação tem sido retomado, nos Estudos Culturais, mais especificamente na teoria do cinema, para explicar a forte ativação de desejos inconscientes relativamente a pessoas ou a imagens, fazendo com que seja possível nos vermos na imagem ou na personagem apresentada na tela. (SILVA; HALL; WOODWARD, 2014, p. 19)

Com isto, surgem questões sobre o poder em relação à representação, e também sobre o fato de alguns significados serem mais considerados que outros.

Todas as práticas de significação que produzem significados envolvem relações de poder, incluindo o poder para definir quem é incluído e quem é excluído. A cultura molda a identidade ao dar sentido à experiência e ao tornar possível optar, entre as várias identidades possíveis, por um modo específico de subjetividade – tal como a da feminilidade loira e distante ou a da masculinidade ativa, atrativa e sofisticada dos anúncios do Walkman da Sony. (DU GAY & HALL et al., 1997, *apud*, SILVA. HALL; WOODWARD, 2014, p. 19)

Silva, Hall e Woodward (2014) ainda complementam tal citação dizendo que: “Somos constrangidos, entretanto, não apenas pela gama de possibilidades que a cultura oferece, isto é, pela variedade de representações simbólicas, mas também pelas relações sociais.” (SILVA; HALL; WOODWARD 2014, p.19). No entanto, surgem indagações, como por exemplo, o que

¹⁴ É um conjunto de atividades que visa entender e atender às necessidades do cliente. Fonte: (BRAINLY, 2020).

acontece com aqueles no qual essas relações de poder provindas das práticas de significação, não incluem? Ou o que ocorre com os que as relações de poder “excluem”? Segundo Silva, Hall e Woodward (2014, p. 20), esses sistemas simbólicos, proporcionam novas maneiras de obter sentido nas experiências das divisões e desigualdades sociais e aos meios no qual alguns grupos são excluídos e estigmatizados, onde as identidades são contestadas.

Com isso, pode se dizer que a “[...] a homogeneidade cultural promovida pelo mercado global pode levar ao distanciamento da identidade relativamente à comunidade e à cultura local.” (Silva; Hall; Woodward, 2014). Um exemplo disso é a migração, que proporcionam impactos tanto nos locais destinos, quanto aos países de origem, obtendo como resultado, comunidades caracterizadas por possuírem culturas diversificadas. Produzindo deste modo, identidades plurais, porém, identidades contestadas, partindo dessa caracterização de tamanha desigualdade. “Seja por meio de movimentos religiosos, seja por meio do exclusivismo cultural, alguns grupos étnicos têm reagido à sua marginalização no interior das sociedades ‘hospedeiras’ pelo apelo a uma enérgica reafirmação de suas identidades de origem.” (SILVA; HALL & WOODWARD, 2014, p. 23).

2.5 A INFORMAÇÃO PRESENTE NO DISCURSO CINEMATOGRAFICO NA FORMAÇÃO DE IDENTIDADES

Dentre as diversas características fundamentais do universo cinematográfico está a capacidade de produção de discursos. Dentre as etapas principais de produção de um filme, como elaboração de roteiro, filmagem, direção, seleção de tomadas, entre outras, ocorre de fato certo gerenciamento narrativo, a fim de propiciar um discurso adequado ao filme. E isso ocorre inclusive na manipulação das imagens ou *frames*, como o processo de montagem da obra, mediante as seleções de cenas, ordem de exibição dos planos, sincronização de áudio e vídeo (imagem e som), trilha sonora, além claro, da narrativa. Criando deste modo, significados que quando separados não são aparentes, contudo, no conjunto final da obra se tornam claros. Para Metz (1972, p. 13, *apud*, SOUZA, 2015, p. 2):

[...] a montagem é também uma forma de análise, a articulação de uma realidade que é representada na tela. A maneira como as cenas são selecionadas e mostradas, para o autor, é um modo de organizar e decupar os conjuntos com uma intenção precisa, longe de obra do acaso.

A análise do discurso busca conhecer o caráter histórico da linguagem, porque a língua é o acesso para a realização do discurso. É por meio da linguagem que o indivíduo se estabelece como sujeito, e possui assim a capacidade de se posicionar como tal. Para Foucault (2004), um grupo de enunciados está relacionado a um sistema de regras comuns que são determinadas

historicamente. Ou seja, no que concerne a análise de discurso, o sujeito é a consequência da relação entre história e ideologia. Pois na teoria discursiva o sujeito se concebe na relação com o outro. É impossível: “[...] analisar um discurso como um texto. É necessário referi-lo ao conjunto de discursos possíveis, a partir de um estado definido das condições de produção, já que a exterioridade é o tecido histórico-social que o constitui.” (PÊCHEUX, 2010, p. 78, *apud*, BRASIL, 2011, p.175).

O discurso não se resume apenas na representação do mundo, mas também na significação do mundo, criando o mundo em significado e fazendo parte deste. “Assim sendo cabe à linguagem ser mestra de inúmeros funcionamentos, como manipular a opinião visando o poder. Ao refletir sobre essa ótica, o poder forja uma realidade social ao mesmo passo em que controla, com o uso da linguagem, as práticas discursivas.” (BRASIL, 2011, p. 176). O que acaba por atribuir ainda mais peso, a tudo que foi apresentado até então neste trabalho, no qual o discurso por meio da linguagem – sincrética ou não –, possui grande influência sobre a sociedade. “O discurso implica uma exterioridade à língua, pois se presentifica no social, inscreve-se na história.” (BRASIL, 2011).

A Análise de Discurso, como seu próprio nome indica, não trata da língua, não trata da gramática, embora todas essas coisas lhe interessem. Ela trata do discurso. E a palavra discurso, etimologicamente, tem em si a ideia de curso, de percurso, de correr por, de movimento. O discurso é assim palavra em movimento, prática de linguagem: com o estudo do discurso observa-se o homem falando (ORLANDI, 2007, p. 15, *apud*, BRASIL, 2011, p. 178).

O discurso observa a forma no qual os sentidos são apresentados na história, como são organizados, projetados e a forma no qual circulam. O que para enfoque do tema aqui abordado, remete novamente ao cinema. No qual há uma urgente necessidade de abordar a representação de padrões não hegemônicos como personagens, e por padrões não hegemônicos, entende-se aqui as minorias sociais, ou as pessoas marginalizadas pela sociedade dominante, em especial neste contexto, será abordada a questão da representatividade feminina.

Atualmente têm sido realizados diversos debates e discursos a respeito da aceitação, de forma mais incisiva, como apoio aos minorados socialmente, e até por meio de lutas e protestos por parte destes e de simpatizantes. Contudo, “[...] quando as minorias conseguem espaço de representatividade de forma mais legítima e fiel a sua identidade, são questionadas pelos que não sofrem a opressão.” (FARBIARZ; VENANCIO, 2016, p. 58). Ressaltamos que com a ascensão social e financeira por parte de algumas minorias, estes passam a ser vistos com mais valor e respeito, pois podem vir a gerar lucro, atenuando, ainda que sorrateiramente, a forma de tratamento e preconceito para com estes.

Recentemente a representação das mulheres no cinema tem conquistado maior relevância, sendo assim representadas de maneira positiva em relação a um contexto histórico ou até mesmo da falta de representatividade das mesmas historicamente.

Para um fã [...] que seja especificamente negro, se ver representado em um dos protagonistas pode significar muito, tanto quanto um negro protagonista [...] ou mesmo uma mulher que protagoniza o mesmo filme com tanto ou mais força que a personagem [...]”. (FARBIARZ; VENANCIO, 2016, p. 59).

Neste sentido se obtém o porquê de a representatividade importar, precisando ser reivindicada.

Os filmes selecionados para melhor abordagem da pesquisa, foram *Mulher Maravilha* (*Wonder Woman*), estreado em 1 de junho de 2017. E *Capitã Marvel* (*Captain Marvel*) estreado em 7 de março de 2019. Filmes estes, que apresentam em seus discursos, uma abordagem bastante representativa, a começar pelo protagonismo feminino, em um meio considerado majoritariamente masculino, como recorrente no gênero de super-heróis. Tendo em vista, que os filmes em questão, abordam assuntos e dão espaço à debates que conversam com pautas feministas. E se tratando de representatividade, ambos os filmes são pioneiros em diversos outros fatores, que transcendem o próprio filme, abrindo deste modo, espaço para maior equidade entre os gêneros na indústria cinematográfica. Algo que será melhor retratado nas análises fílmicas.

3 A TRAJETÓRIA DA MULHER NO CINEMA

À princípio, para uma melhor contextualização da trajetória da mulher no cinema, é importante entendermos o contexto histórico e social, fora do cinema. Deste modo, a título desta pesquisa, que busca abordar a representatividade das mulheres e a importância da informação presente no discurso cinematográfico para a formação de diversos tipos de identidades. Subtende-se que as mulheres sempre foram colocadas à margem da sociedade, onde a desigualdade social se fez presente em diferentes contextos, no que tange aos gêneros. Algo expresso, por exemplo, nos filmes analisados adiante, no qual são pioneiros dentro desse recorte, onde possuem o protagonismo, produção e direção realizadas por mulheres. Sendo os primeiros filmes de super-heroínas a serem dirigidos por mulheres dentro de um vasto histórico de super-heróis produzidos por outros homens. Pois mesmo nos filmes anteriores que abordam super-heroínas os diretores são homens, tornando Mulher Maravilha e Capitã Marvel as primeiras super-heroínas, em anos de produções de mesmo cunho, a serem dirigidas por mulheres. Essa desigualdade é algo que Simone de Beauvoir (1970, p.170), ilustra bem ao dizer que “O grande homem jorra da massa e é levado pelas circunstâncias: a massa das mulheres acha-se à margem da história e as circunstâncias são para cada uma delas um obstáculo e não um trampolim”.

Podemos considerar que os direitos das mulheres tratam-se de algo relativamente “novo” em um parâmetro histórico, e algo atual, pois continua em pauta de discussão até o presente momento, o que será melhor abordado adiante. Contudo, é importante nesse momento, entendermos que tal questão é algo historicamente recente.

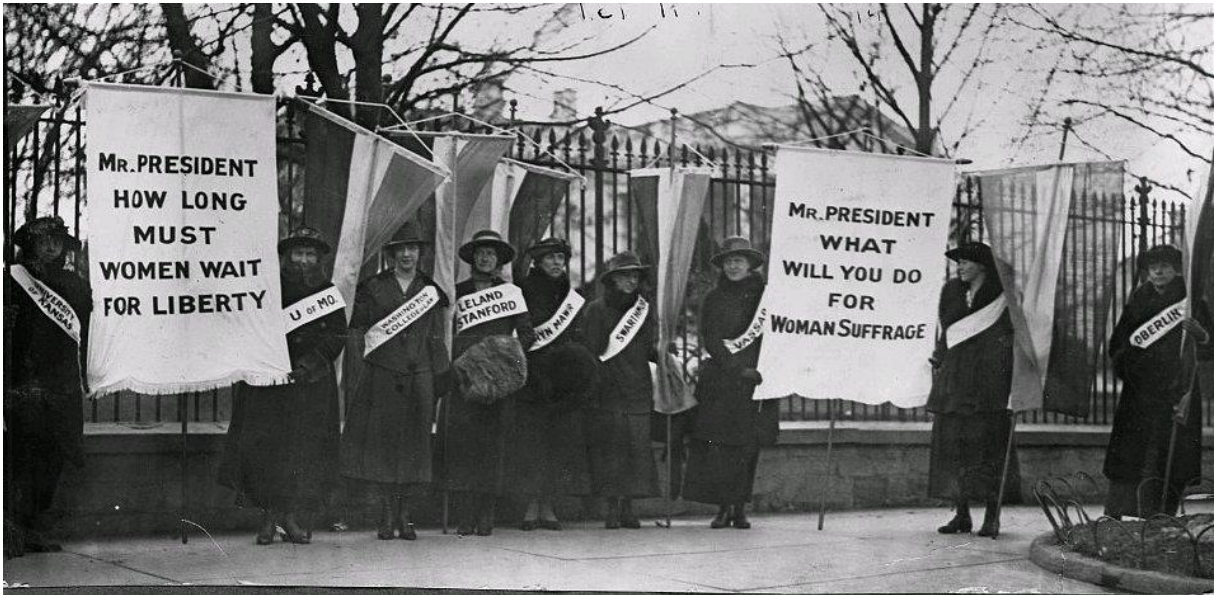
Até o início do século XX, o voto, na quase totalidade dos países, era um direito exclusivo dos homens – especialmente de homens ricos -. No cenário de grandes transformações que foi o século XX, as ativistas que se mobilizaram pelo direito feminino à participação política ficaram conhecidas como sufragistas. Entre 1890 e 1994, mulheres da maioria dos Estados adquiriram o direito de votar e se candidatar a um cargo público. Ainda assim, tempo e espaço são duas variáveis que diferem muito quando tratamos dessa conquista: o que em 1906 foi uma grande vitória para as finlandesas aconteceu na África do Sul somente em 1993 e na Arábia Saudita em 2011. (TOSI, 2016).

Um fator a ser observado, é que essa luta, para além da reivindicação dos direitos das mulheres, buscou o que conhecemos hoje, como direito do cidadão, ou seja, os direitos básicos da humanidade, direitos disponíveis a todo cidadão dentro de um sistema democrático, como apresenta a Declaração Universal dos Direitos Humanos (DUDH) adotada e proclamada pela Assembleia Geral das Nações Unidas em 1948. Sobretudo, o direito ao voto feminino e ao de se candidatar, foram conquistas por meio de lutas históricas de anos de duração. O que por sua

vez, ampliou o protagonismo da mulher na sociedade, ao obter lugar nos centros de decisões do País. No entanto, como descreve Tosi (2016):

O poder sobre as decisões públicas, que deveria ser amplo e irrestrito, representativo e proporcional a toda a população, ainda é marcado por gênero, raça e classe, o que abala a representatividade das instituições políticas e resulta em pouca sensibilidade no mundo político diante desses assuntos. (TOSI, 2016).

Figura 6 - Sufragistas em Protesto por Direitos



Fonte: Site Politize (2016).

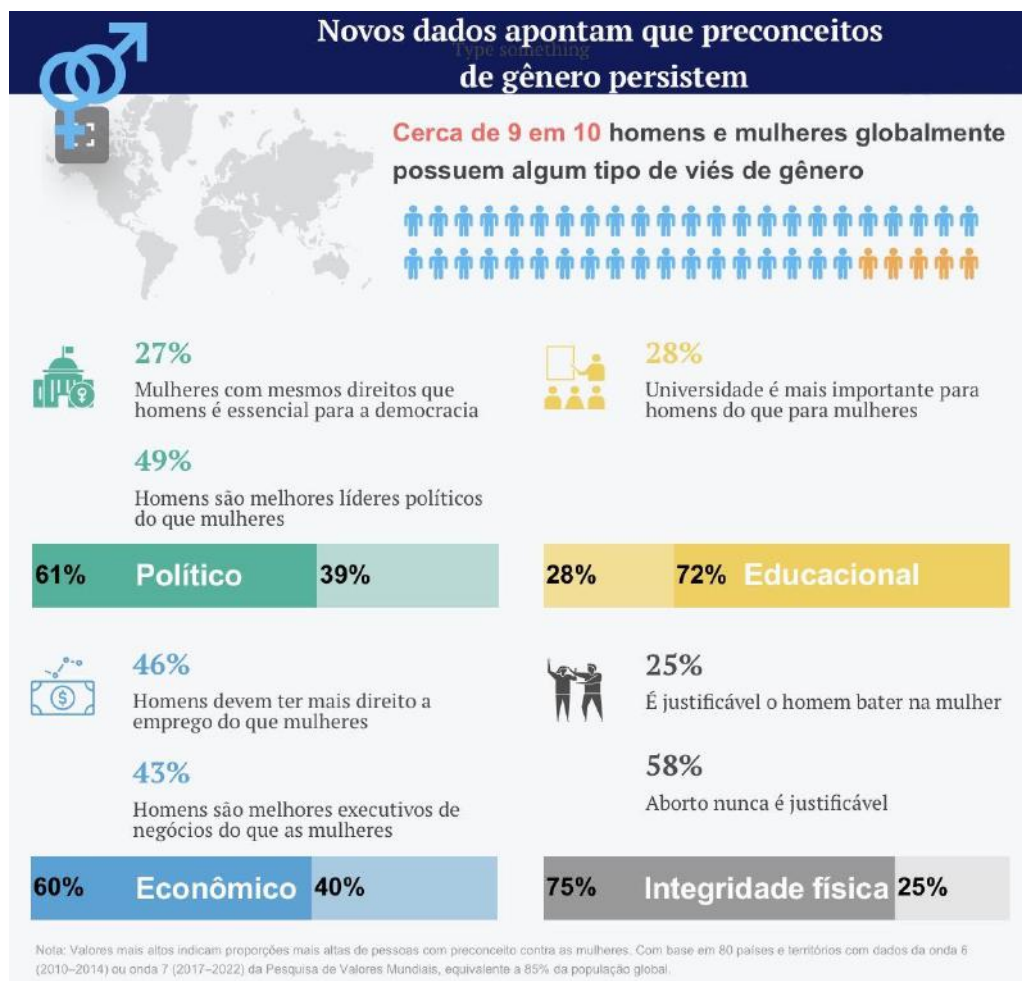
Esse é um dos exemplos das lutas enfrentadas por mulheres em busca de espaço, voz, liberdade e direitos. Uma luta que perdura até os dias de hoje.

Até 1962, as mulheres casadas só podiam trabalhar fora de casa se o marido permitisse, uma limitação imposta pelo Código Civil de 1916. As próprias mulheres se mobilizaram e apresentaram propostas década após década para mudar o quadro legal. Também até bem pouco tempo não era considerado juridicamente possível que houvesse estupro entre cônjuges e assassinato por honra era algo aceitável. (TOSI, 2016).

Os movimentos feministas tiveram grande importância, pois por meio dessas lutas foram reivindicadas diversas pautas a qual temos direito e acesso hoje. O impacto desses movimentos possibilitou a implantação de políticas públicas com recorte de gênero. Onde, segundo Tosi (2016), o primeiro Conselho Estadual da Condição Feminina, foi implantado apenas em 1983 em São Paulo, e a primeira Delegacia de Polícia de Defesa da Mulher, em 1985, também no Estado de São Paulo. Essas instituições se disseminaram a seguir por todo o País, culminando mais adiante, na Constituição de 1988, um grande marco na luta das mulheres, no qual, a Carta das Mulheres Brasileiras estruturou propostas de inclusão de pautas relativas à saúde, família, trabalho, violência, discriminação, cultura e propriedade da terra.

Embora existam grandes conquistas atribuídas há anos de lutas e protestos, a desigualdade atrelada ao gênero, ainda é um fator bem atual e presente. Resultando em novas pautas, dentro de novos contextos. Pois as mulheres continuam sendo minoria em diversas áreas de atuação, além de questões como a da desigualdade salarial. Como bem ilustra o relatório de Índice de Normas Sociais de Gênero, pesquisa realizada pelo Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento (PNUD) 2023.

Figura 7 – Preconceito de Gênero



Fonte: ONU News (2023)

Esses dados possuem como base, pesquisa realizada em 80 países e territórios com dados na onda 6 (2010-2014) ou onda 7 (2017-2022) da Pesquisa de Valores Mundiais, equivalente a 85% da população mundial. E tais dados revelam que o preconceito entre os gêneros não diminuiu desde a última década, se tornando ainda mais preocupante, quando percebemos que 25% dos entrevistados acreditam ser justificável a violência física e agressão às mulheres.

Segundo o levantamento, 84,5% dos brasileiros têm pelo menos um tipo de preconceito contra as mulheres. O estudo analisou quatro dimensões: integridade física, educação, política e econômica. A pior avaliação foi no quesito físico. Em média, mais de 75% dos brasileiros entrevistados têm preconceitos em questões de violência e direito de decisão sobre ter filhos. No entanto, pouco mais de 9% avaliam que o estudo universitário é importante apenas para os homens. E sobre a participação feminina na política, a pesquisa aponta que mais de 39% dos entrevistados acreditam que mulheres não desempenham este papel tão bem quanto os homens. Além disso, 31% dos brasileiros acham que homens têm mais direito a vagas de trabalho ou são melhores em cargos executivos. (ONU News, 2023).

Ainda na mesma pesquisa, descobrimos que apenas 15,5% da população brasileira afirma não ter preconceito contra as mulheres. “Os preconceitos também se refletem na falta de representação feminina em posições de liderança. Em média, a proporção de mulheres como chefes de Estado ou de governo se manteve em torno de 10% desde 1995.” (ONU News, 2023).

Fator de grande relevância a ser abordado, é a violência contra a mulher, algo recorrente e que possui dados estatísticos expressivos e extremamente preocupantes. Assunto importante, pois hoje coloca o Brasil no páreo de 5º lugar - num grupo de 83 países - no ranking de maior índice de feminicídio do mundo (UNIFESP [2016]). Todos os dias há um número expressivo de mulheres que sofrem inúmeros tipos de violência no Brasil. Segundo o Dossiê de violência contra as mulheres do Instituto Patrícia Galvão, ocorre 1 estupro a cada 11 minutos; a cada 2 horas uma mulher é assassinada; a cada hora, 503 mulheres são vítimas de agressões; e a cada 2 minutos ocorrem em torno de 5 espancamentos. O instituto é uma organização referência nos campos dos direitos das mulheres.

Figura 8 – Cronômetro da Violência Contra as Mulheres no Brasil



Fonte: Instituto Patrícia Galvão, 2016.

A importância de abordar esse assunto vai para além das demais plataformas, pois trazer informações sobre a representatividade feminina é assunto que coloca em pauta a vida, devendo ser abordado e acessível. Pois é pela informação presente nos demais meios, capazes de fomentar discussões acerca desses temas, que aos poucos poderemos obter maior equidade. Como por exemplo, o projeto de Lei 111/23, que tornou esse ano obrigatória a equiparação salarial entre homens e mulheres para funções ou cargos idênticos, no Brasil.

De autoria da deputada Sâmia Bomfim (Psol-SP), a proposta acrescenta a medida à Consolidação das Leis do Trabalho (CLT). A Constituição Federal já proíbe a diferença de salários por motivo de sexo, idade, cor ou estado civil. O Brasil também tem compromissos no plano internacional com o tema, a exemplo da Convenção sobre a Eliminação de Todas as Formas de Discriminação contra a Mulher. (CÂMARA DOS DEPUTADOS, 2023).

Deste modo, o presente trabalho reconhece a importância do meio midiático, no caso o cinema, como potencial difusor informacional, sendo este, capaz de representar mulheres de identidades diversas por meio dos filmes, as acolhendo e possibilitando uma maior aceitação destas. É preciso reconhecer a desigualdade entre os gêneros, nos demais âmbitos, inclusive no cinema. Para que assim, possam surgir novos espaços para novas representatividades, tornando acessíveis discursos capazes de mobilizar uma nova geração de jovens e adultos.

A mulher na sétima arte, quase sempre fora definida por papéis secundários, como suporte para o protagonismo masculino ou um complemento em busca do desenvolvimento destes personagens, submissão aos mesmos e até a hipersexualização destas, entre outros demais fatores que culminam por reforçar estereótipos sociais, que acabam por limitar a expansão das mulheres e a liberdade de ser e coexistir obtendo os mesmos direitos de um homem, ou seja, maior equidade entre os gêneros. Atualmente, os papéis femininos no cinema abordam uma maior representatividade das mulheres, exercendo protagonismo também nos bastidores, além de maior complexidade em suas próprias histórias, como as super-heroínas abordadas nesta pesquisa. Mas como já mencionado, essa mudança também é parte de um processo longo percorrido pelas mulheres na indústria cinematográfica.

No começo do século XX, com a era dos filmes mudos, apesar da grande presença feminina por trás das câmeras nessa época, aos poucos a indústria começou a ser dominada pelos homens e a figura da mulher passou a ser moldada por e para eles, de forma que a imagem feminina servia apenas como objeto de cena para a apreciação masculina. Nessa época, Florence Lawrence, considerada uma das primeiras atrizes de cinema do mundo, interpretava apenas papéis passivos, desde a camponesa ingênua até a esposa dócil de um personagem central. Assim, é possível perceber que os estereótipos femininos surgiram desde muito cedo, e foram sendo meramente reproduzidos pelos cineastas, sem reflexão acerca da real representação da mulher. (CRIVELARI, 2018).

O primeiro filme a quebrar esses padrões, foi O Martírio de Joana D’Arc (1928), um filme de grande importância na história do cinema, apresentando os momentos de Joana, desde

sua prisão até a condenação à morte, com grande enfoque nas emoções, abordando uma figura feminina diferente do comum para a época em questão, sem uso de maquiagens e com perfil heroico. O filme é considerado um dos mais radicais dentro do período mudo do cinema, pois faz uma analogia da trajetória de Joana D'arc, com a de Jesus de Nazaré, como ilustrado por Murari (2012).

Figura 9 - O Martírio de Joana D'Arc (1928)



Fonte: Jornalismo Junior (2018)

No entanto, entre os períodos de 1930 a 1968, o cinema norte-americano, foi submetido à determinadas normas que tinham como objetivo a preservação da moralidade das produções de filmes no País, conhecido como Código Hays, como bem explicado abaixo por Crivelari (2018). Esse período é considerado um período de censura, que após escândalos nas manchetes de jornais, visou melhorar a imagem do cinema.

Entretanto, com a instauração do Código de Produção de Cinema, também conhecido como Código Hays, em 1934, o enfoque em personagens femininas fortes não foi adiante. O código estabelecia diversas regras que censuravam as produções cinematográficas, de forma que qualquer tentativa de quebra de padrões poderia ser cortada. Com isso, um novo estereótipo foi criado: o da princesa. Nessa época, os estúdios Disney estavam ganhando fama, o que lhes garantiu o direito de animar a história de Branca de Neve. Após o filme Branca de Neve e os Sete Anões (*Snow White and the Seven Dwarfs*, 1937) ganhar um Oscar honorário em 1939, produções como essa passaram a ser ainda mais comuns no universo da Disney e a representação feminina no cinema passou a influenciar não somente mulheres, mas também jovens meninas, que cresciam acreditando na figura do príncipe encantado e que, para ele ser conquistado, elas precisavam manter uma postura recatada. Esse cenário começou a mudar apenas em 1960, com o enfraquecimento do Código Hays e o avanço da segunda onda feminista, um período de pensamentos e atividades feministas que começou nos Estados Unidos com o objetivo de aumentar a igualdade de gênero para além do sufrágio. (CRIVELARI, 2018).

Com os movimentos feministas, a resistência à essa opressão, ainda encontrou êxito presente em muitas produções realizadas por mulheres, que abordavam a perspectiva feminina, o que por sua vez, contribuiu para produções representativas. Como por exemplo: Wanda

(1970), que conta a história de uma mulher recém-divorciada, apresentando suas dificuldades em conquistar uma vida melhor, uma temática incomum pra época. Sobretudo, não foi algo que durou por muito tempo, visto que, a sexualização da mulher se tornou uma prática comum nos filmes adiante, o que por sua vez, contribuiu para a objetificação da mulher.

No entanto, a tentativa de libertação sexual feminina foi abalada quando os filmes, ao contrário de focar no direito de sexualidade da mulher, passaram a praticar sua sexualização. Dessa maneira, as mulheres se tornavam, novamente, meros objetos para a apreciação masculina, perpetuando a imagem da personagem sem autonomia, submissa aos homens e, além disso, fetichizada. Com isso, é retomada a imagem dos chamados *sex symbols*, personagens com apelo sexual tão forte a ponto de passarem a ser consideradas símbolos de sensualidade e modelos a serem seguidos, idealizando ainda mais a figura feminina, sem mostrar seus atributos verossímeis. (CRIVELARI, 2018).

A partir desse momento, muitas produções reforçaram os estereótipos femininos, além da sexualização e objetificação da mulher em diversas tramas, para além disso, a recorrente reprodução da personagem inocente, ingênua, em busca do seu amor e par romântico. Como mencionado por Crivelari (2018), durante a década de 80, se popularizou um termo denominado “*Click Flick*”, utilizado para definir o gênero de filmes que retratavam em sua maioria o romance, tendo as mulheres como público-alvo. Podemos citar, *Namorada de Aluguel* (1987) e *A Garota de Rosa Shocking* (1986), que ajudaram a eternizar a personagem ingênua, a qual o ato de se apaixonar se torna seu único objetivo, e toda sua vida muda e gira em torno disso no decorrer das obras. E a mudança só começa a surgir novamente, no final da década de 80, com a terceira onda do feminismo, resultando na necessidade da mudança nos estereótipos, possibilitando produções de filmes com personagens femininas com características reais. Além de possibilitar maior diversidade entre as mulheres, representando mulheres de cores, etnias, nacionalidades e origens distintas.

Com a terceira onda feminista, a qual teve início como uma resposta às supostas falhas da segunda onda, passou-se a acreditar que precisavam haver mudanças nos estereótipos e retratos da mídia em suas tentativas de definir as mulheres. Assim, inicia-se um afluxo de filmes com personagens femininas fortes e características reais, não idealizadas, que se estendem até os dias atuais, com um protagonismo feminino cada vez maior. (CRIVELARI, 2018).

Como um exemplo, o filme *Thelma & Louise* (1991), conta a história de duas melhores amigas, que resolvem viajar juntas e acabam se tornando fugitivas da polícia. O filme retrata assuntos sérios e pertinentes ainda hoje, abordando um relacionamento abusivo vivido por Thelma, e apresentando também questões sobre abuso e estupro. Em contrapartida, a personagem Louise, é uma mulher independente, determinada, que deixa claro seu desafeto pelo marido de Thelma, devido o tratamento dele para com a amiga. O filme traz questões importantes e atuais, além de falas de grande impacto.

Quanto à falta de representatividade, esta é ainda maior em relação às mulheres negras. Pois além das desigualdades de gênero, existe a forte desigualdade étnica. As mulheres negras são atribuídas à papéis marcados pelos estereótipos preconceituosos sendo por vezes racistas. Como bem enfatiza Gonzales (1982, *apud* Souza, 2019, p.5) “Ser negra e mulher no Brasil, [...] é ser objeto de tripla discriminação – de raça, sexo e classe – uma vez que os estereótipos gerados pelo racismo e pelo sexismo a colocam no mais baixo nível de opressão.”. Quando falamos das produções nacionais, as mulheres negras não possuem representações concludentes, pois acabam sendo reduzidas à determinadas qualificações. As quais Gonzales (1982, p.82 *apud* Souza, 2019, p.7) ilustra ao dizer que “de modo geral, a mulher negra é vista pelo restante da sociedade a partir de dois tipos de qualificação ‘profissional’: doméstica e mulata”. É válido lembrar, que em um contexto nacional, essa falta de representatividade é refletida em outros meios midiáticos, como por exemplo nas novelas. Cândido e Júnior (2019) exemplificam essas qualificações ao apresentarem uma tipologia de estereótipos das mulheres pretas e pardas nas produções nacionais, sendo esta composta por: “(1) mulata; (2) favelada; (3) crente; (4) trombadinha; (5) revoltada ou militante; (6) empregada, e (7) batalhadora.”.

O uso do *blackface* no cinema é um grande e infeliz exemplo, no qual só reforçou a prática social racista, ridicularizando de inúmeras maneiras, potencializando os estereótipos contra os negros, além de excluí-los, os privando de qualquer oportunidade como ator, atriz ou afim. Segundo (OLIVEIRA E SILVA, 2020, p.5) o *blackface* é considerado uma:

[...] prática que objetivava mostrar negros como intelectualmente inferiores aos brancos; começou quando, nos Estados Unidos, negros recém emancipados passaram a exigir direitos civis, gerando aos brancos uma hostilidade racial. Dessa forma, homens brancos passaram a se apresentarem em shows de menestréis com práticas teatrais em que atores brancos coloriam suas peles com verniz para sapatos, tinta para graxa ou carvão de cortiça, para representarem personagens negros de forma vexatória e exagerada, além de preguiçosos, alcoólatras e analfabetos, estimulando o humor e a zombaria àqueles, uma vez que essas caricaturas adentravam ao imaginário americano, reforçando estereótipos.

Segundo o Portal Géledes (2016), além de pintar os rostos de preto, pintavam também os lábios e região dos olhos exageradamente com uma coloração vermelha intensa.

Figura 10 – Uso de Blackface no Teatro de Variedades



Fonte: Blog Cinema da História, 2012.

O uso do *blackface* se popularizou, se estendendo aos demais meios artísticos, e assim, à nova mídia que crescia no início do século XX, o cinema. Segundo Oliveira e Silva (2020), em 1890, tal prática já era costumeira em toda a América do Norte, tempos depois sendo estendido além do já citado, cinema, para a televisão também, sendo retratada em alguns desenhos animados, como Tom e Jerry.

Tal prática ganhou popularidade no século XIX, um período da história em que o negro era impedido de ocupar diversos espaços sociais, entre eles o de artista. Aqui, a recusa social em permitir que ele representasse no teatro a sua própria raça é evidência de que, desde sua origem, a prática contribuiu para a disseminação de preconceitos, estereótipos e ideias racistas, carregando, ainda, a simbologia do *apartheid*, culminando em situações de linchamento e adoção da Lei de Segregação Racial. (OLIVEIRA E SILVA, 2020, p.5)

No cinema, existem inúmeros filmes que utilizaram o *blackface*, alguns ainda hoje bem aclamados, como é o exemplo de “O cantor de Jazz”, de 1927, do diretor Alan Crosland, sendo considerado o primeiro filme falado da história de *Hollywood*. No qual o *blackface* por sua vez, ganha destaque na caracterização do personagem principal da trama. Onde o ator Al Jolson, interpretando Jack Robin, um jovem negro e cantor, atua por grande parte do filme com seu rosto pintado de preto e a região da boca demarcada, simulando de maneira pitoresca os lábios.

Figura 11 – Uso do *Blackface* em: O Cantor de Jazz (1927)



Fonte: Adoro Cinema, 2013.

Com uma história bem parecida, o filme “Everybody Sing”, cujo título na tradução ficou “Diabinho de Saias” de 1938, protagonizado por Judy Garland, no qual a personagem principal, faz uso do *blackface* para uma audição de jazz.

Figura 12 – Judy Garland com *Blackface* em Diabinho de Saias (1938)



Fonte: Portal Géledes: *Blackface* no Cinema – Uma história de racismo, 2015.

Como demonstrado por Oliveira e Silva (2020, p.6) “O enfraquecimento do *blackface* começou em 1960 devido à luta do Movimento dos Direitos Civis dos Negros nos Estados

Unidos, entretanto, após isso, mesmo os personagens que necessitavam ter características negras, continuavam a serem interpretados por atores brancos.”. Mas não obstante, um quadro nacional transmitido aos sábados no programa de humor Zorra Total da Tv Globo, exibia em horário nobre, o quadro da Adelaide, personagem interpretada pelo ator Rodrigo Sant’Anna, com uso do *blackface*. O quadro foi ao ar em 2012, sendo retirado por volta de 2013, sendo mantido durante um ano, segundo Pinto (2015).

Figura 13 - Ator Rodrigo Sant’Anna no Metrô da Adelaide do Programa Zorra Total (2012)



Fonte: Site Rede Globo, 2012.

Com tintura sobre o corpo, forte maquiagem reforçando de maneira vexatória os estereótipos racistas, com uso de peruca, prótese dentária para simular ausência de dentes, além da prótese para aumentar o tamanho do nariz. Como bem enfatizado por Pinto (2015, p.208)

[...] a expressão facial é central como recurso semiótico (maquiada, afetada, exagerada, estereotipada, tendo a boca – lábios e dentes – como caracteres de destaque na construção do estereótipo), o “dialeto negro” estereotipado é invocado metapragmaticamente para indicar a posição social da personagem, o efeito cômico da performance é frequentemente associado à encenação de uma humilhação da personagem negra.

Além do uso do *blackface*, a personagem trazia também muito preconceito em seu roteiro e diálogo com os demais passageiros do metrô. Resgatando falas e textos passados, e usando o corpo da mulher negra como piada, como complementa Dahia (2008) *apud* PINTO (2015) “[...] o corpo da mulher negra é reanimado para promover mais uma vez o riso racista auto preservador.”

Com o enfraquecimento do *blackface* nos Estados Unidos, os poucos atores e atrizes negros contratados, tinham - e pode-se dizer que ainda possuem - papéis marcados por uma visão preconceituosa. Como foi o caso de Hattie McDaniel, a qual protagonizou um dos filmes de maior renome na história do cinema, “*E o Vento Levou*” de 1939. Onde Hattie, interpreta

uma *mammy* ou “mãe preta”, que Candido e Junior (2019), descrevem como “[...] o papel da mulher negra inquestionavelmente subserviente, que abdica de interesses pessoais para cuidar da família dos brancos.”. Esse estereótipo geralmente é relacionado à figura da empregada doméstica. Já Souza (2020, p.7), complementa definindo “mãe preta” como “arquétipo oriundo da sociedade escravocrata brasileira em referência à quando o filho do sinhô branco era amamentado por uma escrava negra. Arquétipo altamente melodramático, a Mãe Preta é sofredora e conformada.”. No entanto, Hattie se destacou no papel de *Mammy*, onde interpretava uma sarcástica criada, que aconselhava a protagonista *Scarlett* (Vivien Leigh). Conseguindo se sobressair, embora em um papel preso ao estereótipo de empregada.

Figura 14 - Hattie McDaniels no Filme E o Vento Levou (1939)



Fonte: Site El País, 2019.

A história de Hattie é marcada não só por seu papel em *E o Vento Levou*, mas também pelo preconceito vivido por ela após as indicações e premiações do filme. Se tornou em 1940 – na 12ª edição da premiação – a primeira atriz negra a receber um Oscar, por melhor atriz coadjuvante. Contudo, como descrito por Novais (2021) para a *Elle*, apesar do talento reconhecido, Hattie não teve como celebrar com o resto do elenco. Precisou de uma autorização especial para estar no local e participar da cerimônia do Oscar, por conta da lei Jim Crow de segregação racial no estado da Califórnia. E mesmo com a autorização, a atriz foi afastada, sendo colocada em uma mesa ao fundo, distante das demais estrelas, sendo também proibida de participar das fotos do elenco no final do evento. Segundo Novais (2021) “Vale ressaltar que ela também foi a primeira afro-americana a ser convidada para o Oscar. [...] Apesar de tantas restrições, Hattie teve a chance de subir ao palco para receber o prêmio com as suas próprias mãos e fazer um discurso de agradecimento.”.

Figura 15 - Hattie McDaniels Com Seu Oscar de Atriz Coadjuvante (1940)



Fonte: Site Elle, 2021.

Somente após 62 anos, desde Hattie, que enfim, uma atriz afro-estadunidense recebeu em 2002, o Oscar da categoria principal, melhor atriz. Halle Berry, é até hoje, a única mulher negra a vencer tal categoria. Existem outras mulheres negras que receberam outros prêmios, mas apenas Halle recebeu a categoria principal. E isso só ocorreu na 74ª edição da premiação, de lá pra cá, esse feito não se repetiu, até o momento dessa pesquisa. Novais (2021), melhor exemplifica este quadro, ao dizer que:

Depois de Halle, outras cinco tiveram essa mesma chance, além de Viola Davis e Andra Day que concorreram este ano por *A Voz Suprema do Blues* e *The United States Vs. Billie Holiday*, respectivamente. Ou seja, em 93 anos de cerimônia, apenas 14 mulheres negras foram indicadas à principal categoria de atuação do Oscar.

É relevante frisar que embora muitos avanços tenham ocorrido para as mulheres em suas lutas, seja no cinema ou fora dele, ainda existe um longo caminho a ser percorrido, como podemos observar. É importante questionar essa desigualdade, e falta de representatividade que contemple diferentes identidades. Uma maneira de avaliar estas produções se dá, por meio do Teste de Bechdel, como representado por Crivelari (2018). É um teste criado pela cartunista Alison Bechdel, objetivando avaliar se um filme é representativo e faz bom uso de suas personagens femininas. Segundo esse teste, o filme precisa cumprir três premissas, são elas: ter pelo menos duas personagens mulheres com nome; que devem conversar entre si; e o assunto deve ser sobre algo que não seja homens. Soa um tanto quanto preocupante, precisar ainda hoje, ter um teste que avalie esses três quesitos em um filme. No entanto, muitos filmes não conseguem passar pelo teste de Bachdel e a necessidade de ainda hoje existir um teste assim, já diz muito por si só.

Apesar das grandes vitórias conquistadas pelas mulheres no mundo cinematográfico, ainda há uma longa jornada a ser percorrida. De acordo com uma pesquisa feita pela New York Film Academy em 2018, nos tops 900 filmes produzidos entre 2007 e 2016, somente 30,5% dos personagens com fala eram mulheres, e apenas 12% dos filmes apresentavam um elenco balanceado no qual metade das personagens eram mulheres.

Além disso, há uma proporção de cinco homens para cada uma mulher trabalhando por trás das câmeras em filmes, de forma que fica explícita a desigualdade ainda vigente nessa indústria. (CRIVELARI, 2018).

Acentuo aqui, a desigualdade ainda maior, quando o recorte é de mulheres negras, como já apresentado. Acrescento também, a questão da diferença de idades entre os pares românticos nas tramas. Essa diferença de idade nem sempre é percebida, a não ser que seja algo propositalmente em demasia. Porém, a atriz Maggie Gyllenhaal, na época com 37 anos, em entrevista ao *The Wrap*, revelou que foi considerada velha demais para contracenar como par romântico de um homem de 55 anos. Tendo em base essa diferença etária, o produtor e escritor Stephen Follows, fez uma pesquisa, buscando descobrir a diferença histórica de idade entre protagonistas de filmes românticos.

Para isso, Follows estudou 422 filmes românticos – entre eles comédias e dramas românticos – lançados entre 1984 e 2014, que arrecadaram mais de um milhão de dólares nas bilheterias. [...] Então, descobriu que em nenhum momento nos últimos 30 anos a média de idade das protagonistas mulheres nesse período foi maior que a de seus parceiros, sendo que a diferença entre seus anos de vida diminuiu em longas dirigidos por mulheres – que englobam 12% dos 422 filmes estudados. Follow também percebeu que, em média, os homens em filmes românticos são 4, 5 anos mais velhos que as mulheres com quem fazem par romântico. A pesquisa ainda aponta que atores como Robert Redford, Dudley Moore e Richard Gere trabalham ao lado de mulheres mais novas, sendo os dois primeiros 20 e 18 anos mais velhos que suas parceiras, respectivamente. (PRATINI, 2015).

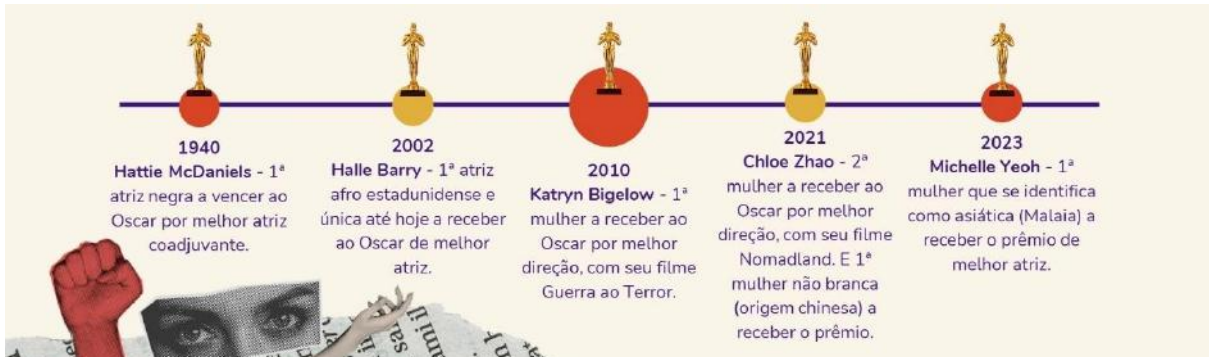
Contudo, é importante ressaltar que, apenas em 2010, uma mulher - Kathryn Bigelow – recebeu o Oscar de melhor direção. A primeira mulher, a vencer a categoria por seu trabalho no filme *Guerra ao Terror*. Em 2021, tivemos a segunda mulher a vencer a mesma categoria, quando Chloe Zhao recebeu o Oscar de Melhor Direção por seu trabalho em *Nomadland*, na 93ª edição do Oscar. A diretora de origem chinesa, se tornou a primeira mulher não branca a ser indicada nesta mesma categoria, também sendo considerada a primeira mulher a receber quatro indicações – direção, montagem, roteiro adaptado e melhor filme – no mesmo ano. Em 93 edições do Oscar, apenas em 2021, tivemos uma mulher não branca indicada à quatro categorias e segunda mulher vencedora da categoria principal.

Chegando em sua 93ª cerimônia em 2021, o Oscar só havia indicado cinco diretoras em melhor direção. São elas Lina Wertmüller por *Pasqualino Sete Belezas*, Jane Campion por *O Piano*, Sofia Coppola por *Encontros e Desencontros*, Greta Gerwig por *Lady Bird: A Hora de Voar* e Bigelow, que venceu a categoria em 2010 por *Guerra ao Terror*. (SABBAGA, 2021).

Em dados mais atualizados, na edição mais recente do Oscar, a atriz Michelle Yeoh, uma atriz Malaia, conquistou o prêmio de melhor atriz na última edição do Oscar em março de 2023, por sua atuação em *Tudo em Todo o Lugar ao Mesmo Tempo* (2022). Sendo a primeira mulher que se identifica como asiática a vencer a categoria de melhor atriz no Oscar. Vencendo

também o Globo de Ouro nos *Spirit Awards* de cinema independente e no *Screen Actors Guild Awards* - SAG.

Figura 16 – Trajetória de Algumas Mulheres no Oscar



Fonte: Elaborado pela autora.

Por fim, como bem ilustrado por Crivelari (2018) é apenas selecionando e questionando os filmes a que assistimos que será possível reverter esse cenário de desigualdade ainda presente. E que os filmes em sua representatividade, possam inspirar um número cada vez maior de mulheres a diversificar esse mundo ainda tão padronizado.

4 BREVE HISTÓRICO SOBRE AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Essa seção visa apresentar um breve histórico sobre as histórias em quadrinhos, para melhor contextualização dos filmes apresentados posteriormente, visto que possuem como base as próprias HQ, pois foi por meio destas, onde tudo começou, e assim, deu-se vida às personagens abordadas nesta pesquisa.

Muitos autores e pesquisadores sobre as histórias em quadrinhos (MOYA, 1977; FERRO, 1987; MARNY, 1988; BIBE-LUYTEN, 1993; VERGUEIRO, 1998) entendem como precursores desta, os desenhos em cavernas – pinturas rupestres – e vestígios advindos dos primatas nos períodos pré-históricos, considerando, deste modo, as histórias em quadrinhos como uma linguagem desde então. No entanto, é importante evidenciar, que estabelecer um exato momento no qual se deu o surgimento das histórias em quadrinhos, é algo muito complexo e de tamanha dificuldade, para não dizer impossível, como afirmado por Vergueiro (1998). Contudo, segundo Barcellos (2020) as HQ como as conhecemos hoje, surgiram no final do século XIX, acompanhando, assim, os avanços tecnológicos da imprensa e o desenvolvimento dos jornais impressos. Consolidando-se, deste modo, como meio de comunicação de massas, atingindo públicos diversificados.

Enquanto meio de comunicação de massa, as histórias em quadrinhos têm como objetivo, desde o início, atingir públicos diferenciados, econômica e socialmente. Ao trabalhar com uma linguagem mista (signos verbais e não-verbais) as histórias em quadrinhos, surgidas na imprensa norte-americana do final do século XIX, podem ser entendidas por todos os leitores do jornal: adultos e crianças, letrados e iletrados. Pois se você não entende o texto, pode muito bem ler as imagens e se reconhecer nos desenhos/ambiente. E, a partir daí, interpretar o conteúdo da história de acordo com o seu repertório/contexto socioeconômico. (BARCELLOS, 2020).

As histórias em quadrinhos possuem associação à narração que apresenta a combinação de texto e imagem, onde na maioria dos quadros, ambas se complementam. Disponibilizadas em planos sequenciais de histórias, podendo ser divididas por volumes. Como bem representado por Moya (1977, p.110) os quadrinhos “[...] são um conjunto e uma seqüência.”. Podemos observar esse exemplo na ilustração a seguir:

Figura 17 – Mafalda 1993



Fonte: *Toda a Mafalda* (1993, p. 217).

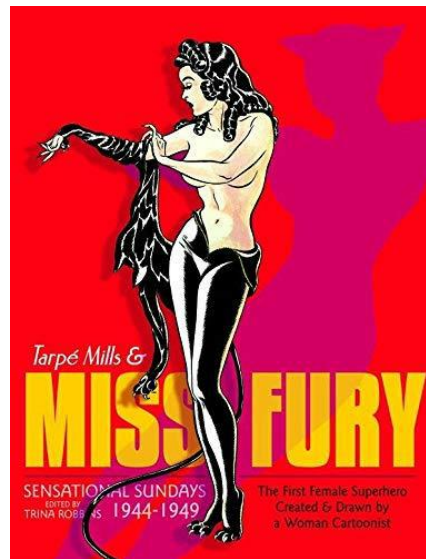
Como já mencionado, a baixa representatividade feminina se encontra nos mais variados meios. E para enfoque dessa pesquisa, é importante elucidar que o mesmo ocorre na indústria das histórias em quadrinhos, seja na produção ou na representação das mesmas como personagens, além da maneira à qual estas são representadas.

A atuação das mulheres como profissionais dentro das editoras de quadrinhos é marcada por movimentos de avanço e retrocesso, como reflete Chenault (2007), que reconstitui essa atuação, desde a década de 1930 até 1990, nos Estados Unidos. O autor observa que havia mais mulheres trabalhando em cargos que não estavam diretamente ligados à criação, como, por exemplo, colorização e letreiramento. Em grandes editoras como a Marvel, na década de 1940, era comum que as profissionais não recebessem crédito pelos seus trabalhos, usassem pseudônimos com nomes masculinos ou assinassem apenas o sobrenome para ocultar o sexo e, assim, atraírem mais atenção para suas produções. (CHENAULT, 2007 *apud*. MESSIAS; CRIPPA, 2017)

Segundo Cunha (2019), a personagem *Miss Fury*, embora não tenha sido historicamente uma super-heroína, foi a primeira personagem norte-americana criada, ilustrada e roteirizada por uma mulher, June Tarpé Mills. Criada em 1941, a personagem Marla Drake se vestia como um leopardo preto, dando assim, vida à quase super-heroína *Miss Fury*.

A história de origem de *Miss Fury* difere da de muitos outros/as super-heróis/super-heroínas. Ao contrário daqueles/as que lançavam mão de uma indumentária e uma identidade secreta com o fito de socorrer ao próximo ou à nação, Marla se entregava a uma série de aventuras das quais não escolheu espontaneamente participar. Elas apareceram quase casualmente à sua porta e sua iniciativa de enfrenta-las se devia ao fato de Marla ser uma mulher forte e destemida. A super-heroína em questão não é uma divindade, não veio de outro planeta, não sofreu com os efeitos de nenhum experimento químico, não tem acesso a tecnologias especiais e também não passou por nenhuma mutação genética. Ela sequer possui superpoderes. Trata-se, na verdade, de uma jovem socialite cujas únicas preocupações eram participar de festas e romances, sem nenhuma vocação heroica ou trauma capaz de torná-la uma super-heroína. (CUNHA, 2019, p. 3).

Figura 18 – Miss Fury



Fonte: Livro lançado pela pesquisadora Trina Robbins sobre Tarpe Mills, 2011

A quadrinista June, criadora de Miss Fury, segundo Messias e Crippa (2017, p. 3) assinava apenas o sobrenome de forma estratégica, para que, deste modo, atraísse os leitores homens.

Com o movimento sufragista, a crise de 29 ou Grande Depressão, seguida anos depois pela Segunda Guerra Mundial, marcam as relações sociais pela entrada das mulheres no mercado de trabalho. Por meio das lutas femininas, as mulheres conseguiram ocupar espaços públicos, como no direito de voto – sufrágio – ou pelo trabalho remunerado. Como melhor explicam Messias e Crippa (2017, p.3), com a chegada da Segunda Guerra Mundial, ocorre uma necessidade de substituição da mão de obra masculina que seria recrutada para a guerra, com isso mulheres entram em diversos mercados, inclusive no de quadrinhos. Nesta mesma época surgem novas personagens como: Miss Fury (1941) já apresentada anteriormente; e uma das personagens abordadas nessa pesquisa, a Mulher Maravilha (1941/1942); além de Brenda Starr (1940) da criadora Delia Messik; o surgimento também de uma série chamada Girl Commandos (1942), que se dava por um grupo de mulheres que lutava contra os nazistas.

Essa época foi consagrada como *The Golden Age*¹⁵ ou Anos de Ouro/Era de Ouro, segundo Messias e Crippa (2017), não só para o mercado de quadrinhos como para as mulheres quadrinistas que obtiveram espaço no meio. Contudo, com o fim da guerra e o retorno dos

¹⁵ A Era de Ouro começou em 1938, quando *Action Comics #1* apresentou seu primeiro super-herói, o Super-Homem. [...] Entre 1938 e 1945 os super-heróis floresceram. Spirit, Capitão Marvel, Flash, Tocha Humana e muitos outros nasceram em várias publicações. Em 1940, os quadrinhos de guerra possibilitaram a estréia de todos os heróis patrióticos. [...] Em 1945, com o final da guerra, a Era de Ouro dos quadrinhos começou a declinar e os quadrinhos de ficção científica ganharam popularidade. (RAMONE, 2015).

homens aos seus postos, as mulheres retornam para seus afazeres domésticos, perdendo assim, seus cargos nas editoras. Podemos considerar esse “retorno”, como *backlash cultural*, no qual Messias e Crippa (2017) definem como “onda de conservadorismo em que as mulheres eram coagidas a retomarem atividades ligadas à família, fora do mercado de trabalho”. Já que o trabalho das mulheres fora do lar já não era necessário, ocorreu um investimento na tentativa de enviar as mulheres de volta aos serviços domésticos. Boff (2014, p. 33) complementa ao dizer que “É a consolidação da propaganda da vida doméstica para as mulheres.”. Onde foi reforçada a criação e uso de propagandas, o tanto quanto problemáticas se vistas atualmente, sobre o local da mulher.

Foi devido a um livro publicado pelo psiquiatra Fredric Wertham, intitulado *Seduction of the Innocent* – Sedução do Inocente – que associava a onda de crimes ocasionados por jovens na época e o mau comportamento destes, com a leitura das histórias em quadrinhos, que produtoras de quadrinhos norte-americanas se reuniram, fundando assim uma associação, *Comics Magazine Association of America*¹⁶ (CMAA). Como apresentado por Messias e Crippa (2017), o objetivo da associação era estabelecer novos padrões “de qualidade” para os quadrinhos, evitando por sua vez, conteúdos que estimulassem a violência. Tal fato ocasionou uma crise no mercado devido às limitações na produção criativa. Esses acontecimentos acabaram levando ao surgimento de um novo meio comercial, o mercado *underground*¹⁷.

Se no *mainstream* os quadrinhos eram censurados, a alternativa para alguns artistas era publicar fora dos circuitos comerciais tradicionais, ou seja, no mercado *underground*. Isso resultou em um movimento que revolucionou a noção sobre os assuntos que os quadrinhos poderiam abordar e, sobretudo, como isso poderia ser feito [...] (MESSIAS E CRIPPA, 2017, p.5).

Ou seja, nessas publicações, os quadrinhos refletiam a contracultura da época retratada, apresentando quadrinhos com temáticas diferentes das mais populares, como as de super-heróis. Porém, nosso foco será sobre as super-heroínas, apresentando um pouco de suas respectivas trajetórias nas histórias em quadrinhos.

4.1 MULHER MARAVILHA NA HQ

Segundo o site *ThunderWave* (2017), a personagem Diana Prince ou Princesa Diana de Themyscira – nome de uma cidade na mitologia grega “Themiscira” ou Ilha do Paraíso – foi criada em 1941 por William Moulton Marston, também responsável pela criação do polígrafo ou detector de mentiras, e Harry G. Peter. Com base na matéria escrita por Carrano (2017) para

¹⁶ Associação Americana de Revistas em Quadrinhos.

¹⁷ [...] a cultura ou movimento *underground*, que é formada por um grupo de pessoas que não está preocupada em seguir padrões comerciais, e pode ser chamada também de cena *underground*. Fonte: (SIGNIFICADOS, 2019).

o site *ThunderWave*, a personagem foi idealizada para ser uma super-heroína que prezasse pela paz e o amor, sem precisar utilizar da força bruta para vencer suas batalhas. Sendo também, a primeira personagem mulher da *DC Comics*, e uma das primeiras personagens da empresa. Curiosamente, para além da invenção do polígrafo, por William Moulton Marston, um dos artefatos utilizados pela amazona, é o laço da verdade, que serve para controlar pessoas e obter confissões das quais elas jamais dariam naturalmente, segundo a mitologia da HQ o acessório é inquebrável, possui elasticidade infinita, além de forte. Podendo assim, ser considerado uma versão da invenção de Marston, em forma de superpoder.

Figura 19 – Primeiros Esboços da Personagem



Fonte: Mega Curioso, 2015.

Nos quadrinhos, a personagem sofreu reformulações, mas inicialmente a Princesa Diana foi criada a partir de uma figura de argila na oculta Ilha do Paraíso, um reino que passa a ser chamado mais tarde de Themyscira – nomeado pela Rainha e mãe de Diana, Hipólita – crescendo assim, como uma Amazona.

Durante o período da Primeira Guerra, as Amazonas foram obrigadas pela Deusa Atena a enviar para o mundo dos homens – nesse contexto, os Estados Unidos da América – uma guerreira. Sendo assim, a Rainha Hipólita precisou organizar uma série de desafios entre as Amazonas, para ver quem tinha melhor preparo. Dentre elas, estava Diana, que conseguiu com êxito, superar todos os desafios. Deste modo, sendo nomeada por suas irmãs como Mulher Maravilha, se tornando a guerreira escolhida para deixar a ilha e ir para o mundo dos homens como embaixadora da paz e para lutar contra os inimigos, que nesse contexto, como evidencia Carrano (2017), eram os alemães e japoneses.

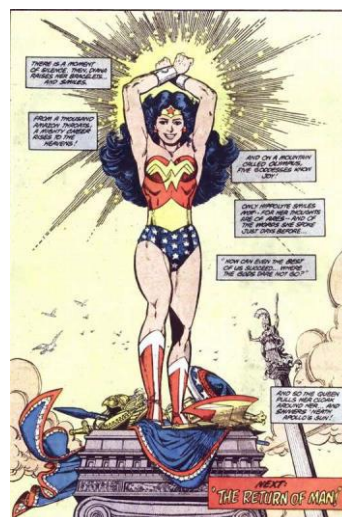
Figura 20 – Mulher Maravilha: All Star Comics 8



Fonte: ThunderWave, 2017.

A primeira aparição da mulher maravilha foi em *All-Stars Comics #8*, em 1940, bem diferente do que a conhecemos hoje. Contudo, como já citado, a personagem sofreu reformulações, adquirindo assim, novas características e roupas, também se tornando um símbolo do feminismo.

Figura 21 – Mulher Maravilha: Deuses e Mortais



Fonte: ThunderWave, 2017.

Em 1987, ocorre o lançamento do *Arco Deuses e Mortais*, uma reformulação feita pelo desenhista e escritor George Pérez, onde é apresentado o nascimento da princesa Diana, que recebe seus poderes como um presente das Deusas.

Em 2008, é lançado *O Círculo*, um dos marcos importantes na trajetória da personagem, pois, embora esta já fosse considerada como um símbolo feminista, apenas em 2008 ela recebe uma mulher como roteirista, Gail Simon.

Sobre seus poderes e acessórios, Diana é responsável por uma força sobre-humana, sendo treinada como guerreira desde sua infância, possuindo assim diversas habilidades, são elas:

Invulnerabilidade, super resistência, super agilidade e velocidade, sentidos aprimorados, Omni-linguista (capacidade de falar e entender a língua de diversas civilizações), olho de Atena (capacidade de visualizar o mundo com toda a sabedoria possível), capacidade de voo (em algumas fases), cura acelerada, imortalidade, super sopro e projeção astral são alguns deles. (CARRANO, 2017)

Segundo a descrição de Carrano (2017), os acessórios da personagem contam com:

- a) Laço Mágico: Laço mágico inquebrável, que obriga os outros a dizerem a verdade;
- b) Braceletes Indestrutíveis/Braceletes da Vitória: Par de braceletes que serve para desviar de projéteis e poderosas explosões de energia;
- c) Tiara Real: Pode ser utilizada como bumerangue;
- d) Brincos Úteis: Par de brincos vermelhos que fornecem oxigênio, possibilitando a respiração em ambientes sem oxigênio;
- e) Jato Invisível: Feito do metal Amazonium, o jato foi criado na fase a qual a personagem ainda não voava, foi utilizado e removido algumas vezes dentre as adaptações;
- f) Espada Mágica: Espada capaz de cortar qualquer tipo de material;
- g) Escudo: Mágico e indestrutível;
- h) Lança;
- i) Arco.

A Mulher-Maravilha com o passar do tempo foi conquistando espaço em outras mídias, recebendo adaptações para a TV. Sua série de maior sucesso, como bem evidencia Carrano (2017), se deu em 1979, protagonizada pela Lynda Carter, retratada na Segunda Guerra Mundial e seguindo a primeira adaptação da obra em quadrinhos.

Figura 22 – Lynda Carter na série da Mulher Maravilha, 1979



Fonte: ThunderWave, 2017.

Hoje a personagem é interpretada pela atriz Gal Gadot, nas adaptações da *DC* para o cinema, porém abordaremos melhor sobre a personagem nas recentes adaptações na seção sobre análise fílmica das obras selecionadas.

4.2 CAPITÃ MARVEL NA HQ

Com base na matéria de Bridi (2019) para o site Omelete, Carol Danvers – identidade secreta da Capitã Marvel - tem sua primeira aparição na revista *Marvel Super-Heroes*, número 13 de 1968, escrita por Roy Thomas e ilustrada por Gene Colan.

Figura 23 – Capa da revista *Marvel Super-Heroes: Captain Marvel #13* (1968)



Fonte: Site da Marvel, 2019.

A personagem é chefe de segurança de uma base da *National Aeronautics and Space Administration*¹⁸ (NASA), onde conhece o oficial Kree¹⁹ Mar-Vell. Este por sua vez, assume a identidade do falecido Dr. Walter Lawson com o intuito de se passar por humano se misturando com os demais para monitorar se o planeta Terra apresentava alguma ameaça ao império Kree. Este personagem ganha sua própria revista, na qual, Carol Danvers continua aparecendo com frequência, figurando como coadjuvante ou até mesmo interesse romântico das jornadas de Mar-Vell.

Podemos considerar a personagem evoluída, por ainda na época, exercer um cargo considerado masculino. Contudo, ela por diversas vezes é resgatada pelo Capitão Marvel que vem a se tornar o seu interesse amoroso.

Em 1977, após alguns anos sem aparecer nos quadrinhos, a Marvel decidiu que era preciso uma personagem feminina, intitulada Ms. Marvel, – posto hoje ocupado por Kamala Khan – para que assim pudesse entrar nas discussões dos movimentos feministas da década de 70, como mencionado por Bridi (2019). Pela personagem carregar esse nome, o roteirista e editor Gerry Conway, decidiu que ela deveria ter interesse romântico com o Capitão Marvel, remetendo, assim, à Carol Danvers. Aproveitando, deste modo, o gancho de sua última aparição nos quadrinhos, no qual a personagem é pega na explosão do Psyche-Magnetron, continuando a explicação de que “[...] a máquina – que permite manipulação da matéria para criar objetos e também é capaz de mudar a estrutura genética de um corpo – teria misturado o seu DNA humano com o do Kree Capitão Marvel, dando então origem aos seus poderes.” (BRIDI, 2019).

É importante enfatizar, que dentro das discussões pró-feminismo, como mencionado por Bridi (2019), o nome Ms. Marvel carrega consigo um traço de independência, visto que em inglês “Ms” é um pronome de tratamento feminino que desconsidera o estado civil da mulher, sendo assim o “Miss” utilizado para jovens solteiras e o “Mrs” para senhoras casadas. O viés feminista também é encontrado pelas questões abordadas nos quadrinhos da personagem, onde além de enfrentar os super-vilões, a Carol Danvers - enquanto jornalista em determinado momento da história - acaba lidando também com o machismo de J. Jonah Jameson, seu chefe. O que por sua vez, abre discussões com assuntos relevantes para as mulheres, principalmente na época retratada.

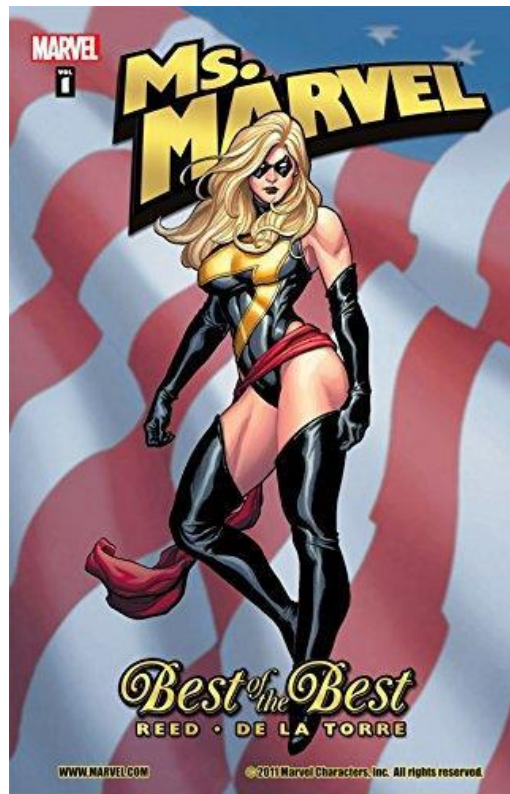
Carol Danvers passou por alguns problemas de percurso, onde sua história sofreu deslizes. Na revista Vingadores de número 200, lançada em outubro de 1980, a Ms. Marvel passou por situações inusitadas, quando, por exemplo, ocorre uma gravidez forçada por Marcus,

¹⁸ Administração Nacional da Aeronáutica e Espaço. Fonte: Tradução Livre.

¹⁹ É uma raça extraterrestre considerada a mais poderosa no universo Marvel. Fonte: Aficionados (2019).

por meio de máquinas de manipulação mental, onde o objetivo deste era renascer na Terra. Em 1981, na revista Vingadores Anual, o escritor Chris Claremont questiona essa situação, fazendo Carol Danvers confrontar o descaso dos Vingadores com o ocorrido. A personagem rompe então com o grupo e trilha sua primeira transformação. Onde experimentos da raça alienígena acabam transformando-a na Binária, fazendo com que esta possa absorver energia de um buraco branco, tornando a personagem capaz de gerar o poder de uma estrela. Já em 1998, quando retorna aos Vingadores, Carol passa a se chamar Warbird, e somente em 2006 volta a ser retratada como Ms. Marvel.

Figura 24 – Ms. Marvel: Carol Danvers (2006)

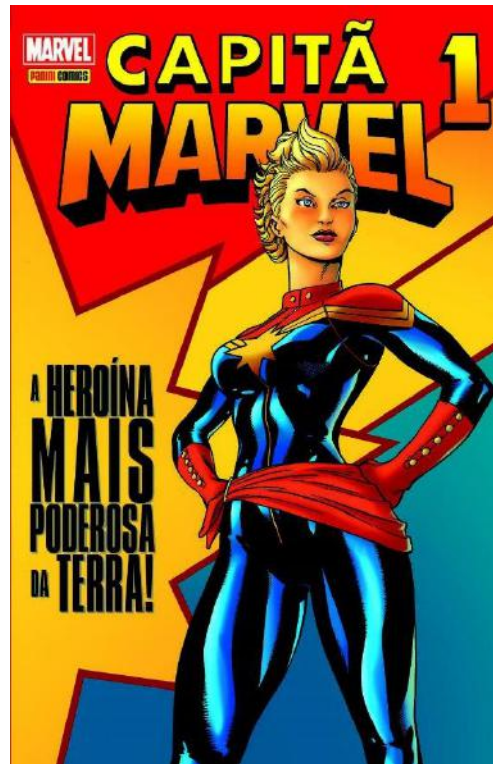


Fonte: Amazon, 2011.

Carol Danvers passou por diversas situações, até que em 2012, ocorreu um marco importante na trajetória da personagem, no qual, pela primeira vez, o roteiro de suas histórias é assumido por uma mulher: Kelly Sue DeConnick. A autora pode ser considerada a responsável pela ascensão atual da personagem no século XXI. E, mesmo passando pela transição de diferentes nomes, foi somente em 2012, que a Carol Danvers assumiu o posto de Capitã Marvel. Por meio do roteiro de Kelly Sue DeConnick e do desenhista Dexter Soy, a personagem

conseguiu um posto de destaque, se tornando uma das heroínas mais poderosas de todo o Universo Marvel.

Figura 25 – Capitã Marvel 1 (2012)



Fonte: Omelete, 2020.

Capitã Marvel ganhou sua adaptação para os cinemas apenas no ano de 2019. Segundo Bridi (2019), após 10 anos e 20 filmes de produções cinematográficas da *Marvel Studios*, a empresa lança seu primeiro filme de protagonismo feminino. Contudo, antes da estreia do filme, como bem descreve Coletti (2018), a Marvel resolveu modificar a história de origem da personagem para se adequar melhor à proposta de sua nova versão cinematográfica. Na edição 4 de *Life of Captain Marvel* de 2018, é apresentada uma nova versão da origem dos poderes de Carol. No qual ao invés de adquirir seus poderes por meio de um acidente como descrito anteriormente, a personagem agora é considerada um ser híbrido entre humano e Kree, desde seu nascimento. O acidente com o *Psico-Magnetron*, nessa versão aparece apenas como o “ativador” de todos os poderes já existentes geneticamente na personagem. Podemos considerar que essa mudança é significativa, pois reforça a personagem como um modelo de empoderamento feminino, no qual a mesma não recebe seus poderes como um presente, nem acidentalmente, mas sim por sua genética. Diferente da primeira versão que requer a presença de um personagem masculino para tal acontecimento.

Uma das mudanças presentes na nova versão da Capitã Marvel, é o notável uniforme. Bridi (2019) descreve que o design foi realizado por Jamie Mckelvie, ao enviar uma primeira versão do traje para Kelly. O mesmo se inspirou no passado da personagem como piloto para aderir o macacão, luvas e botas ao traje. Deste modo, o uniforme não descarta as origens e história de Carol Danvers, mantendo também a faixa no quadril do traje de Ms. Marvel e Warbird. O objetivo do mesmo, segundo Bridi (2019), era tirar a atenção do uniforme da super-heroína, o tornando menos sensual e reforçando o seu lado piloto da força aérea.

5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Com o levantamento bibliográfico realizado, a respeito dos temas motivadores, como a linguagem cinematográfica, identidade cultural, cultura e cinema, desenvolvido nas seções anteriores, seguido pela contextualização social e histórica acerca das HQ e das mulheres no cinema, por meio de consultas realizadas nas seguintes fontes de informações: Biblioteca Digital, *Websites*, livros, artigos, dissertações e filmes. Entraremos na seção das análises. Onde investigaremos as obras escolhidas com o recorte em super-heroínas, tendo como amostra as personagens Mulher Maravilha e Capitã Marvel. Além de analisar a representatividade das mulheres presentes em ambos os filmes e suas produções, dialogando com a compreensão na importância da informação presente na linguagem cinematográfica e o impacto da mesma na construção de diferentes identidades, e assim, representatividade.

A priori na análise, houve a necessidade de entender ambos os filmes como um todo, buscando abranger em sua totalidade a representatividade presente nos mesmos. Em seguida, houve um aprofundamento, objetivando relacionar a importância da linguagem cinematográfica no uso das técnicas e enquadramentos em relação ao que estava sendo apresentado e seus enfoques e devida finalidade narrativa, como no uso de *flashbacks*, *close ups*, *plongée* e *contre-plongée*, além da trilha sonora, cenários e tons utilizados para ressaltar momentos e exprimir emoções específicas dos filmes analisados. Em seguida, foi feito um levantamento em relação aos bastidores, como direção e figurinistas, e a respectiva importância de mulheres dirigindo mulheres e a diferença desses resultados apresentados. Abrange igualmente um enfoque da baixa representatividade das mulheres nesses meios, principalmente na indústria cinematográfica. Posteriormente elencando dados acerca da desigualdade entre os gêneros, como a diferença salarial entre homens e mulheres, a diferença etária entre os casais heteronormativos apresentados nos filmes, o baixo número de mulheres nos bastidores e produções, dentre outros. Depois, as personagens receberam uma atenção especial, com o propósito de reconhecer nos filmes os processos de representatividades femininas e identificação por meio das personagens Mulher Maravilha e Capitã Marvel. E relacionando o filme ao histórico de ambas personagens em suas devidas HQ, uma vez que os filmes são considerados filmes de origens, retratando deste modo, a origem de cada personagem em seus respectivos universos cinematográficos.

A metodologia de análise para os filmes aqui abordados, tem como base os estudos de análise fílmica apresentados por Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété (2012). Ambos apresentam que o processo de análise pode ser dividido em duas fases, sendo a primeira o

trabalho de decompor ou “despedaçar” a obra, destacando deste modo, elementos que acabam passando despercebidos quando visto em sua totalidade, extraindo assim, partes do todo. E a segunda fase, que se constitui pelo ato de “[...] estabelecer elos entre esses elementos isolados [...]” Vanoye e Goliot-Lété (2012, p.15). Ou seja, o processo de reencaixar essas partes, buscando compreender, portanto, como essas partes isoladas se associam formando um todo significativo. Podemos considerar que se trata de um processo de reconstrução do filme analisado, onde a desconstrução aqui corresponde ao ato de descrição, enquanto a reconstrução equivale ao esforço e interpretação por parte do analista. Os autores ressaltam que tais processos são realizados de forma alternada, pois não há uma ordem exata ou um determinado momento de encerrar um e iniciar o outro. Esses processos funcionam como um movimento cíclico, no qual com o esgotamento de um, se dá início ao outro como uma maneira de complementação. Sendo o ideal a busca por um equilíbrio entre os dois movimentos.

Para Vanoye e Goliot-Lété (2012, p. 21), analisar um filme é situá-lo, também, a um contexto, compreendendo, deste modo, a questão sociocultural que inspira os cineastas. No qual, cabe ao analista o reconhecimento desse contexto e a definição do objeto final da análise para guiar a pesquisa em questão.

Podemos, assim, considerar que o filme é um produto cultural situado em determinado contexto social e histórico, possibilitando o uso do objeto fílmico com o intuito de análise de uma sociedade ou grupo específico. No entanto, é de grande importância, lembrar que um filme pode revelar indícios socioculturais que o originou, contudo, nunca deve ser tomado como um espelho da realidade. Como bem elucida Vanoye e Goliot-Lété.

[...] a sociedade não é propriamente mostrada, é encenada. Em outras palavras, o filme opera escolhas, organiza elementos entre si, decupa no real e no imaginário, constrói um mundo possível que mantém relações complexas com o mundo real: pode ser em parte seu reflexo, mas também pode ser sua recusa (ocultando aspectos importantes do mundo real, idealizando, amplificando certos defeitos, propondo um “contramundo”, etc.). (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2012, p. 52).

A análise trabalha o objeto fílmico, movimentando suas significações e alterando, deste modo, o seu impacto, como bem menciona Vanoye e Goliot-Lété, 2012. É realizado por parte do analista um trabalho criativo na interpretação da obra. No entanto, o analista pesquisador deve preocupar-se em manter a coerência com a obra analisada. “Os limites da ‘criatividade analítica’ são os do próprio objeto de análise. O filme é, portanto, o ponto de partida e o ponto de chegada da análise.” (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2012, p. 15). Consideramos que a análise fílmica pode ser utilizada de maneira interdisciplinar, como é o caso desta pesquisa em questão. Sendo assim, é preciso ainda mais atenção para que os

elementos externos não interfiram os fatores significativos da obra. É necessário o respeito ao filme na troca e contato com as demais referências externas.

Por fim, compreendemos que, o filme é um ponto de vista, uma construção a partir do real. Como dito por Vanoye e Goliot-Lété, 2012 (p.52), “Reflexo ou recusa, o filme constitui um ponto de vista sobre este ou aquele aspecto do mundo que lhe é contemporâneo. Estrutura a representação da sociedade em espetáculo, em drama (no sentido geral do termo) [...]”. O mesmo processo ocorre com o recorte escolhido para as análises seguintes, ou seja, de personagens super-heroínas. Os filmes fazem referências às questões cotidianas enfrentadas por mulheres, no entanto, se tratando de um universo fictício, e embora correspondam até certo ponto com a realidade, não são seu espelho.

6 ANÁLISES DOS FILMES MULHER MARAVILHA E CAPITÃ MARVEL

Com todos os principais pontos já abordados, entraremos agora, na análise dos filmes. Nesta seção, apresentam-se duas análises, sendo a primeira do filme Mulher Maravilha (2017) e a segunda do filme Capitã Marvel (2019), seguindo assim a ordem de lançamento. O primeiro representando a *DC Comics* da *Warner Bros.* e seu Universo Cinemático Estendido da *DC* (DCEU), e o segundo representando a *Marvel Studios* e seu Universo Cinematográfico *Marvel* (MCU).

6.1 MULHER MARAVILHA (2017)

O filme Mulher Maravilha teve seu lançamento em 2017 pela *DC Comics e Warner Bros.*, contudo, a estreia da personagem interpretada pela atriz Gal Gadot, foi realizada no filme *Batman vs. Superman: a origem da justiça* (2016). Existiram algumas tentativas de desenvolvimento do filme da personagem ao longo dos anos, como descrito por Whedon (*apud*. VASCOUTO, 2017):

Desde 1996 o projeto vinha passando pelas mãos de diversos profissionais da indústria, sem nunca sair do papel – fato atribuído pelo roteirista Joss Whedon à falta de entusiasmo da Warner Bros. De fato, durante muito tempo os estúdios responsáveis pelos filmes de super-heróis hesitaram em trazer protagonistas femininas para a telona [...]

Deste modo, foi em 2016 que a personagem ganhou espaço nas telas dos cinemas, ainda que como participante. E apenas em 2017 conquistou seu próprio filme. O qual seguiu sendo fiel à Era de Ouro e a respectiva HQ fase 1 da super-heroína – Mulher Maravilha em tempos de guerra – no que diz respeito à origem da personagem e aos princípios desta. Algo que podemos perceber na sinopse do filme, como apresentado a seguir:

Sinopse: Mulher Maravilha (2017)
<i>Treinada desde cedo para ser uma guerreira imbatível, Diana Prince (Gal Gadot) nunca saiu da paradisíaca ilha em que é reconhecida como princesa das Amazonas. Quando o piloto Steve Trevor (Chris Pine) se acidenta e cai numa praia do local, ela descobre que uma guerra sem precedentes está se espalhando pelo mundo e decide deixar seu lar certa de que pode parar o conflito. Lutando para acabar com todas as lutas, Diana percebe o alcance de seus poderes e sua verdadeira missão na Terra.</i>

Fonte: Adoro Cinema, 2017.

Para fins de melhor compreensão da proposta desta pesquisa, é relevante o levantamento de algumas informações extras acerca do filme Mulher Maravilha, onde mais adiante retrataremos a importância da representatividade das mulheres não apenas no protagonismo, mas principalmente nos cargos e demais ocupações, e aqui para enfoque, a importância da mulher nos bastidores e na indústria cinematográfica.

	Informações Sobre o Filme
Direção	Patty Jenkins
Figurino	Lindy Hemming
Estúdio	Warner Bros. Entertainment
Produção	DC Films
Dados do Elenco	O elenco principal é composto por Gal Gadot (Princesa Diana/Mulher Maravilha), Chris Pine (Steve Trevor), Connie Nielsen (Rainha Hipólita), Robin Wright (General Antíope), David Thewlis (Ares) e Lucy Davis (Etta Candy).
Tempo de Duração	141 minutos

Fonte: Site IMDB, 2017.

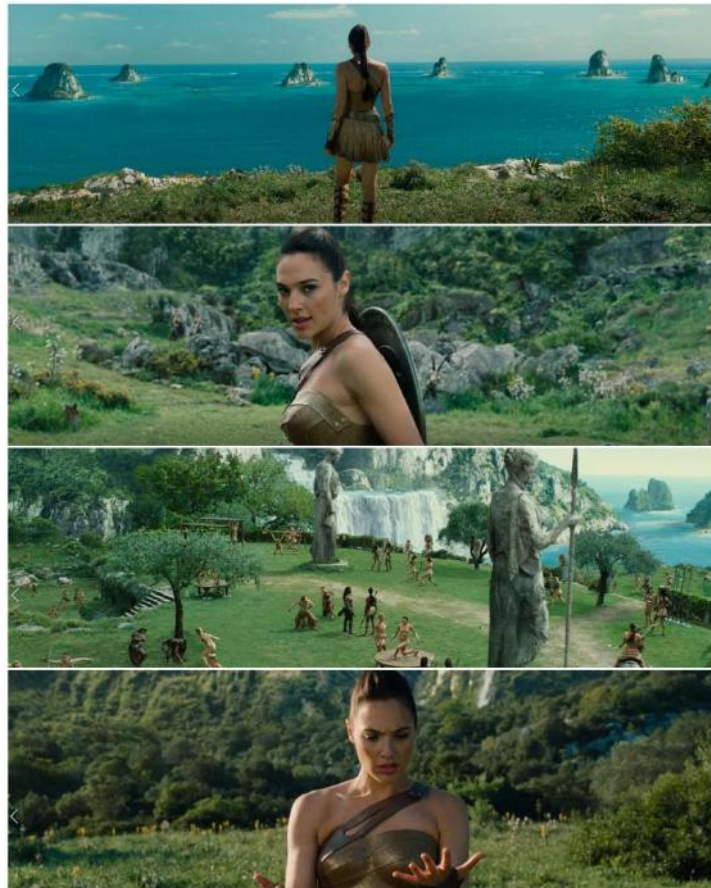
O filme é contado por meio de *flashback*²⁰, no qual Diana Prince está vivenciando o que seria o seu “presente”, mas devido a uma mensagem e fotografia enviadas por Bruce Wayne (Batman), se inicia o *flashback* a levando para o passado – sendo que a maioria da narrativa se passa na Primeira Guerra Mundial –, onde a história do filme é contada, e onde podemos entender sua origem, suas motivações, sua saída da ilha de Themyscira, chegada ao mundo dos homens e seus conflitos. É importante observar que além do uso do *flashback*, a linguagem cinematográfica do item aqui analisado, também conta com o uso de *slow motion*²¹, principalmente, nas cenas de luta. Com o intuito de apresentar a habilidade das guerreiras Amazonas, e evidenciar seus treinamentos. Outro fator importante no filme é a fotografia. Pois, enquanto a história se passa em Themyscira, nos deparamos com uma fotografia repleta de

²⁰ *Flashback* é um recuo temporal para relatar acontecimentos anteriores ao curso presente da narrativa. Fonte: Aumont, 2003, p. 131 *apud*. Hoyer, 2014, p. 38.

²¹ O uso de câmeras, capazes de capturar muitos quadros por segundo, na investigação de fenômenos físicos, permite uma observação minuciosa desses fenômenos quando os vídeos produzidos são reproduzidos em baixa velocidade (*Slow Motion*). Fonte: (LISBOA, 2017, p.1.)

iluminação e cores quentes, nos transmitindo uma sensação feliz, de um lugar inusitado e paradisíaco, distante de situações negativas.

Figura 26 – Diana Prince na Ilha de Themyscira



Fonte: Mulher Maravilha (2017)

No entanto, em contrapartida, quando Diana sai da ilha para o mundo dos homens, onde tem como objetivo derrotar Ares, e chega ao território onde está acontecendo a Primeira Guerra Mundial, há a utilização de tons frios e baixa iluminação, nos ambientando a uma realidade mais dura e triste, como demonstrado a seguir:

Figura 27 – Mulher Maravilha Durante a Guerra



Fonte: Mulher Maravilha (2017).

Este fator é relevante, pois ainda que sutil, acentua esses contextos, nos remetendo a ideia de que um mundo dominado por mulheres representa um mundo mais feliz e tranquilo, de cores quentes, enquanto um mundo dominado por homens é marcado por algo mais sombrio, movido por guerras, mortes e sofrimento, em tons frios. Fazendo com que nos identifiquemos ainda mais com os princípios que movem Diana, como, por exemplo, seu forte senso de justiça e empatia ao próximo, algo que é bem relatado no filme e nos quadrinhos, representado até mesmo como um dos motivos da criação das amazonas pelos deuses, o amor e o reestabelecimento da paz na Terra. Embora a guerra seja um dos temas importantes para o enredo do filme – afinal, é um dos motivos que influenciam a saída de Diana da ilha de Themyscira, com o fim de derrotar Ares, o Deus da guerra –, não é um tema que seja aprofundado pelo roteiro.

A relação da guerra no filme é voltada aos motivos e anseios que levam os homens a guerrearem, mesmo estes cientes que estão colocando em risco diversas vidas e lares. Diana se depara em determinado momento, com um conflito entre seus princípios e a realidade em que

se encontra o mundo. Afinal, a personagem foi criada e idealizada desde 1941, por meio de conceitos de amor e senso de justiça aguçado, como já apresentado e como dito pela própria personagem no filme, “[...] é sobre o que você acredita. Eu acredito no amor e apenas o amor pode salvar o mundo.” (JENKINS, 2017). E o filme sendo fiel à personagem dos quadrinhos, apresenta a frustração de Diana ao perceber que não existe um ser unicamente responsável por toda a maldade do mundo. Como bem complementa Val (2017), “[...] é só depois de perceber o ‘problema’ do livre arbítrio – em que humanos são igualmente capazes de ações terríveis ou de atos de pura devoção ao ‘bem maior’ – e mesmo assim continuar fiel aos seus próprios princípios, que ela consegue trazer à tona a sua verdadeira força e lutar para preservar a humanidade.”.

É preciso enfatizar que Mulher Maravilha (2017) não é o primeiro filme de protagonismo feminino dentro do universo de super-heróis. Temos como exemplo: Supergirl (1984); Mulher-Gato (2004) e Elektra (2005); acrescento aqui, Aeon Flux (2005) e Red Sonja (1985). Sendo estes filmes, alvos de muitas críticas até os dias de hoje. Cardoso (2017) os define como “[...] três desastres que até agora eram citados como impedimento para voltar a ‘arriscar’ em super personagens femininas”. Nos demais filmes de Super-heróis, as mulheres quando aparecem, geralmente são em segundo plano, muitas vezes com o intuito de desenvolver o papel do protagonista. Cardoso (2017) exemplifica melhor a baixa representatividade, ao dizer que:

Curiosamente, a Mulher-Maravilha estreou-se no cinema aos 75 anos, numa breve e saudada aparição em Batman vs. Super-Homem: A Origem da Justiça (2016). No cinema já houveram sete Super-Homens (por três atores), nove Batman’s (seis atores), ambos ícones da DC, e vários filmes com o Homem de Ferro ou Thor. (CARDOSO, 2017).

Podemos, ainda, inserir nesta lista, o Capitão América que também recebeu continuação, totalizando três filmes; o Homem Aranha que já foi interpretado por cinco atores ao longo dos anos, recebendo diversas adaptações pro cinema; Hulk foi interpretado por quatro atores em suas adaptações, dentre outros super-heróis.

Existe uma grande desigualdade de gênero, etnia e orientação sexual dentro da indústria cinematográfica.

Nos EUA em 2016 só 7% dos 250 filmes mais rentáveis foram realizados por mulheres; na última década e alargando a amostra para mil filmes, a porcentagem desce para 4%. [...] No mundo dos *comics*, em que DIANA, a Mulher-Maravilha, nasceu há 76 anos pelas mãos do psicólogo formado em Harvard William Moulton Marston para mostrar ‘o crescimento do poder das mulheres’, a personagem é também uma minoria. As personagens femininas são apenas cerca de 30% nas duas *majors*, a DC e a Marvel [...] (CARDOSO, 2017).

Em entrevista para o site Omelete, quando questionada sobre a hesitação dos estúdios, responsável pela demora do projeto em sair do papel, Jenkins (2017) foi bem franca ao dizer

que: “Ainda é hilário para mim que [*em Hollywood*] você pode fazer filmes sobre um caracol, um orangotango ou um cachorro e fazer deles personagens universais, mas quando você tenta fazer uma mulher ser um personagem universal escuta, ‘hum, não sei, não sei.’”.

No entanto, a Mulher Maravilha carrega a importante missão de mudar esse paradigma. A importante representatividade em um filme de protagonismo feminino – em um meio majoritariamente masculino – de grande sucesso de bilheteria, segundo a Folha de São Paulo (2017) “o filme chegou a se tornar a quinta produção de super-heróis com maior faturamento.” – mas, principalmente, por se tratar de um filme que traz o protagonismo feminino às telas e aos bastidores também. Sendo assim, o segundo filme dentro de todo o universo de super-heróis dirigido por uma mulher, no qual o primeiro foi *O Justiceiro* (2008), por Lexi Alexander. E conquistou o título de primeiro filme de protagonismo feminino – dentro do universo de super-heróis – a ser dirigido por uma mulher, Patty Jenkins. Não obstante, segundo Cardoso (2017), “Jenkins torna-se a segunda mulher a dirigir um filme com um orçamento superior a 100 milhões de dólares (a primeira foi, claro, Kathryn Bigelow com *K-19*)”. Deste modo, podemos considerar que *Mulher Maravilha* (2017) carrega consigo uma representatividade ainda antes não vista, embora já muito necessária. Além da responsabilidade – por se tratar de um filme pioneiro em diversas questões – de mudar esses dados e parâmetros futuros. Podemos considerar que o filme abriu portas e conquistou um espaço que, embora ainda pequeno, possui consigo tamanha importância.

A atriz Lynda Carter, que em 1974 deu vida à personagem, em uma série de grande sucesso da ABC foi responsável por apresentar a Mulher Maravilha ao público que não era tão próximo das histórias em quadrinhos. Logo, podemos considerar que a imagem de Lynda Carter como a super-heroína ficou no imaginário popular. O memorável figurino utilizado por Carter durante a série foi tão marcante, com suas várias estrelas e cores vivas, que como bem mencionado por Senra (2020), durante muito tempo a origem greco-romana da personagem acabou entrando no esquecimento e acreditou-se que a Mulher Maravilha fosse americana. Esse é um exemplo da importância que o figurino carrega. O que nos remete ao fato de que, além da direção de Jenkins, o filme conta com Lindy Hemming, designer e figurinista, vencedora de Oscar no ano de 2000, pelo seu trabalho no filme *Topsy-Turvy* de Mike Leigh.

Figura 28 – Figurinos de Lynda Carter e Gal Gadot como Mulher Maravilha



Fonte: Lynda Carter no seriado Mulher Maravilha (1975) e Gal Gadot no filme Mulher Maravilha (2017).

É importante ressaltar que Hemming fez algumas alterações no uniforme respeitando a origem da personagem, como nas HQ, mantendo as cores e demais acessórios, mas com adaptações necessárias para atender à proposta do filme, com certa reinvenção para o cinema moderno, respeitando o contexto histórico da personagem. Como mencionado por Alves (2017), a figurinista embora mantendo as cores, mudou a tonalidade para melhor se adequar ao estilo da *DC*. Redesenhou as botas da personagem, refazendo assim, o figurino de forma que possibilitasse maior mobilidade, tanto para a personagem principal, como para as Amazonas da ilha de Themyscira, afinal, são guerreiras e seus figurinos devem ser funcionais para as lutas.

Deste modo, os figurinos das Amazonas foram muito bem apresentados nessa versão de Hemming, demonstrando fidelidade às origens gregas das personagens. Suas armaduras contam também com uma proteção e placa peitoral simulando um metal, em um dos seios. Pois, como apresentado por Hipócrates, 1986, p.75 “[...] as amazonas cauterizavam o seio direito das crianças com um aparelho de bronze aquecido ao fogo. Tal pratica tinha como objetivo impedir o desenvolvimento desse membro, para que, dessa forma, as futuras amazonas pudessem ser treinadas habilmente na arte da guerra.” (*apud OLIVEIRA, 2020, p. 249*). E teoricamente, o material de metal acoplado ao seio, facilitaria esses movimentos. E embora os trajes mais

reveladores das Amazonas, estes se apresentam de maneira confortável e funcional para as batalhas, com armaduras adequadas para a guerra.

Figura 29 – Figurino das Amazonas



Fonte: Mulher Maravilha, 2017.

Figura 30 – Figurino Amazonas: Placa peitoral



Fonte: Mulher Maravilha, 2017.

Podemos notar que os figurinos são diferentes dos apresentados pelas Amazonas do filme *Liga da Justiça* (2017), com direção de Joss Whedon e Zack Snyder. O qual deixa a desejar na coerência dos figurinos, pois, estamos falando de guerreiras, que precisam estar protegidas e equipadas de acordo com o seu propósito. E podemos perceber essa diferença de ambos os figurinos referentes às suas devidas direções e figurinistas, abaixo:

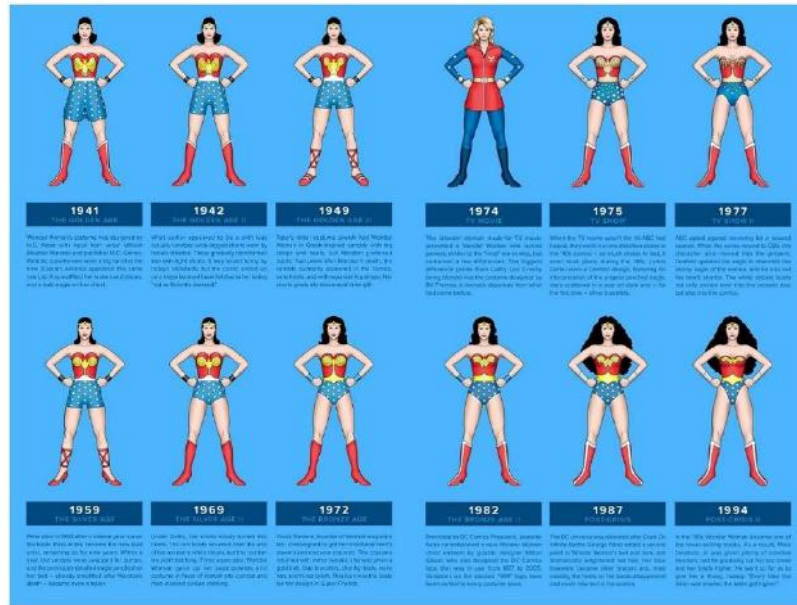
Figura 31 - Figurinos das Amazonas em *Mulher Maravilha* (2017) X *Liga da Justiça* (2017)



Fonte: Estanteante, 2017.

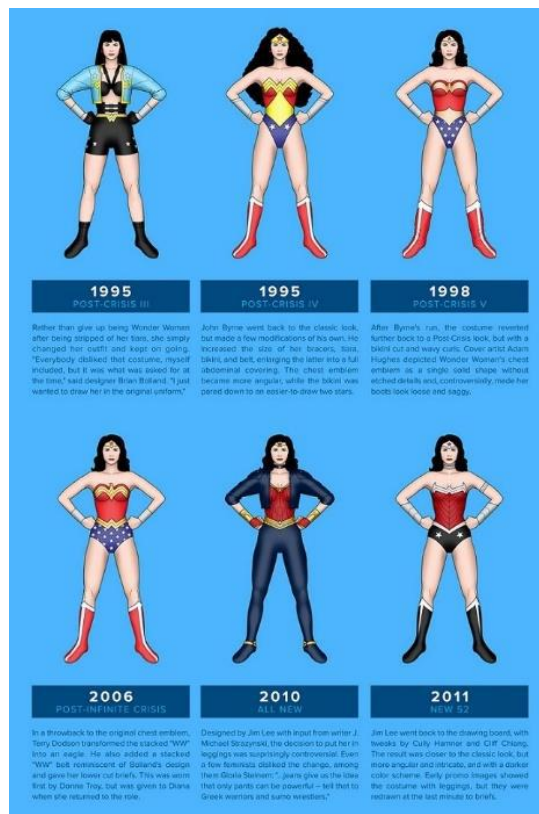
Ocorreram muitos debates e críticas pelos internautas, a respeito do comprimento da roupa desenvolvida para as personagens, e principalmente, para a protagonista. Hemming, no entanto, defende e rebate ao dizer que a mulher deve ter o direito de escolha sobre o que vestir. “Pra mim, feminismo, é o direito de escolher o que vestir. [...] A Mulher-Maravilha é uma atleta, uma semideusa e precisa lutar de acordo, sem restrições.” (HEMMING, 2017). Todo seu uniforme foi pensado de maneira funcional, segundo a figurinista.

Figura 32 – Infográfico da evolução do uniforme da personagem 1



Fonte: Deliriumnerd, 2016.

Figura 33 – Infográfico da evolução do uniforme da personagem 2



Fonte: Deliriumnerd, 2016.

Figura 34 – Infográfico da evolução do uniforme da personagem 3



Fonte: Deliriumnerd, 2016.

As críticas pelos internautas também foram bem incisivas em relação à escolha da atriz Gal Gadot, antes mesmo da estreia do filme, já em 2013, quando foi divulgada como a atriz para interpretação da icônica Mulher Maravilha, como menciona Engler (2017). Não obstante às críticas referentes à escolha da atriz, também houve um boicote por conta de sua origem Israelense, segundo a matéria de Engler (2017). Um grupo libanês, intitulado como “Boicote aos apoiadores de Israel”, conseguiu pressionar o Ministério da Economia do Líbano - País que se encontra em conflito com Israel, já há alguns anos – fazendo com que banissem o filme Mulher Maravilha (2017) das salas de cinema, duas horas antes das primeiras exhibições. Fato este, atribuído não somente à sua origem, como também ao ato da atriz ter servido ao exército israelense durante dois anos.

Em 2017, um escândalo envolvendo um dos produtores da Warner e cofinanciador do filme Mulher Maravilha (2017), Brett Ratner, veio à tona. O mesmo foi acusado por cinco mulheres, de no passado, ter cometido assédio sexual contra elas, dentre estas, duas atrizes. Segundo o site O Globo (2017), Gal Gadot ao saber das acusações, disse que não voltaria a interpretar a heroína no longa, caso a *Warner Bros* não cortasse laços definitivos com o produtor. Deste modo, a sequência da franquia – “Mulher Maravilha 1984” – que teve sua estreia em dezembro de 2020, alcança outro marco histórico. Pois como apresentado no site Hypeless (2018), essa é a primeira produção cinematográfica a exigir conduta antiassédio sexual da equipe. A *Producers Guild of America* (PGA) anunciou algumas instruções que foram passadas para o elenco, produtores e todos os funcionários atrelados ao filme. Essas instruções apresentam leis estaduais, federais e um treinamento contra assédio, sendo todas aprovadas pelo

conselho da PGA. Onde diz que, “[...] as diretrizes devem ser seguidas dentro e fora do set, cabendo aos diretores e produtores o exercício da liderança do grupo em busca de propagar um ambiente de respeito mútuo.”. Como podemos perceber, a representatividade feminina presente em *Mulher Maravilha*, transcende a obra em si, pois sua abordagem permitiu debates, reflexões e reparações acerca de assuntos de extrema importância.

A direção feminina de Jenkins fez diferença significativa no resultado da obra. O filme aborda em seu roteiro diálogos que refletem o empoderamento feminino vindo de uma guerreira, em um contexto histórico, onde a situação das mulheres era ainda mais difícil do que nos dias atuais, retratando a Primeira Guerra Mundial, período este no qual as mulheres lutavam nos sufrágios femininos pelo direito de voto. Como mencionado por Connell (2017), “O Congresso promulgou a 19ª Emenda à Constituição dos EUA, concedendo às mulheres o direito ao voto, sete meses após o dia do Armistício. E os estados ratificaram a emenda em 1920.”.

Em tom de humor, Diana questiona muitos padrões sociais, e o lugar ao qual a mulher ocupa. Proporcionando reflexões acerca de assuntos importantes e muito debatidos atualmente. Como, por exemplo, quando Diana é repreendida por Steve Trevor (Chris Pine) a não retirar seu sobretudo devido ao comprimento de sua roupa, por estar “quase nua”, e Diana pergunta “e o que é que essas mulheres usam nas batalhas?”, quando na realidade retratada, jamais cogitariam a presença de uma mulher lutando na guerra, além de em tom de humor rebater as críticas em relação ao comprimento do uniforme da super-heroína.

Em outro momento, Steve leva Diana a uma loja com a personagem Etta Candy (Lucy Davis), para que Diana possa se vestir com roupas consideradas “normais” socialmente. Diana, então, experimenta diversos vestidos e, completamente, desconfortável, “como uma mulher consegue lutar vestindo isso?”, e Etta responde “lutar? Usamos nossos princípios, assim conseguiremos direito ao voto.”. Até que Diana finalmente opta por uma roupa discreta e funcional, considerada na época como roupa de *suffragette*²² - reforçando assim a questão do sufrágio e luta das mulheres no período em questão, - Steve responde dizendo que a intenção era deixá-la menos chamativa, e coloca em Diana um par de óculos. Etta rebate dizendo, “O quê, você acha que ela vai chamar menos atenção se usar óculos?”. Onde podemos interpretar como uma crítica ao Clark Kent, alter ego do Super-Homen, também personagem da *DC*.

²² Em 1906, o jornal Daily Mail, cunha o termo “*Suffragette*” como uma maneira depreciativa de descrever as mulheres mais militantes. Fonte: (SANA, 2015).

Figura 35 – Diana Prince em loja de roupas



Fonte: Mulher Maravilha (2017).

Há ainda ironia com cenas clássicas de filmes, principalmente dos datados nos anos de 1980 a 2000, como por exemplo: *Batman: O retorno* (1992); *Ela é demais* (1999); *O diário da princesa* (2001); *Não é mais um Besteirol Americano* (2001); *Casamento Grego* (2002), dentre outros; onde para representar a mulher que antes era excluída no colégio, atrapalhada, invisível, sendo, em muitos casos, considerada nerd ou até mesmo “feia”, utilizavam óculos. Mas de repente essa personagem passava por um dia de beleza, comprando novas roupas em grandes lojas, trocando seus óculos por lentes de contato e se transformando em *uma linda mulher*, passando a ser desejada por todos que antes a menosprezavam.

Outro momento que consideramos relevante, ocorre quando Diana está falando sobre a guerra e Steve responde que a guerra é uma grande e imensa tragédia, e não há muito o que ambos possam fazer a respeito, sugerindo que ao chegar em Londres encontre o homem que pode. Diana responde “Eu sou o homem que pode [...]”. Outro diálogo que segue a mesma linha de significação, ocorre quando Diana quer atacar Ares – afinal foi seu objetivo e missão desde o início da trama – e Steve diz que não pode deixar que ela faça isso, Diana então rebate que não cabe a ele decidir o que ela faz. Existem diversas outras falas e posicionamentos de Diana no decorrer do filme que são muito representativos no que se refere à questão do empoderamento feminino. Vale ressaltar, que o filme é aprovado segundo o teste de Bechdel apresentado anteriormente, onde no diálogo entre as personagens Etta e Diana, é apresentado os três requisitos básicos, que requer duas personagens mulheres com nomes, conversando entre si, e o assunto deve ser relacionado a algo que não seja um homem.

Jenkins é peça fundamental na direção de *Mulher Maravilha*, conseguindo retratar essas questões de maneira sutil, pode se considerar que ela o faz sem tornar maçante, repetitivo ou até mesmo apelativa a abordagem desses assuntos para o telespectador. No decorrer do filme, podemos perceber o quanto Diana precisa se provar como capaz, mesmo ela salvando por diversas vezes a pele de Steve, o mesmo duvida por muitos momentos da capacidade da Amazona. Mesmo com conhecimento de sua origem, presenciando diversas batalhas onde a heroína sozinha consegue enfrentar todo um exército e sair ilesa. Uma realidade enfrentada pelas mulheres cotidianamente. Em dados recentes por pesquisa feita pelo Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento (PNUD), e disponibilizada por Barreto (2023) para o portal G1, realizada em 80 países abrangendo mais de 85% da população mundial, levantou-se que no Brasil

Na dimensão política, 39,9% das pessoas revelaram preconceito de gênero e acreditam que mulheres não são tão boas políticas como os homens ao desempenharem a função. Além disso, também acreditam que as mulheres possuem menos direitos do que os homens.

Podendo assim, ser refletido na desigualdade presente no cinema, e na baixa representatividade, encontradas não somente nas atuações, como nas produções ou até mesmo na desigualdade salarial entre os gêneros, dentre outras situações; fazendo, por sua vez, com que mulheres precisem se provar capazes duas vezes mais, para conseguir espaço, no meio de trabalho ou em outros, e quando falamos de mulheres negras, a situação se torna ainda mais complexa. A respeito da desigualdade salarial, Araújo e Ribeiro (2006) complementam:

A discriminação pode ser caracterizada tanto sob o ponto de vista social quanto econômico. Sob o ponto de vista econômico, a discriminação se processa quando não há uma avaliação correta dos diferentes custos e benefícios produtivos de cada pessoa, mas a partir de ações discriminatórias contra pessoas que se distinguem por características visíveis (gênero e raça, por exemplo, mas também ‘apresentação física’), antes mesmo que elas possam demonstrar suas reais capacidades produtivas. Assim, muitas vezes as mulheres detêm uma formação, uma experiência e uma produtividade superiores às dos homens, mas nem por isso recebem os mesmos rendimentos, caracterizando, portanto, situações de discriminação social.

Outro fator importante a ser abordado é a questão da objetificação sexual feminina ou hipersexualização do corpo feminino. Algo que acaba sendo recorrente em muitas produções cinematográficas, principalmente se tratando das histórias em quadrinhos e produções desse gênero. Embora com críticas a respeito do comprimento do uniforme da *Mulher Maravilha*, Jenkins conseguiu realizar um bom trabalho, onde em nenhum momento da trama, isso é utilizado como parte do entretenimento. É um filme que faz muito uso do *slow motion*, como já mencionado, mas apenas para ressaltar as lutas, e não o corpo ou uso da sexualidade para fins de sedução. O que é surpreendente, tendo em vista que no primeiro ato do filme, existem

diversas cenas de mulheres lutando, algo que talvez com outra direção, poderia ter sido apresentado de uma forma completamente diferente. E Vascouto para o site N6 de Oito, traduz isso bem ao dizer que:

Então lembremos que o filme é dirigido por Patty Jenkins, uma mulher com muita clareza a respeito da forma como mulheres são representadas no cinema, e tudo isso deixa de ser tão surpreendente assim. Jenkins nos mostra que é possível, sim, fazer um filme de ação de sucesso livre de objetificação sexual feminina. E mesmo quando ela inverte o jogo e apresenta uma cena típica de um protagonista (Diana) surpreendendo o par romântico pelado (Steve), ela o faz com bom gosto – sem ângulos absurdos e sem devorar o corpo de Steve com a câmera, como estamos acostumados a ver acontecer com personagens femininas. (VASCOUTO, 2017)

E como exemplo, podemos citar a personagem Arlequina uma anti-heróina, interpretada pela atriz Margot Robbie, no filme *Esquadrão Suicida* de 2016, da mesma empresa *DC Comics*, dirigido por David Ayer. A personagem é considerada sensual por si só, e esse não é o ponto, mas a maneira como isso é construído e explorado na trama, além da objetificação em cima da personagem. Podemos verificar isso pela maneira como a câmera é utilizada, indo dos pés à cabeça da personagem em cenas na qual ela está se trocando e o uso exacerbado de *close-up*²³ em determinadas posições da personagem ou até mesmo em partes do corpo desta. Como bem representa França (2020)

A ficção pode sim ter espaço para mulheres sensuais, que gostam de ser sexy e podem até usar esses elementos ao seu favor na história, mas há uma diferença entre representar isso como uma característica bem feita da personagem e coloca-la como um objeto sexual.

Figura 36 – Uso do *Close Up* na Personagem Arlequina



Fonte: *Esquadrão Suicida*, 2016.

²³ Plano Fechado (*Close Up*) – A câmera está bem próxima do objeto, de modo que ele ocupa quase todo o cenário, sem deixar grandes espaços à sua volta. É um plano de intimidade e expressão. Fonte: (PRIMEIRO FILME, [201-?]).

Tal comparação demonstra e reforça a importância da direção de Jenkins em *Mulher Maravilha*, com o cuidado tomado para que situações como essas não fossem reproduzidas, como ocorre frequentemente na indústria cinematográfica. Estes fatos são cruciais para a construção de uma informação representativa da questão feminina no filme, tendo auxiliado – ou sendo, talvez, o elemento central – do grande sucesso da obra. Marinho (2016) reforça essa ideia quando atesta que:

Escolher a Mulher-Maravilha como um ícone significa assumir um símbolo de poder num exercício de empoderamento. A Mulher-Maravilha é um símbolo de poder, de poder da mulher. Mesmo que haja uma ambiguidade e, inclusive, uma contrariedade nos enfoques em quase 80 anos de histórias (isto é, nem sempre as histórias da Mulher-Maravilha foram pró-libertação das mulheres, reproduzindo, não raras vezes, clichês patriarcais, sobretudo, pelo fato de essas histórias serem escritas por homens imersos em uma sociedade patriarcal) há certas convenções primárias em torno do mitema de suas histórias que perduram ao longo dos anos, de modo que, dentro dessa ambiguidade, seja possível identificar e reconhecer a Mulher-Maravilha como símbolo de poder da mulher.

Embora a *Mulher Maravilha* seja uma das personagens mais empoderadas da cultura pop, trazendo representatividade e impacto ao longo de décadas, Patty Jenkins complementa ao dizer em entrevista ao Omelete, que:

Ela não é feminista, pois nunca ocorreu a ela que alguém seria tratado diferente, o que por si só é uma declaração poderosa. Fico aborrecida quando ela se torna o centro de controvérsias sobre ser ou não um ícone feminista. Ela é. Ela tem sido por muito tempo, ninguém pode decidir se ela deveria ser ou não. Ela é, para muitas mulheres e homens que se identificam com ela. (JENKINS, 2017).

Gal Gadot, em entrevista para a UOL, também complementa muito bem com um dos pontos principais da importância de mais representatividades como esta. O impacto que produções assim podem gerar.

Sendo mãe de duas meninas, estou muito animada que finalmente esteja acontecendo. [...] É muito importante que elas finalmente tenham uma figura feminina forte para servir de modelo. Não só para as meninas, mas também para os meninos. Falamos sobre empoderamento das mulheres o tempo todo, mas não podemos empoderar as mulheres sem educar os homens. Precisamos ser inclusivos. E espero que tenhamos cada vez mais figuras femininas fortes. (GADOT, 2017).

O filme *Mulher Maravilha* (2017) é um norteador para construção de identidades diversas, como uma alternativa às Princesas da Disney ou demais personagens que acabam por reproduzir os mesmos discursos. Conforme personagens como a *Mulher Maravilha*, tomam partido na luta das mulheres, representando diferentes pautas que conversam com o feminismo e os direitos das mulheres, os novos enredos seguem a mesma responsabilidade, proporcionando assim, maior diversificação dentre os modelos identitários existentes. Após sua estreia e repercussão, o filme *Mulher Maravilha*, levou a indústria cinematográfica de Hollywood a produzir novas franquias de protagonismo feminino, - como, por exemplo, a

Capitã Marvel (2019); Aves de Rapina (2020); a continuação da franquia de Mulher Maravilha 1984, (2020); Viúva Negra (2021), a série WandaVision (2021); a série Ms. Marvel (2022); a série She Hulk (2022); e o filme Wakanda Para Sempre (2022), assim como outros ainda não confirmados. Alcançando inclusive, espaços fora do universo de super-heróis, o sucesso de Mulher Maravilha, proporcionou diversas produções cinematográficas que contam com o protagonismo feminino com diferentes identidades - proporcionando assim melhor representatividade de mulheres diversas e maior equidade.

6.2 CAPITÃ MARVEL (2019)

O filme Capitã Marvel, dirigido por Anna Boden e Ryan Fleck, teve seu lançamento em 2019, após uma breve citação da personagem por meio de seu símbolo presente no filme Vingadores: Guerra Infinita, lançado em 2018. A personagem, também faz sua participação na continuação da franquia dos Vingadores, no filme Vingadores Ultimato (2019).

A obra nos apresenta a história de origem da personagem Carol Danvers, também chamada de Vers, e interpretada pela atriz Brie Larson. O roteiro é narrado em meio à guerra entre as raças alienígenas Kree e Skrull. E seu enredo sofre certas adaptações em relação aos quadrinhos da personagem, para melhor conversar com as novas propostas da empresa e do público. Como se pode observar na sinopse, a seguir:

Sinopse: Capitã Marvel (2019)

Em Capitã Marvel, Carol Danvers (Brie Larson) é uma ex-agente da Força Aérea norte-americana, que, sem se lembrar de sua vida na Terra, é recrutada pelos Kree para fazer parte de seu exército de elite. Inimiga declarada dos Skrull, ela acaba voltando ao seu planeta de origem para impedir uma invasão dos metamorfos e assim vai acabar descobrindo a verdade sobre si, com ajuda do agente Nick Fury (Samuel L. Jackson) e da gata Goose.

Fonte: Adoro Cinema, 2019.

Como na análise anterior, se faz necessário o levantamento de informações extras acerca do filme Capitã Marvel, para posterior explicação da importância da representatividade das mulheres para além do protagonismo.

	Informações sobre o Filme
Direção	<i>Anna Boden e Ryan Fleck</i>
Figurino	<i>Sanja Milkovic Hays</i>
Estúdio	<i>Marvel Studios/The Walt Disney Company</i>
Produção	<i>Marvel Studios</i>
Dados do Elenco	<i>O elenco principal é composto por Brie Larson (Carol Danvers/Capitã Marvel), Samuel L. Jackson (Nick Fury), Jude Law (Yon-Rogg), Gemma Chan (Doutora Minerva), Lashana Lynch (Maria Rambeau), Mckenna Grace (Carol Danvers criança) e Annette Benning (Inteligência Suprema).</i>
Tempo de Duração	<i>123 minutos</i>

Fonte: Site IMDB, 2019.

Capitã Marvel - assim como foi o filme da Mulher Maravilha para a DC - também é o primeiro filme de protagonismo feminino dentro do MCU. Tendo sua estreia no Brasil, no dia 7 de março, às vésperas do dia internacional da mulher. Trazendo, assim a representatividade feminina não só para o filme em si, mas aos bastidores, como na direção, roteiro, produção, figurino, além de contar com uma seleção musical composta majoritariamente por artistas mulheres como parte da trilha sonora para a narrativa do filme. O filme por ser ambientado nos anos 90, acaba ressaltando essas questões com diversas referências da década em questão.

Como descrito na sinopse, a personagem tem dificuldades de se lembrar de sua vida passada, portanto, dentro da linguagem cinematográfica, o filme faz bastante o uso de *flashbacks* no decorrer de toda a trama, onde podemos conhecer um pouco do difícil passado de Carol Danvers e também sobre a origem de seus poderes e dimensões do mesmo. O filme utiliza efeitos sonoros intergalácticos que conversam com os poderes da protagonista, no qual estes aumentam o volume no decorrer do filme, na medida em que a personagem descobre a dimensão dos seus poderes, até o último ato, onde a Capitã alcança o ápice de sua força. É importante também, falar sobre a fotografia do filme, que faz uso da câmera mais fechada, focando assim, no rosto dos personagens, o que por sua vez, auxilia nas cenas que exprimem emoção. Além disso, o enquadramento faz uso do *Plongée* e *Contra-plongée*, em determinadas cenas, principalmente nos momentos de *flashbacks*, como exemplificado abaixo.

Figura 37 - Uso de *Plongée* e *Contra-Plongée*



Fonte: Filme Capitã Marvel, 2019.

Nesta imagem, observamos o uso da técnica de *Plongée* no enquadramento demonstrando a relação de poder aplicado sobre a personagem. Enquanto o uso do *Contra-Plongée* em Capitã Marvel, transmite por sua vez, as sensações de opressão e fraqueza, pela qual a personagem passa no decorrer de sua jornada. Enfim, a obra conta com duas cenas pós-créditos, importantes para a conexão com o Universo Cinematográfico Marvel, e posterior lançamento da franquia Vingadores.

Se em Mulher-Maravilha acompanhamos a personagem como super-heroína desde sua infância, em Capitã Marvel, acompanhamos a trajetória de uma pessoa antes desse processo de transformação. Uma pessoa nascida no planeta Terra, que exerce uma profissão, que possui suas várias incertezas, vulnerabilidades e que desde cedo, enfrenta as dificuldades pelo preconceito atrelado ao seu gênero. O filme trabalha bastante a questão da humanidade. O que por sua vez, aproxima a personagem de boa parte do público.

Carol Danvers, – antes de se tornar Vers ou simplesmente a mais forte super-heroína de todo o Universo Cinematográfico Marvel, como Capitã Marvel – é uma mulher que precisa lutar muito, enfrentando todo o preconceito que sofre desde criança. O filme mostra apenas pequenos trechos por meio de *flashbacks*, contudo, fica evidente que desde sua infância sofria repressão, por ter apreço por atividades que não eram consideradas femininas. Em uma de suas lembranças, enquanto se divertia em uma corrida de *kart*, um acidente ocorre e seu pai a repreende dizendo que aquele ambiente não era lugar para ela, a mesma rebate dizendo que ele - o pai - deixava o que parece ser o irmão de Danvers – não fica claro no filme, embora implícito – participar da corrida. Quando mais velha, Danvers continua encarando atividades consideradas masculinas, como por exemplo se alistar em uma organização militar se tornando

pilota de caça da força aérea dos Estados Unidos, ou até mesmo o seu gosto e conhecimento por carros velozes.

Em outra de suas lembranças, podemos perceber o preconceito sofrido por Danvers durante seu treinamento militar, apenas pelo fato de ser mulher, onde falas como: “você não é forte o bastante”, “nunca vão deixar você pilotar”, “você é boa piloto, mas é tão emotiva”, “sabe por que nunca tem mulher no manche, não é?!” dentre outras falas, só reforçam esse preconceito. No qual, desde o início de sua história, só demonstra que a personagem tem sua capacidade e força de vontade tolhidas por terceiros, em sua maioria homens, por conta de seu gênero.

Subvertendo os demais super-heróis, que possuem consciência de como receberam seus respectivos poderes, Capitã Marvel, já inicia o filme com poderes, mas sem ter consciência sobre o seu passado, quando adquiriu seus poderes por meio de um acidente causado pela mesma, em uma de suas missões, ao atirar e explodir um núcleo de energia. Ela é levada a outro planeta – Hala – por Yon-Rogg (Jude Law), que vem a ser o seu instrutor. É nesse novo planeta, que Danvers passa a ser chamada de Vers, acreditando pertencer à raça alienígena Kree. Neste local, a personagem sempre fora coagida, por seu instrutor, a conter seus poderes. Yon-Rogg, não só é o responsável por impedir a completa capacidade de poder e força da personagem, como também, é o responsável pela perda de sua memória.

Danvers começa a questionar suas lembranças, buscando durante parte do filme, sua verdadeira identidade. Somente quando retorna ao planeta Terra, percebe que foi enganada e traça uma busca por sua verdadeira identidade, e é por meio do seu reencontro com a personagem Maria Rambeau (Lashana Lynch) – que possui uma relação de amizade e quase irmandade com a protagonista – que a personagem começa a se reconhecer como Carol Danvers, entendendo sua trajetória, o motivo e dimensão de seus poderes, se redescobrimo. Ou seja, diferente do que é comumente apresentado nos filmes de origem, em Capitã Marvel, o público passa a conhecer a personagem, conjuntamente a ela. Vale a ressalva, de que, o filme em questão, passa no teste de Bechdel apresentado anteriormente. Pois contém na obra, os três requisitos de Bechdel, no qual, é preciso ter pelo menos duas mulheres, aqui representadas por Danvers e Maria Rambeau, elas devem conversar entre si e sobre alguma coisa que não seja sobre um homem, portanto, o filme atende às premissas básicas do teste de Alison Bechdel.

Sobre a representatividade de mulheres de diferentes identidades, Capitã Marvel apresenta uma personagem que foge ao estereótipo feminino comum na indústria cinematográfica. O filme apresenta uma personagem militar de personalidade séria e durona, o

que por sua vez, não anula o seu senso de humor para com seus amigos como o agente Nick Fury (Samuel L. Jackson) e Maria.

Um ponto importante, é que o filme não teve a necessidade de inserir um par romântico para a protagonista, algo diferente do que ocorre geralmente. Abordando uma personagem bem distante de trajes que a objetifique. Por exemplo, como Carol Danvers, ela está mais próxima de um estilo *grunge*²⁴, – existem inúmeras referências desta década no decorrer da história, inclusive na trilha sonora e vestimentas – com seus jeans rasgados, camiseta da banda *Nine Inch Nails*, jaqueta de couro, coturnos e cabelos despenteados, e vale ressaltar o não uso de batom em seus lábios. Quando vestindo seu traje de Capitã Marvel, não ocorre qualquer objetificação, ela dispõe de um traje que conversa com a sua personalidade, traje este que sofre determinadas alterações em relação ao HQ da personagem, para melhor atender essa proposta. Tais fatos, que demonstram o cuidado da produção, desde o figurino, buscando corresponder à identidade da personagem.

Figura 38 - Figurino Carol Danvers



Fonte: Filme Capitã Marvel (2019)

Andy Park, diretor de desenvolvimento visual da Marvel Studios, ajudou na criação dos designs iniciais da Capitã Marvel. Contudo, foi a figurinista Sanja Milkovic Hays,

²⁴ É uma mistura de punk e heavy metal surgida em meados da década de 80 em Seattle, cidade no noroeste dos Estados Unidos, quase na fronteira com o Canadá. O termo *grunge* – que em seu sentido original significa “sujeira” ou “imundice” em inglês – descreve tanto o estilo visual (cabelo desgrenhado, roupas velhas e folgadas) de bandas e fãs, quanto o som saturado e distorcido das guitarras que dão o tom das músicas. Fonte: SUPERINTERESSANTE (2011).

conhecida por seu trabalho com filmes de ficção científica e ação, a responsável por colaborar e dar vida aos trajes da personagem, os transformando para que fossem funcionais.

Foi uma decisão consciente não apenas para torná-la linda e maravilhosa, mas, em vez disso, fazer com que seu figurino faça parte da atitude dela. Ela é uma garota com atitude e que, justamente por isso, não tem nada a provar para ninguém. Esse é um conceito muito moderno para uma super-heroína. Espero que muitas jovens possam se identificar com ela. (HAYS, 2019).

O uniforme da Capitã, inclui elementos sem distinção de gênero, ou seja, elementos que podem ser utilizados por todos, ou pertencer a qualquer super-heroína ou super-herói. Como seu capacete mascarado, que deixa em evidencia um moicano, algo não muito comum dentro dessa temática. Usando botas robustas, diferente dos saltos comumente atrelado às personagens femininas ou super-heroínas, – como é o caso, inclusive – da Mulher Maravilha.

O filme mostra que os uniformes da *Starforce* podem ser modificados. É importante ressaltar, que se tratando da indústria cultural, essa variedade também atribui valor na venda de diferentes produtos no mercado. Deste modo, o figurino da personagem conta com dois uniformes, ambos com certa inspiração e referência militar, sendo o primeiro em tons verde e preto, e o segundo em tons vermelho, azul e dourado.

Figura 39 - Figurino Capitã Marvel



Fonte: Filme Capitã Marvel (2019).

O empoderamento feminino aqui, se aplica também às demais personagens como, por exemplo, a personagem Lawson. É importante considerar que nos quadrinhos Marvel/Lawson é um personagem masculino, um guerreiro alienígena, que ao chegar à Terra, assume a identidade do falecido Dr. Walter Lawson para disfarce entre os humanos. Ele é o principal mentor de Carol Danvers. No filme *Capitã Marvel* (2019), esse mesmo personagem é representado por uma mulher, interpretada por Annette Bening, o que por sua vez, foi motivo de muita crítica. Contudo o presidente da Marvel Studios, Kevin Feige, em entrevista ao site *The Wrap*, explica o motivo da mudança.

Tinha a ver com o desenvolvimento da história, com a forma para melhor mostrar o crescimento de Carol Danvers e seu desenvolvimento como heroína [...] O fato dela ter uma melhor amiga mulher e uma mentora mulher era importante para nós, e também uma ideia que Anna [Boden, diretora e roteirista] tinha. (FEIGE, 2019).

É relevante enfatizar a importância da mulher representando o papel da inteligência ou da cientista. Vale também, a ressalva de que não é o primeiro filme do MCU que aborda mulheres representantes da ciência, existem outros exemplos como em *Thor* (2011), *Thor: O mundo sombrio* (2013), com a astrofísica Jane Foster; e em *Pantera Negra* (2017), com a princesa e cientista Shurié. No entanto, é importante a representação de mulheres cientistas em filmes de grande alcance como os do Universo Cinematográfico Marvel. Como bem exemplifica Nery (2019):

A representação de cientistas mulheres em filmes populares como os do universo Marvel importa e muito, pois suas colegas da vida real não costumam ser muito (re)conhecidas. Primeira mulher a ganhar um Nobel e a única pessoa a conquistar o prêmio em duas áreas diferentes (Física e Química), a polonesa Marie Curie (1867-1934) talvez seja a mais lembrada. No Brasil, Berta Lutz (1894-1976), que se destacou como bióloga no estudo de anfíbios e por engajamento político em prol das mulheres, também é constantemente citada. (NERY, 2019).

Outra personagem importante é Maria Rambeau, apresentando a representatividade da mulher negra, e ressaltando um grande exemplo também da representatividade da mãe solteira, responsável por sustentar a casa e criar sua filha sozinha, além de encarar o mercado de trabalho, aqui no caso exercendo sua função de piloto da Força Aérea. Não obstante, Maria acaba sendo um canal para apresentar a representatividade feminina e negra no meio científico também. No qual atua e inspira sua filha Monica Rambeau, a ter, desde criança, um contato com a ciência, o que por sua vez tem forte influência na jornada futura de Monica dentro do universo Marvel, hoje fazendo parte da série *WandaVision* (2021), que funciona como uma sequência de *Vingadores Ultimato* (2019).

Figura 40 - Maria Rambeau e Monica Rambeau



Fonte: Filme Capitã Marvel (2019).

A respeito das críticas, – assim como o ocorrido com o lançamento de Mulher Maravilha – Capitã Marvel (2019) também foi alvo de tentativas de boicote sexista. Como já mencionado, o filme sofreu críticas pela mudança de gênero da personagem Mar-Vell. E também, críticas à personagem principal, por ser considerada “seria demais” ou por não estar sorrindo o tempo inteiro durante a trama. Além de sérias críticas à atriz Brie Larson, onde diversos usuários foram ao site *Rotten Tomatoes* postar mensagens negativas, com o intuito de rebaixar a nota do longa, antes mesmo de seu lançamento. Tudo isso foi motivado, pelo fato da atriz e protagonista, defender a diversidade na turnê promocional do filme, onde deu espaço e preferência para jornalista Keah Brown, mulher negra e com deficiência. O que por sua vez, não foi bem visto por estes grupos, resultando em diversos comentários preconceituosos para com a atriz. Atitudes como essas, levaram o site *Rotten Tomatoes* a remover a seção “*want to see*”, que possibilitava um espaço aos fãs para descreverem o que esperavam do filme que estrearia. Em comunicado oficial, do site *Rotten Tomatoes* (2019), é dito que:

Infelizmente, nós vimos uma ação nada construtiva, por vezes se parecendo com trollagens, o que acreditamos ser um desserviço para o nosso público geral. Não se preocupem, pois os fãs ainda terão sua voz: Quando um filme for lançado, o público pode dar sua nota e opinião como sempre.”.

Sobre a personagem não sorrir com tanta frequência durante o filme, a diretora em entrevista ao *Empire Film Podcast*, explica que o cinema reproduz padrões da realidade, incluindo o padrão de mulher simpática e sorridente. Em determinada cena do filme, isso é colocado em questão, quando um motoqueiro pede para a heroína sorrir para ele, que prontamente mantém sua seriedade. Boden (2019) complementa dizendo que “Se você falar com qualquer mulher, ela vai dizer que isso que aconteceu com a Capitã, já se deu inúmeras vezes com ela. Estamos explorando a experiência feminina (da vida real) nas telas. Ter isso como parte do debate (cinematográfico) é algo que eu acho importante.”

O filme *Capitã Marvel*, aborda uma forte representatividade feminina, pois como demonstrado, apresenta diferentes entidades e personalidades mulheres, dentro de um único filme. Principalmente no que tange a diferentes tipos de identidades, pois quando se fala sobre Representatividade Feminina na Indústria Cinematográfica, estamos falando da representatividade de diferentes tipos de mulheres, não apenas estereótipos, mas sim distintas representações de diferentes identidades.

Figura 41 - Carol Danvers como Pilota de Caça da Força Aérea dos E.U.A.



Fonte: Filme *Capitã Marvel* (2019).

Sobretudo, *Capitã Marvel* é um filme que mostra a busca por autoconhecimento, lembrando que ninguém é capaz de fazer você encontrar a sua melhor versão além de você mesma. E que o empoderamento é poder descobrir a própria força por si só, no entanto, quando existem modelos, referências e mais representatividade, podemos considerar que se abre um leque ainda maior de possibilidades. E sobre isso, o filme apresenta vários momentos em que fizeram Carol Danvers cair, em que lhe disseram “não”, momentos como em seus treinos com Yon-Rogg, no qual o mesmo reforça que as emoções de Vers, são suas maiores fraquezas. No entanto, mesmo se machucando e ouvindo por diversas vezes que não era capaz, Danvers se levanta e tenta novamente. E é justamente quando retoma suas memórias, e entra em contato

com seu emocional, tendo sua rede de apoio presente, que Carol descobre quem é, conseguindo se libertar, e assim, alcançar seu verdadeiro potencial, a dimensão de seus poderes e de sua força implacável.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os filmes apresentados nesta pesquisa são os pioneiros dentro do recorte de mulheres super-heroínas a ganharem seus respectivos filmes de protagonismo feminino dentro desses dois grandes universos cinematográficos apresentados (UEDC e MCU). Entender a representatividade das mulheres na indústria cinematográfica, como já vimos, possibilita espaço não somente nos cinemas, mas nos bastidores, dando oportunidades às diretoras, roteiristas, figurinistas dentre outras áreas envolvidas na produção e elaboração de um filme. Auxiliando deste modo, o desvio do *male gaze*, ou seja, o olhar masculino tão frequente nas produções cinematográficas, frequente ao ponto de existir um termo para tal.

Esta pesquisa buscou analisar por meio dos estudos culturais e sociais, compreender como a linguagem cinematográfica, por meio de seu discurso, auxilia na construção de diferentes identidades. Influenciando nas representações e nos estereótipos de gênero, podendo auxiliar ou não, no processo de empoderamento das mulheres. Como podemos analisar, a informação presente nas narrativas fílmicas possui a capacidade de ressignificar e visibilizar as representações e significados das práticas sociais. Onde as representações construídas por meio dos filmes e outros meios culturais, influenciam e são influenciadas pelo contexto social. Portanto, se os valores sociais são movidos por um sistema capitalista, racista, machista e patriarcal, isso pode e eventualmente será refletido nessas representações como nos filmes e demais mídias. Logo, a constante repetição desses valores nas mídias, pode vir a ser uma forma nociva ao mesmo passo que didática de incentivar a sociedade dentro dessa tradição hegemônica e hierárquica, como já apresentado, onde há a representação apenas de uma identidade como sendo a legítima, e, portanto, a “melhor”. Essa identidade compreende apenas esse ideal, considerando inferior tudo aquilo que não representa esse padrão.

Como apresentado por Stuart Hall; Thomas Tadeu da Silva e Kathryn Woodward (2012, p. 82). “A identidade e a diferença se traduzem, assim, em declarações sobre quem pertence e sobre quem não pertence, sobre quem está incluído e quem está excluído.”. Complementando ainda mais ao dizer “[...] por sua vez, que identidade e diferença são o resultado de atos de criação *linguística* significa dizer que elas são criadas por meio de atos de linguagem.” (2012, p. 76). Logo, ao partir desta máxima, compreendemos a importância do questionamento sobre as relações de gênero que são por muitas vezes medidas pela relação de poder, visto que ao considerar que gênero é uma construção social e não apenas uma definição biológica, discutimos, desse modo, o empoderamento a fim de questionar as representações das mulheres nos filmes e mídias como um todo, em prol de mais representatividade e diversidade.

Por conseguinte, podemos considerar que o presente trabalho responde aos objetivos propostos, atendendo as suas especificidades, e retomamos aqui, a seguinte questão: “A representatividade das mulheres, pela informação presente na linguagem cinematográfica, auxilia na construção de identidades positivas ou negativas desse grupo social?”. Tendo em vista as análises fílmicas realizadas, podemos considerar o filme uma excelente ferramenta capaz de fomentar discussões e reflexões acerca das relações de gênero, criando novos sentidos e assim tornando possível a desconstrução de alguns dos estereótipos atrelados à mulher. Entende-se que a informação disseminada pela linguagem cinematográfica nas obras analisadas possui a capacidade de informar e influenciar mulheres na conquista por novos espaços, por muitas vezes, considerados predominantemente masculinos, como é o caso do recorte aqui trabalhado, de super-heroínas. Pela linguagem do cinema, tal capacidade ocorre por meio de uma junção de discursos sonoros e imagéticos, por cores, enquadramentos e demais componentes de significados. Tendo a capacidade de influenciar também, a compreensão social de que o lugar da mulher é onde ela quiser, para muito além dos estereótipos da mulher servil, que, como vimos, por vezes são replicados. Os filmes podem, trazer à luz, discussões acerca da importância da sororidade e união que nós, mulheres, precisamos ter ao enfrentar os obstáculos que a sociedade nos impõe. Dito isto, é possível perceber com as análises que a representação das personagens Mulher Maravilha e Capitã Marvel, abordam o empoderamento e a força feminina, ainda que, por muitos momentos, as informações ocorrem sutilmente.

Nas análises são apresentados inúmeros diálogos, cenas e momentos dos filmes em que podemos reconhecer a sororidade e empoderamento, por momentos podendo se relacionar com situações análogas às vivenciadas pelas mulheres a respeito da desigualdade de gênero. Sobretudo, ambos os filmes ainda não representam todas as mulheres, pois quando falamos de representatividade, falamos de inclusão. E ainda há baixa representatividade de mulheres negras em ambos os filmes. No entanto, é importante frisar que estamos falando dos primeiros filmes de super-heroínas solo, das duas grandes empresas Marvel e DC, os pioneiros dentro desse recorte, onde temos mulheres dirigindo personagens mulheres, filmes precursores em muitos aspectos, e responsáveis por abrir portas para novos filmes e séries com protagonismo feminino de super-heroínas, como as citadas anteriormente, ressaltando aqui o Pantera Negra (2018), filme que traz a representatividade negra não só no elenco, como majoritariamente aos bastidores. Não obstante, sua continuação, Pantera Negra: Wakanda Para Sempre (2022), o qual aborda a representatividade no protagonismo da mulher negra, e podemos considerar um marco histórico na indústria.

Por fim, é relevante ressaltar a importância dessa representatividade das mulheres nos filmes apresentados, e sua potência ao informar, encorajar, servir de exemplo e empoderamento de meninas e mulheres em seus desenvolvimentos ao longo da vida, mas também servindo de incentivo didático aos meninos, homens e todos aqueles que se identifiquem com as personagens em questão. Lembrando, que ao se tratar de filmes oriundos de uma indústria cultural, estes possuem ainda um forte impacto na produção de brinquedos, dentre outros artefatos relacionados às personagens e respectivos filmes, o que por sua vez, amplia ainda mais as possibilidades e desenvolvimento desde a infância, ao trazer novas opções ao mercado. Acredita-se que isso possibilita uma alternativa identitária e, de certo modo, um acolhimento àqueles que não se encaixam nos estereótipos e padrões constantemente replicados, como os das Princesas Disney, por exemplo. Isso incentiva a todas e todos a possibilidade de reconhecerem suas potencialidades e qualidades, além de abranger novas identidades em constante processo de construção. Esses discursos, encorajam meninas e mulheres a realizarem atividades que não são ditas, mostrando que as mulheres e demais minorias podem e devem ocupar qualquer espaço social, devendo existir representatividade em todos os espaços, além de mais oportunidades e legitimação dessas minorias na sociedade.

Podemos considerar, que ambos os filmes analisados possuem conotações distintas para cada público. É possível que as representações das personagens Mulher Maravilha e Capitã Marvel, atinjam as mulheres de uma forma, aos homens de outra e aos não-binários de outra maneira. Pois, os diferentes pontos de vista dialogam de acordo com os valores de cada público. Logo, a construção social de cada pessoa, será responsável pela sua perspectiva acerca da mulher. E, desse modo, a mensagem transmitida nos filmes serão interpretadas de acordo com os valores de cada um, podendo ser vista de forma positiva ou não, ensejando conflito e reflexão, em um contínuo processo dialógico. Sobretudo, possibilitando conhecimento acerca do tema, além de abranger espaços antes não atingidos, proporcionando reconhecimento.

A representatividade das mulheres, é um assunto que coloca em pauta a vida, e por meio desses discursos e reflexões, constroem-se a possibilidade de desconstrução pouco a pouco, buscando por maior equidade de direitos entre os gêneros, proporcionando às mulheres o que lhe é de direito, como, minimamente, o respeito.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Cláudio. **os figurinos icônicos da mulher maravilha**. Magazine-HD, 2017. Disponível em: <https://www.magazine-hd.com/apps/wp/mulher-maravilha-wonder-woman-figura-estilo/>. Acesso em: 14 maio 2021.
- ARAUJO, Lindomar da Silva. Oscar: Academy of Motion Picture Arts e Sciences – AMPAS, InfoEscola, 2020. Disponível em: <https://www.infoescola.com/cinema/oscar/>. Acesso em: 11 de nov. 2020.
- ARAÚJO, Verônica Fagundes; RIBEIRO, Eduardo Pontual. **Diferenciais de Salários por Gênero no Brasil: Uma Análises Regional**, [s. l.], 2006.
- BAB.LA. **happy end**, s.a. Disponível em: <https://pt.bab.la/dicionario/ingles-portugues/happy-end>. Acesso em: 20 de set. 2018.
- BARRETO, Kellen. **no Brasil, 84,5% das pessoas têm pelo menos um tipo de preconceito contra mulheres, diz ONU**: Pesquisa feita pelo Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento (PNUD) ouviu pessoas em 80 países. Portal G1, 2023. Disponível em: <https://g1.globo.com/politica/noticia/2023/06/12/no-brasil-845percent-das-pessoas-tem-pelo-menos-um-tipo-de-preconceito-contramulheres-diz-pesquisa-da-onu.ghtml>. Acesso em: 13 jun. 2023.
- BEAUVOIR, Simone. O Segundo Sexo. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, p.10, 2009.
- BOURDIEU, P. **a escola conservadora**: as desigualdades frente à escola e à cultura. In: Escritos de educação, 2010.
- BRIDI, Natália. Capitã Marvel: 7 HQs para conhecer a heroína. **Omelete**, 2019. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/marvel-comics/capita-marvel-7-hqs-para-conhecer-a-heroína#14>. Acesso em: 10 de nov. 2020.
- BRIDI, Natália. Capitã Marvel: A origem, o passado polêmico e o renascimento da heroína. **Omelete**, 2019. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/marvel-comics/capita-marvel-a-origem-o-passado-polemico-e-o-renascimento-da-heroína#3>. Acesso em: 10 de nov. 2020.
- BUSH, V. As we may think. **atlantic monthly**, [...], v.176, 1, p.101-108, 1945. Disponível em: <https://www.theatlantic.com/magazine/archive/1945/07/as-we-may-think/303881/>. Acesso em: 20 abr. 2021.
- CANDIDO, Marcia Rangel; JÚNIOR, João Feres. Representação e estereótipos de mulheres negras no cinema brasileiro. **Revista Estudos Feministas, Florianópolis**, SciELO, p. 1-14, 25 jun. 2023.
- CAPITÃ MARVEL**. Direção: Anna Boden e Ryan Fleck. Produção: Kevin Feige. Estados Unidos, 2019, 124 minutos. Distribuição: Walt Disney Studios Motion Pictures. Título
- CAPITÃ MARVEL**. In: Adoro Cinema. **Sinopse**, 2019. Disponível em: <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-141110/>. Acesso em: 3 mar. 2020.

CARDOSO, Joana Amaral. Por trás de uma Mulher-Maravilha há outra mulher: e muita história. **Estante P**, 2017. Disponível em: <https://www.publico.pt/2017/06/01/culturaipilon/noticia/por-tras-de-uma-mulher-maravilha-ha-outra-mulher-1774185>. Acesso em: 17 de nov. 2020.

CARRANO, Daniela. Mulher-Maravilha: Conheça a origem da personagem. **ThunderWave**, 2017. Disponível em: <https://www.thunderwave.com.br/mulher-maravilha-conheca-origem-da-personagem/>. Acesso em: 17 de nov. 2020.

Ciência da Informação, Belo Horizonte, v. 1, n. 1, p. 41-62, jan./jun. 1996. Disponível em: <http://www.brapci.inf.br/index.php/article/download/11621>. Acesso em: 21 abr. 2021.

COLETTI, Caio. Origem da Capitã Marvel é alterada nos quadrinhos antes da estreia do filme. **Entretenimento Uol**, 2018. Disponível em: <https://entretenimento.uol.com.br/noticias/redacao/2018/10/17/origem-da-capita-marvel-e-alterada-nos-quadrinhos-antes-da-estreia-do-filme.htm>. Acesso em: 10 de nov. 2020.

CONNELL, Christopher. O impacto que a Primeira Guerra Mundial causou no trabalho e no direito ao voto das mulheres. **ShareAmerica**, 2017. Disponível em: encurtador.com.br/mtEKS. Acesso em: 27 de nov. 2020.

CORREIO BRAZILIENSE. Brasília: **estudo mostra que negros são minoria no audiovisual brasileiro**, 2018. Disponível em: https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2018/02/21/interna_diversao_arte,661107/pesquisa-ancine.shtml. Acesso em: 29 de jun. 2018.

COSTA, Robson Santos. Linguagens contemporâneas: discurso e memória nos quadrinhos de super-heróis. Rio de Janeiro, 2007. 116 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Memória Social, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2007.

CRIVELARI, Beatriz. **da submissão ao protagonismo**: a evolução da representatividade feminina no cinema. **Jornalismo Junior**, 2018. Disponível em:

<http://jornalismojunior.com.br/da-submissao-ao-protagonismo-a-evolucao-da-representatividade-feminina-no-cinema/>. Acesso em: 15 fev. 2019.

MURARI, Lucas de Castro. A representação filmica de joana d'arc. **Seminário de Pesquisa em Artes da Faculdade de Artes do Paraná**, Curitiba, p. 205-208, jun. 2011.

CUCHE, Denys. **a noção de cultura nas ciências sociais**. Bauru: EDUSC, 1999, p. 144-256.

CUNHA, Jaqueline dos Santos. MISS FURY: A PRIMEIRA SUPER-HEROÍNA DE AUTORIA FEMININA. **Revista Água Viva**, [s. l.], 2020.

DAL'EVEDOVE, P. R.; FUJITA, M. S. L. O movimento interdisciplinar em Ciência da Informação: **Uma reflexão epistemológica**, v. 14, n. 3, 2013. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/36230>. Acesso em: 23 jun. 2023.

DIANA, Daniela. **meios de Comunicação**, [2018]. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/meios-de-comunicacao/>. Acesso em: 22 de set. 2018.

DICIONÁRIO INFORMAL. **frame**, 2011. Disponível em: <https://www.dicionarioinformal.com.br/frame/>>. Acesso em 21 de set. 2018.

DINIZ, Maria Lúcia Vissotto Paiva; ARAÚJO, Juliano José de. **Telejornal: A construção da notícia no texto sincrético**, 2005. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/casa/article/view/585>. Acesso em: 20 set. 2018.

E.T. O EXTRATERRESTRE. Direção: Steven Spielberg. Produção: Steven Spielberg e Kathleen Kennedy. Estados Unidos, 1982, 105 minutos. Título original: *E.T.the extra-terrestrial*. Lançamento no Brasil em 25 de dez. 1982.

ENGLER, Natália. **de miss Israel a militar, quem é Gal Gadot, a nova mulher-maravilha**. UOL, 2017. Disponível em: <https://cinema.uol.com.br/noticias/redacao/2017/05/31/de-miss-israel-a-soldado-do-exercito-quem-e-gal-gadot-a-mulher-maravilha.htm>. Acesso em: 8 abr. 2021.

ESQUADRÃO SUICIDA. Direção: David Ayer. Produção: Charles Roven, Richard Suckle. Estados Unidos, 2016. 2h 3 minutos. Distribuição: Warner Bros Picture. Título original: *Suicide Squad*. Lançamento no Brasil em 4 de agosto de 2016.

ESTANTEANTE: Liga da Justiça, quadrinhos de super-heróis e machismo. [S. l.], 2017. Disponível em: <https://estanteante.wordpress.com/tag/mulher-maravilha/>. Acesso em: 20 jul. 2018.

FABER, Marcos Emílio Ekman. **o entre guerras: O American way of life e a crise de 1929**, s.a. Disponível em: <<http://www.historialivre.com/contemporanea/entreguerras.htm>>. Acesso em: 27 de set. 2018.

FANFICTION. **superman** escrita por Pedro Latavanha, 2017. Disponível em: <<https://fanfiction.com.br/historia/749060/Superman/>>. Acesso em: 17 set. de 2018.

FERRARY, Ramon. O aniversário do Superman: Saiba tudo sobre os 80 anos do herói. **Bora Assistir**, 2018. Disponível em: <https://boraassistir.com.br/materia/especial/93034-o-aniversario-do-superman-80-anos->. Acesso em: 03 de dez. 2020.

FIAUX, Gus. Liga da Justiça: Atrizes defendem os novos trajes das Amazonas no filme. **Legião dos Heróis**, 2017. Disponível em: <https://www.legiaodosherois.com.br/2017/liga-da-justica-atrizes-defendem-os-novos-trajes-das-amazonas-no-filme.html>. Acesso em: 27 de nov. 2020.

FOUCALT, Michel. **arqueologia do saber**. Rio de Janeiro: Forense, 2004.

FRANÇA, Clarice. Aves de Rapina: Arlequina é sexy sem ser um objeto sexual. **Nebulla**, 2020. Disponível em: <https://www.nebulla.co/aves-de-rapina-arlequina-e-sexy-sem-ser-um-objeto-sexual/>. Acesso em: 28 de nov. 2020.

Gal Gadot ameaça abandonar sequência de Mulher-Maravilha. **Folha de S.Paulo**, 2017. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2017/11/1935325-gal-gadot-ameaca-abandonar-sequencia-de-mulher-maravilha.shtml>. Acesso em: 28 de nov. 2020.

Gal Gadot ameaça deixar Mulher-Maravilha por produtor acusado de assédio. **O Globo**, 2017. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/cultura/filmes/gal-gadot-ameaca-deixar-mulher-maravilha-por-produtor-acusado-de-assedio-22061008>. Acesso em: 27 de nov. 2020.

Gal Gadot é mesmo maravilhosa e nós podemos provar. **Hypeness**, 2019. Disponível em: <https://www.hypeness.com.br/2019/12/gal-gadot-e-mesmo-maravilhosa-e-nos-podemos-provar/>. Acesso em: 27 de nov. 2020.

GALVÃO, Camila. **a polêmica e as mulheres que inspiraram a criação da mulher-maravilha**. Mega Curioso, 2015. Disponível em: <https://www.megacurioso.com.br/quadrinhos/85492-a-polemica-e-as-mulheres-que-inspiraram-a-criacao-da-mulher-maravilha.htm>. Acesso em: 8 jan. 2019.

GOMES, Dáphine Ponte. A influência dos movimentos Nova Hollywood, blockbusters e highconcept na composição do filme Clube da Luta. In **Revista Anagrama**, São Paulo, Ano 6, Edição 2, dezembro de 2012 - fevereiro de 2013. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/anagrama/article/view/48174>. Acesso em: 7 de out. de 2020

GOMES, Dáphine Ponte. **A influência dos movimentos Nova Hollywood, blockbusters e high-concept na composição do filme Clube da Luta**. Revista Anagrama, São Paulo, ed. 2, p.1-17, 2012.

GOMES, Sara. **saiba mais sobre o poderoso império kree da marvel**. Aficionados, 2019. Disponível em: <https://www.aficionados.com.br/imperio-kree-marvel/>. Acesso em: 13 maio 2020.

HALL, Stuart. **a identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.
HATTIE McDaniel: a cruel história de uma atriz que ganhou um Oscar e desafiou a sociedade. **El País**, 2019. Disponível em: https://brasil.elpais.com/brasil/2019/12/13/cultura/1576235728_595044.html. Acesso em: 5 fev. 2020.

HUYER, Guilherme Jorge. O Flashback na narrativa não linear subjetiva: O caso de “following” (1998). **SciELO**, 2014. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/110344/000952682.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 28 de nov. 2020.

KORNIS, Mônica Almeida. **história e cinema: um debate metodológico**. Rio de Janeiro, vol. 5, n. 10, 1992, p. 237-250.
Liga da Justiça, quadrinhos de super-heróis e machismo. **Estanteante**, 2017. Disponível em: <https://estanteante.wordpress.com/tag/mulher-maravilha/>. Acesso em: 29 de nov. 2020.

LEMOS, José de agosto. O que é grunge?: Movimento mudou a música nos anos 90 e foi uma das últimas grandes ondas do rock. **SuperInteressante**, 2011. Disponível em: <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/o-que-e-grunge>. Acesso em: 30 jun. 2023.

LISBOA, Ronai *et al.* **utilização de vídeos em slow motion na obtenção de medidas diretas para o estudo do movimento num plano inclinado**. Universidade Federal do Rio Grande do Norte, 2018.

MAIA, Teresa. **a crise de 1929**, 2016. Disponível em:
<https://pt.slideshare.net/TeresaAMaia/a-crise-de-1929-56873275>. Acesso em: 21 de set. 2018.

MARTIN, Marcel. **a linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2003.

MERENCIANO, Levi Henrique. Cinema Hollywoodiano e Cultura de Massa – Entre Leitores, Espectadores e Expectativas. **Cadernos de Semiótica Aplicada**, vol. 9, n.1, p.10 - 23, 2011. Disponível em:
https://www.researchgate.net/publication/274718104_Cinema_Hollywoodiano_e_cultura_de_massas_entre_leitores_espectadores_e_expectativas. Acesso em: 20 de nov. de 2020.

MERENCIANO, Levi Henrique. Cinema hollywoodiano e cultura de massa: entre leitores, espectadores e expectativas. **Cadernos de Semiótica Aplicada**, v. 9, n. 1, p. 16, 2011.

MESSIAS, C. I.; CRIPPA, G. Histórias em quadrinhos na internet como fontes de informação. **Encontro Nacional de Pesquisa e Pós-graduação em Ciência da Informação**, n. XVIII ENANCIB, 2017. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/104693>. Acesso em: 25 jun. 2023.

MICHAELIS. **longa-metragem**, 2018. Disponível em:
<http://michaelis.uol.com.br/busca?id=RQpqR>. Acesso em 27 de set. 2018.

MORIN, Edgar. **cultura de massas no século XX**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, p. 44-94, 1997.

Ms. Marvel Vol. 1: Best of the Best [Ms. Marvel (2006-2010)] (English Edition). **Amazon**, [2006?]. Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Ms-Marvel-Vol-2006-2010-English-ebook/dp/B00AAJR202>. Acesso em: 11 de nov. 2020.

MULHER - MARAVILHA. Direção: Patty Jenkins. Produção: DC Comics. Estados Unidos, 2017. Distribuição: Warner Bros Picture. Título original: *Wonder Woman*. Lançamento no Brasil em 1 de junho de 2017.

Mulher Maravilha. *In*: Adoro Cinema. **Sinopse**, 2017. Disponível em:
<https://www.adorocinema.com/filmes/filme-173720/>. Acesso em: 10 mar. 2020.

Mulher-Maravilha é a quinta maior bilheteria de filmes de super-heróis. **Folha de S.Paulo**, 2017. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2017/09/1916278-mulher-maravilha-e-o-quinto-filme-de-super-herois-mais-visto-da-historia.shtml>. Acesso em: 10 mar. 2020.

NAÇÕES Unidas Brasil: **declaração universal dos direitos humanos**. [S. l.], 2023. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/91601-declara%C3%A7%C3%A3o-universal-dos-direitos-humanos>. Acesso em: 24 jun. 2023.

NAKAGAWA, Osamu. **a história de Superman**, s.d. Disponível em:
<http://www.tvsinopse.ghost.net/art/2/super1.htm>. Acesso em: 20 de set. 2018.

NERY, Aline. **a capitã marvel e as mulheres cientistas**: Primeira super-heroína a protagonizar um filme do estúdio, personagem não repete clichês de outras personagens superpoderosas no cinema e enfatiza a força feminina em áreas antes exclusivamente

masculinas. *Ciência Hoje*, 2019. Disponível em: <https://cienciahoje.org.br/artigo/a-capita-marvel-e-as-mulheres-cientistas/>. Acesso em: 15 set. 2020.

NOVAIS, Clara. QUEM FOI A PRIMEIRA ATRIZ NEGRA A GANHAR O OSCAR. **ELLE**, 2021. Disponível em: <https://elle.com.br/cultura/primeira-atriz-negra-vencer-oscar>. Acesso em: 10 fev. 2022.

OITOMILÍMETROS: O que é live action?. [S. l.], 2020. Disponível em: <https://www.8milímetros.com.br/o-que-e-live-action/>. Acesso em: 14 jul. 2023.

OLIVEIRA, Alana Carla Herculano de; SILVA, Kennedy Felipe Alves da. O BLACKFACE NO CARNAVAL BRASILEIRO E A LEGITIMAÇÃO DO RACISMO RECREATIVO. *Das Amazônia*s, Revista Discente de História da UFAC, p. 5-6, 2020.

OLIVEIRA, Robespierre de; COLOMBO, Angélica Antonechen. **Cinema e Linguagem**: as transformações perceptivas e cognitivas, p. 15-24, 2013.

OLIVEIRA, Saulo. O 11 de Setembro referenciado nas séries da Marvel/Netflix, 2016. Disponível em: <https://formigaeletrica.com.br/seriados/11-de-setembro-marvel-netflix/>. Acesso em: 26 de set. 2018.

ONU: 90% da população mundial tem algum preconceito contra mulheres. **ONU News**, 2023. Disponível em: <https://news.un.org/pt/story/2023/06/1815832>. Acesso em: 23 jun. 2023. original: *Captain Marvel*. Lançamento no Brasil em 07 de março de 2019.

ORLANDI, Eni. **Discurso em Análise**: sujeito, sentido, ideologia. Campinas: Pontes, 2012. PACHECO, Joice Oliveira. **identidade cultural e alteridade**: problematizações necessárias, p. 3, 2017. Disponível em: http://www.unisc.br/site/spartacus/edicoes/012007/pacheco_joyce_oliveira.pdf. Acesso em: 28 de set. 2018.

PÊCHEUS, Michel. Delimitações, Inversões, Deslocamentos. **Cadernos de Estudos Linguísticos**, n.19. Campinas: Unicamp, 1990.

PEREIRA, Juliana. **o que são Blackfaces e por que eles são racistas?**. Portal Géledes, 2022. Disponível em: <https://www.geledes.org.br/o-que-sao-blackfaces-e-por-que-eles-sao-racistas/>. Acesso em: 10 ago. 2022.

PINTO, Joana Plaza. De diferenças e hierarquias no quadro Adelaide às análises situadas e críticas na Linguística Aplicada. **DELTA: Documentação de Estudos em Linguística Teórica e Aplicada**, SciELO, p. 208, 2015.

PRATA, Rafael Costa. **o blackface**: Como "denegrir" a imagem do negro no cinema. Blog Cinema da História, 2012. Disponível em: <http://cinemadahistoria.blogspot.com/2012/06/o-blackface-como-denegrir-imagem-do.html>. Acesso em: 11 mar. 2020.

PRATINI, Vitória. **pesquisa indica que homens sempre foram mais velhos que seus pares românticos em hollywood**. Adoro Cinema, 2015. Disponível em: <https://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-113702/>. Acesso em: 10 set. 2019.

PROJETO torna obrigatória equiparação salarial entre homens e mulheres para funções idênticas Fonte: Agência Câmara de Notícias. **Câmara dos Deputados**, 2023. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/noticias/937651-projeto-torna-obrigatoria-equiparacao-salarial-entre-homens-e-mulheres-para-funcoes-identicas/>. Acesso em: 23 jun. 2023.

QUINO, J. L. **toda mafalda**. São Paulo: Martins Fontes, p. 217, 1993.

QUINTAS, Francisco. Tudo sobre a Mulher-Maravilha, a Princesa Amazona. **Aficionados**, 2017. Disponível em: <https://www.aficionados.com.br/tudo-sobre-mulher-maravilha/>. Acesso em: 27 de nov. 2020.

RAMONE, Marcus. **que era que era?**. Universo HQ, 2015. Disponível em: <https://universohq.com/universo-paralelo/que-era-que-era/>. Acesso em: 17 fev. 2022.

RANULFO, André. **um herói como nunca havia existido antes**, 2013. Disponível em: <http://torahnerd.blogspot.com/2013/10/superman-e-o-judaismo.html>. Acesso em: 22 de set. 2018.

ROBERTO. **desvalorizar o oscar**, 2016. Disponível em: http://obviousmag.org/artista_naolive/2016/desvalorizar-o-oscar.html. Acesso em: 30 de set. 2018.

ROTTEN Tomatoes: Movies. [S. l.], 2023. Disponível em: <https://www.rottentomatoes.com/>. Acesso em: 19 maio 2023.

SABBAGA, Julia. **por nomadland, chloe zhao se torna 2ª mulher a levar o oscar de melhor direção**. Site Omelete, 2021. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/oscar-2021/oscar-2021-chloe-zhao-melhor-direcao>. Acesso em: 11 maio 2022.

SANA. As Sufragistas e a Moda como ferramenta política. **História da Moda**, 2015. Disponível em: <http://modahistorica.blogspot.com/2015/08/as-sufragistas-e-moda-como-ferramenta.html>. Acesso em: 29 de nov. 2020.

SARACEVIC, Tefko. Ciência da Informação: origem, evolução e relações. **Perspectivas em Ciência da Informação**, Belo Horizonte, v. 1, n. 1, p. 41-62, jan./jun. 1996.

SENRA, Fabi. **a evolução do figurino da mulher maravilha**. Garota te Conto Tudo, 2020. Disponível em: <https://garotatecontotudo.com.br/2020/05/24/a-evolucao-do-figurino-da-mulher-maravilha/>. Acesso em: 15 mar. 2022.

SIGNIFICADOS. **alteridade**, 2013. Disponível em: <https://www.significados.com.br/alteridade/>. Acesso em: 27 de set. 2018.

SIGNIFICADOS. **alter ego**, 2016. Disponível em: <https://www.significados.com.br/alter-ego/>. Acesso em: 27 de set. 2018.

SIGNIFICADOS. **antropologia**, 2018. Disponível em: <https://www.significados.com.br/antropologia/>. Acesso em: 27 set. 2018.

SIGNIFICADOS. **blockbuster**, 2014. Disponível em: <https://www.significados.com.br/blockbuster/>. Acesso em: 27 de set. 2018.

SIGNIFICADOS. **marketing**, 2018. Disponível em: <https://www.significados.com.br/marketing/>. Acesso em: 27 set. 2018.

SIGNIFICADOS. **semiologia**, 2016. Disponível em: <https://www.significados.com.br/semiologia/>. Acesso em: 27 de set. 2018.

SIGNIFICADOS. **underground**, 2019. Disponível em: <https://www.significados.com.br/alter-ego/>. Acesso em: 27 de set. 2019.

SILVA da, Veruska Anacirema S. **cinematógrafo**: Um olhar sob a história. Salvador (BA): EDUFBA, 2009, p. 305-311.

SILVA, Tadeu Tp,az da; HALL, Stuart; WOODWARD, Kathryn. **identidade e diferença**: a perspectiva dos Estudos Culturais. Petrópolis, RJ: Vozes, ed. 15, p. 18-81, 2014.

SILVA, Veruska Anacirema S. da. **Cinematógrafo**: Um olhar sobre a História. Salvador: EDUFBA; São Paulo: Ed. Da UNESP, p. 8, 2009.

SIMÕES, Isabelle. Veja a evolução do uniforme da Mulher-Maravilha. **DeliriumNerd**, 2016. Disponível em: <https://deliriumnerd.com/2016/03/23/arte-75-anos-a-evolucao-do-uniforme-da-mulher-maravilha/>. Acesso em: 26 de nov. 2020.

SIMÕES, Isabelle. **veja a evolução do uniforme da mulher-maravilha**. Delirium Nerd, 2016. Disponível em: <https://deliriumnerd.com/2016/03/23/arte-75-anos-a-evolucao-do-uniforme-da-mulher-maravilha/>. Acesso em: 6 out. 2020.

SOUZA, Eduardo Paschoal de. **Montagem e construção do discurso cinematográfico: a forma narrativa em “O homem que é alto é feliz?”**. Rio de Janeiro, 2015.

SOUZA, Nathani Gabriele Mota de. **políticas públicas e a inclusão da mulher negra no cinema**. [S. l.: s. n.], p.7, 2020

TOSI, Marcela. Voto feminino: a história do voto das mulheres. **Politize**, 2016. Disponível em: <https://www.politize.com.br/conquista-do-direito-ao-voto-feminino/>. Acesso em: 17 de nov. 2020.

VAL, Marina. **mulher - maravilha**: Um filme revigorante para o universo cinematográfico da DC. Jovem Nerd, 2017. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/critica-mulher-maravilha/>. Acesso em: 8 set. 2021.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **ensaio sobre análise fílmica**. Tradução de Marina Appenzeller. 7. ed. Campinas, SP: Papiros, 2012.

VASCOUTO, Lara. 7 Clichês e Estereótipos Subvertidos em Mulher-Maravilha. **NódeOito**, 2017. Disponível em: <http://nodeoito.com/estereotipos-subvertidos-mulher-maravilha/>. Acesso em: 27 de nov. 2020.

VENANCIO, Milena de Azevedo; FARBIARZ, Alexandre. A importância da representatividade na cultura pop: os casos Star Wars e Harry Potter. In: Comunicadores e mutações: Cenários e oportunidades, 2, Brasília, DF. **Anais eletrônicos...** Interprogramas – XV secomunica, 2016.

VERGUEIRO, Waldomiro. História em quadrinhos. In: CAMPELLO, Bernadete Santos; CALDEIRA, Paulo da Terra; MACEDO, Vera Amália Amarante (Org.). Formas e expressões do conhecimento: introdução às fontes de informação. Belo Horizonte: Escola de Biblioteconomia da UFMG, 1998. p. 115-149.

MOYA, Álvaro de. Shazam. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1977.

WOLF, Virgínia. **um teto todo Seu**. Trad. De Bia Nunes de Souza, Glauco Mattoso. 1. Ed. São Paulo: Tordesilhas, 2014.

Wonder Woman. **IMDB**, 2017. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0451279/>. Acesso em: 3 mar. 2020.

Captain Marvel. **IMDB**, 2019. Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt4154664/?ref_=fn_al_tt_1. Acesso em: 10 mar. 2020.

ZEMLER, Emily. **os bastidores do figurino de capitã marvel**: Vogue fala com a figurinista Sanja Milkovic Hays sobre sua visão a respeito de um novo amanhecer de super-heróis do sexo feminina. Vogue, 2019. Disponível em: <https://vogue.globo.com/cultura/noticia/2019/03/os-bastidores-do-figurino-de-capita-marvel.ghtml>. Acesso em: 16 jul. 2020.

GLOSSÁRIO

Academy of Motion Picture Arts and Sciences (AMPAS): [...] uma organização profissional sem fins lucrativos, que foi criada por 36 personalidades mais importantes da indústria cinematográfica, em 1927 [...]. Fonte: InfoEscola (2023).

Alter Ego: Alter ego é uma locução substantiva com origem no latim “alter” e “ego” cujo significado literal é “o outro eu”. Fonte: (SIGNIFICADOS, 2016).

Alteridade: É um substantivo feminino que expressa a qualidade ou estado do que é outro ou do que é diferente. É um termo abordado pela filosofia e pela antropologia. Fonte: (SIGNIFICADOS, 2019).

American Way of Life: Estilo americano de vida: Após a Primeira Guerra Mundial, os EUA se tornaram uma potência mundial. A prosperidade estadunidense possibilitou ao País exportar produtos agrícolas e industrializados para toda a Europa, garantindo grandes lucros ao País. Entretanto os EUA não exportaram apenas produtos agrícolas e industrializados à Europa e ao restante do planeta. A cultura norte-americana também passou a impregnar as outras nações. Principalmente por meio da literatura, do cinema e da música, os Estados Unidos souberam como nenhum outro País, aproveitar-se da lacuna de poder aberta pela crise europeia do pós-guerra. Com isso, os norte-americanos passaram a exportar seu modo de vida, o “*american way of life*” (estilo de vida americano), onde as famílias do País alcançavam a felicidade por meio do consumo de produtos industrializados (rádios, eletrodomésticos, aspirador de pó, comida enlatada, carro próprio, etc). Fonte: (FABER, [2016?]).

Anthropos: Palavra grega que significa ser humano ou algo relativo ao homem. Fonte: (Dicionário Informal, 2017).

Close-Up: Plano Fechado (*Close Up*) – A câmera está bem próxima do objeto, de modo que ele ocupa quase todo o cenário, sem deixar grandes espaços à sua volta. É um plano de intimidade e expressão. Fonte: (PRIMEIRO FILME, [201-?]).

Comics Magazine Association of America: Associação Americana de Revistas em Quadrinhos. Fonte: Tradução Livre.

Flashback: *Flashback* é um recuo temporal para relatar acontecimentos anteriores ao curso presente da narrativa. Fonte: Aumont, 2003, p 131 *apud*. Huyer, 2014, p.38.

Frame: (em português: quadro ou moldura) é cada um dos quadros ou imagens fixas de um produto audiovisual. Fonte: (Dicionário Informal, 2018).

Grunge: É uma mistura de punk e heavy metal surgida em meados da década de 80 em Seattle, cidade no noroeste dos Estados Unidos, quase na fronteira com o Canadá. O termo *grunge* – que em seu sentido original significa “sujeira” ou “imundice” em inglês – descreve tanto o estilo visual (cabelo desgrenhado, roupas velhas e folgadas) de bandas e fãs, quanto o som saturado e distorcido das guitarras que dão o tom das músicas. Fonte: SUPERINTERESSANTE (2011).

Happy End: Palavra em inglês que significa final feliz. Fonte: Tradução Livre.

Kree: É uma raça extraterrestre considerada a mais poderosa no universo Marvel. Fonte: Aficionados, (2019).

Live-Action: [...] uma produção que usa atrizes e atores reais e que pode, ou não, ser combinada com animações 2D e CGI (em inglês, *imagens geradas por computador*). Fonte: OitoMilímetros, (2020).

Longas-Metragens: Filmes com durações médias de 100 minutos. Fonte: (Dicio, [2019?]).

Marketing: É um conjunto de atividades que visa entender e atender às necessidades do cliente. Fonte: (BRAINLY, 2020).

Queer: Palavra em inglês que significa “estranho” e, em alguns países, ainda é usado como termo entre os gêneros, sem concordar com tais rótulos, ou que não saibam definir seu gênero/orientação sexual. Fonte: Revista Galileu, 2020.

Semiologia: *semeion*, significa sinal e *logos*, estudo. A semiologia é uma área do conhecimento que se dedica a compreender os sistemas de significação desenvolvidos pela sociedade. Tem por objeto os conjuntos de signos, sejam eles linguísticos, visuais, ou ainda ritos e costumes. Fonte: (Significados, 2016).

Slow Motion: O uso de câmeras, capazes de capturar muitos quadros por segundo na investigação de fenômenos físicos, permite uma observação minuciosa desses fenômenos quando os vídeos produzidos são reproduzidos em baixa velocidade (*Slow Motion*). Fonte: (LISBOA, 2017, p.1.).

Suffragette: Em 1906, o jornal Daily Mail, cunha o termo “*Suffragette*” como uma maneira depreciativa de descrever as mulheres mais militantes. Fonte: (SANA, 2015).

Superman: é um personagem fictício e o primeiro super-herói da história. Com o tempo se converteu num dos super-heróis mais populares do mundo e serviu de inspiração para o gênero. Sua popularidade tem transcendido o mundo dos quadrinhos e tornando-se até um ícone da cultura pop e também um representante dos ideais da humanidade, justiça e verdade que todos devem ter. Fonte: (FANFICTION, 2017).

The Golden Age: A Era de Ouro começou em 1938, quando *Action Comics #1* apresentou seu primeiro super-herói, o Super-Homem. [...] Entre 1938 e 1945 os super-heróis floresceram. Spirit, Capitão Marvel, Flash, Tocha Humana e muitos outros nasceram em várias publicações. Em 1940, os quadrinhos de guerra possibilitaram a estréia de todos os heróis patrióticos. [...] Em 1945, com o final da guerra, a Era de Ouro dos quadrinhos começou a declinar e os quadrinhos de ficção científica ganharam popularidade. (RAMONE, 2015).

Underground: [...] a cultura ou movimento underground, que é formada por um grupo de pessoas que não está preocupada em seguir padrões comerciais, e pode ser chamada também de cena underground. Fonte: (SIGNIFICADOS, 2019).