



INSTITUTO
UNIVERSITÁRIO
DE LISBOA

De coadjuvantes a heroínas: A presença de personagens femininas nos filmes de super-heróis

Beatriz de Assumpção Gonçalves

Mestrado em Comunicação, Cultura e Tecnologias da Informação

Orientadora:

Doutora Maria João Soares Almeida Pedroso de Lima, Investigadora Integrada, Professora Auxiliar Convidada, ISCTE - Instituto Universitário de Lisboa

Outubro, 2024



SOCIOLOGIA
E POLÍTICAS PÚBLICAS

Departamento de Sociologia

De coadjuvantes a heroínas: A presença de personagens femininas nos filmes de super-heróis

Beatriz de Assumpção Gonçalves

Mestrado em Comunicação, Cultura e Tecnologias da Informação

Orientadora:

Doutora Maria João Soares Almeida Pedroso de Lima,
Investigadora Integrada, Professora Auxiliar Convidada, ISCTE -
Instituto Universitário de Lisboa

Outubro, 2024

Agradecimento

Expresso a minha imensa gratidão a todos que, de diferentes formas, contribuíram para a conclusão da minha jornada acadêmica. Agradeço ao meu pai por acreditar em mim e sempre apoiar as minhas escolhas. Dedico um agradecimento especial ao meu companheiro de vida, Priit Vaher. O seu amor, paciência e cuidado foram fundamentais nos momentos mais difíceis. Com a sua presença constante, gestos de carinho e atenção, esta jornada ficou mais leve. Este trabalho é, de muitas formas, uma conquista nossa. Agradeço também aos meus amigos, Pedro Barreto, Michael Freitas e Ana Carolina Urias, pelas preciosas conversas e trocas que iluminam os caminhos que escolhi trilhar, não só nesta pesquisa, mas na vida. À minha orientadora, Maria João Lima, meu sincero agradecimento por acolher-me e por sua orientação sábia e cuidadosa, que foram essenciais para o desenvolvimento deste trabalho. Este trabalho não seria possível sem o apoio, amor e inspiração de cada um de vocês.

Obrigada por fazerem parte desta jornada.

Resumo

Esta tese centra-se na representação de personagens femininas em filmes de super-heróis, com foco em produções realizadas por mulheres entre 2008-2020. A crescente popularidade deste gênero cinematográfico é contextualizada através das transformações recentes na indústria do cinema, em especial em relação às questões de desigualdade de gênero. Apesar do aumento progressivo de super-heroínas, estas personagens ainda são frequentemente retratadas de maneira limitada e objetificada. O corpus de análise compreende quatro filmes: *Homem de Ferro*, *Mulher Maravilha*, *Capitã Marvel* e *Aves de Rapina*. A partir da análise do discurso de Foucault, examinaremos elementos como narrativa, construção de personagens e cinematografia, investigando temas como o papel das mulheres na sociedade, a exposição dos seus corpos e a exploração da sexualidade. O objetivo deste trabalho é compreender como as obras citadas contribuíram para a percepção cultural da identidade feminina no cinema contemporâneo. Busca-se demonstrar como as realizadoras mulheres têm o potencial para promover uma representação mais diversificada e equitativa das mulheres, analisando sua influência nas narrativas e estéticas desses filmes. Esta investigação propõe uma reflexão sobre as dinâmicas de gênero no contexto do cinema de super-heróis. As conclusões desta pesquisa podem fomentar debates sobre as transformações gradativas na forma como as mulheres são retratadas e percebidas na cultura popular.

Palavras-chave: Cinema de super-heróis; Super-heroínas; Representação feminina; Gênero.

Abstract

This thesis focuses on the representation of female characters in superhero films, with a particular emphasis on productions directed by women between 2008 and 2020. The growing popularity of this cinematic genre is contextualized through the recent transformations in the film industry, especially concerning issues of gender inequality. Despite the progressive increase of superheroines, these characters are still often depicted in limited and objectified ways. The corpus of analysis comprises four films: *Iron Man*, *Wonder Woman*, *Captain Marvel*, and *Birds of Prey*. Based on Foucault's discourse analysis, we will examine elements such as narrative, character construction, and cinematography, investigating themes related to the role of women in society, the portrayal of their bodies, and the exploitation of sexuality. The aim of this study is to understand how the cited works have contributed to the cultural perception of female identity in contemporary cinema. It aims to demonstrate how female directors have the potential to promote a more diverse and equitable representation of women by shaping the narratives and aesthetics of these films. This research proposes a reflection on gender dynamics in the context of superhero cinema. The conclusions of this research can foster debates about the gradual transformations in how women are portrayed and perceived in popular culture.

Keywords: Superhero Cinema; Superheroines; Female Representation; Gender.

Índice

AGRADECIMENTO	iii
RESUMO	v
ABSTRACT	vii
INTRODUÇÃO	1
CAPÍTULO 1 - Revisão da Literatura	5
1.1. O cinema de entretenimento e os super-heróis	5
1.2. Sobre diversidade: Mulheres no Cinema	8
1.3. Mulheres nos Primeiros Filmes de Super-Heróis	11
1.4. Mudança de Paradigma: A Emergência das Super-Heroínas	14
CAPÍTULO 2 - Metodologia	23
2.1 Modelo de Análise	23
2.2 Seleção de Filmes	23
2.3 Análise dos Filmes	27
CAPÍTULO 3 - Análise	29
4.1 Homem de Ferro (2008)	29
4.2 Mulher Maravilha (2017)	31
4.3 Capitã Marvel (2019)	34
4.4 Aves de Rapina (e a Fantabulástica Emancipação de Uma Harley Quinn) (2020)	37
CONCLUSÕES	43
BIBLIOGRAFIA	46
FILMOGRAFIA	48
WEBGRAFIA	50
ANEXOS	53
Anexo A - Grelha de análise para a seleção da amostra de filmes	53

Introdução

Os super-heróis têm uma trajetória que se estende por várias décadas e que, ao longo dos anos, se popularizaram através de obras filmográficas produzidas por Hollywood. Adaptados da banda desenhada, de videogames e até de brinquedos para os grandes ecrãs, filmes sobre os super-heróis tornaram-se uma presença constante no cinema contemporâneo de entretenimento. Eles ganharam espaço nas salas de cinema ao redor do mundo, serviços de *streaming*, além de séries de TV e grandes eventos como a *Comic Con*¹. À partida, filmes de super-heróis já são exibidos nos cinemas desde os anos 1940. O primeiro produto audiovisual vindo da Marvel, que na época se chamava *Timely Comics*, foi um filme seriado do Capitão América, em 1944.²

O “ciclo de sucesso” iniciou-se de facto no fim dos anos 70 com o longa-metragem *Superman* (Donner, 1978), o que trouxe um novo nível de qualidade e escala épica ao género. Um pouco mais de uma década depois, um novo marco surgiu: *Batman* (1989) e *Batman Returns* (1992), do realizador Tim Burton. Estes filmes mostraram o grande potencial comercial dos super-heróis no cinema. Posteriormente, os super-heróis encontraram seu lugar ao sol na indústria cinematográfica, com grande parte desta popularidade impulsionada no início dos anos 2000 por fatores como efeitos visuais inovadores e construção de franquias interligadas, como o Universo Cinematográfico da Marvel (UCM) (McSweeney, 2021) e o Universo Estendido da DC (UEDC).

Assim, presenciamos o renascimento do género de super-heróis através de filmes como a trilogia *Homem-Aranha* de Sam Raimi (2002-2007) e a trilogia *X-Men* de Bryan Singer (2000-2006). A partir de *Homem de Ferro* (Favreau) e *O Cavaleiro das Trevas* (Nolan), ambos em 2008, o universo de filmes de super-heróis tornou-se bastante lucrativo e produziu duas das franquias mais bem-sucedidas da história do cinema. Esse sucesso foi fruto do grande investimento feito por potências criativas como *Disney* (21st Century Fox), Warner Bros. Pictures, e suas produções movimentam bilhões em franquias e subprodutos, pois a maioria dos filmes com essa temática a que temos assistido nas últimas décadas foi produzida por estes grupos. Seus filmes atingem uma audiência global, já que suas histórias são facilmente compreensíveis em diferentes culturas (Aguilar, 2021).

¹ [A Comic Convention \(Comic-Con\)](#) é uma empresa que visa sensibilizar o público em geral para a banda desenhada e formas de arte popular através de apresentações públicas, convenções, exposições e outras actividades de divulgação pública que celebram a contribuição histórica e contínua da banda desenhada para a arte e a cultura.

² Filme seriado tratava-se apenas de uma série de curtas-metragens, formato muito popular entre os anos 30 e 50, produzida com baixo orçamento, e que eram exibidos antes dos filmes nas sessões de cinema (Patrian, 2020)

Muitos destes filmes não apenas tiveram êxito nas bilheteiras, mas também receberam reconhecimento crítico, incluindo indicações aos *Oscars*³ por suas realizações técnicas. O filme *Pantera Negra* (Coogler, 2018) marcou um ponto de viragem significativo ao tornar-se o primeiro do género a receber uma indicação de melhor longa-metragem, e mais seis indicações, demonstrando a crescente importância cultural e comercial dos filmes de super-heróis. *Joker* (Phillips, 2019) também destacou-se entre os premiados desse ano, tanto pelo guião quanto pela qualidade técnica. O filme recebeu onze indicações aos *Oscars* e tornou-se o filme baseado em banda desenhada com o maior número de nomeações recebidas da história. No mesmo ano, a *Max* lançou a minissérie *Watchmen*, baseada na *graphic novel* homónima de 1986, escrita por Alan Moore, e a plataforma *Amazon Prime* lançou a série *The Boys*, adaptada da banda desenhada de Garth Ennis e Darick Robertson. Ambas apresentam universos distópicos de super-heróis e as suas narrativas abordam questões contemporâneas como racismo sistémico, as fragilidades do sistema de justiça, e a complexidade do heroísmo, destacando falhas e ambiguidades morais dos personagens. O sucesso de *The Boys* resultou num *spin-off* em 2023, *Gen V*.

A emergência destes novos temas possibilitou a geração de uma nova vaga de produtos culturais com um conteúdo aparentemente mais crítico. A falta de representatividade negra, a seletividade do sistema penal, o machismo, a emancipação feminina, perturbações mentais, imperialismo e o uso de *medias* sociais como ferramenta de perceção da realidade são algumas das várias questões reais tratadas no campo da ficção. Portanto, o cinema de entretenimento, junto com o volume de conteúdo mediático produzido com temática de super-heróis, merece atenção pelo espaço que ocupam dentro da indústria cultural e pela sua amplitude de público. Seus filmes têm potencial de transcender o entretenimento, por mais que esta seja uma das suas características mais marcantes.

Além disso, temos testemunhado mudanças consideráveis na indústria cinematográfica nos últimos anos, reflexo também de mudanças em curso na sociedade, o que faz com que o presente estudo seja pertinente, tendo em conta o contexto sociocultural atual no qual o estudo se insere. Neste sentido, o movimento *#MeToo*, por exemplo, trouxe à tona questões de assédio e desigualdade de género na indústria do entretenimento. O movimento ganhou força global em

³ Os *Oscars*, também conhecidos como “*The Academy Awards*”, são atribuídos anualmente pela *Academy of Motion Picture Arts and Sciences (AMPAS)*, na mais antiga e prestigiada cerimónia anual que aclama os feitos da indústria cinematográfica internacional.

2017 com o caso Harvey Weinstein⁴ e catalisou discussões mais amplas sobre o tratamento e a representação das mulheres nos *media* e por trás das câmaras.

Logo, examinar as representações femininas neste tipo de filmes é uma oportunidade de refletir sobre o que tem sido oferecido ao público e a relevância destas representações no imaginário popular e dentro de uma perspectiva de natureza cultural e sociológica. Neste contexto, esta tese propõe-se a analisar as representações femininas de algumas personagens em filmes de super-heróis, com foco em produções dirigidas por mulheres. Alguns autores chamam a atenção para um aumento no número de personagens femininas de super-heróis, e algumas delas são fortes e complexas, e menos domesticadas e objetificadas do que costumavam ser quando surgiram (Cocca, 2016; Madrid, 2009; Ndalianis, 2020). No entanto, estas personagens ainda são poucas, e são frequentemente retratadas como objetos sexuais, de uma forma que não ocorre com os personagens masculinos. Elas são predominantemente brancas, heterossexuais, cisgênero e fisicamente aptas⁵ (Cocca, 2016, p. 20). Desta forma, uma análise sobre o que há por trás destas representações se faz necessária para entender como essas personagens são apresentadas para os fãs e potenciais fãs.

A título pessoal, o tema desta tese é caro para mim, pois o cinema sempre foi uma das minhas grandes paixões e foi através dos filmes que aprendi a entender o mundo. A minha geração cresceu com poucas personagens femininas nos filmes de super-heróis com as quais pudéssemos identificar-nos. Acredito que muitas das representações femininas que vimos no cinema e na televisão eram unidimensionais e, por vezes, caricatas e até desrespeitosas. As comédias românticas retratavam mulheres cujas vidas giravam em torno de achar o parceiro ideal. Em filmes de ação, as mulheres eram apenas o interesse amoroso do herói e/ou a donzela em perigo. Em filmes de terror, as mulheres eram as vítimas ou *the final girls*⁶. O desejo e a expectativa de ver mais representações femininas que ilustrem os diversos contextos e particularidades do que é ser mulher, para além de imagens e narrativas que giram em torno de homens, casa, beleza ou da moda, é o fator motivador desta pesquisa. Tais representações femininas têm persistido por décadas, em especial aquelas em que retratam mulheres frágeis e

⁴ [Harvey Weinstein Paid Off Sexual Harassment Accusers for Decades](#) – após a divulgação do caso pelo New York Times, a hashtag #Metoo foi usada em mais de 1.7 milhões de tweets em 85 países nos primeiros sete dias.

⁵ No original: “female characters are still small in number, many of them are sexualized in ways that male characters are not, and most of them are white, cisgender, heterosexual, and nondisabled.” A palavra *nondisable* é usada para pessoas sem deficiência em oposição ao termo PcD (pessoa com deficiência).

⁶ Em uma definição simples, *final girl*, termo que está no livro *Men, Women, And Chain Saws: Gender In The Modern Horror Film*, é “a última personagem que fica viva para confrontar o assassino” em um filme de terror (Clover, 1992). A personagem é (quase) sempre feminina, e, em especial, em obras mais antigas, é quase certo que seja virgem, que se mantenha completamente vestida, que evite o sexo, e provavelmente também não beba álcool, não fume e nem consuma drogas.

indefesas, que passivamente esperam que um homem mude as suas vidas, mas felizmente não são as únicas.

Por isso, filmes como *Mulher Maravilha* (Jenkins, 2017), *Capitã Marvel* (Boden & Fleck, 2019) e *Aves de Rapina* (Yan, 2020), embora não sejam vistos como filmes essencialmente feministas, poderão ser utilizados para a compreensão da representação feminina no cinema, e também como referência para o debate de questões que envolvem as mulheres, como os papéis que elas desempenham na sociedade, a exposição de seus corpos e a exploração da sexualidade.

A opção de utilizar imagens cinematográficas para esta tese é relevante pela própria natureza do cinema, pois este integra múltiplas aplicações sensoriais que são difíceis de separar. Diferentemente da literatura, música, artes plásticas ou outros meios de comunicação, as imagens cinematográficas combinam simultaneamente elementos visuais, sonoros e narrativos, cujo impacto conjunto pode ser substancialmente mais poderoso do que qualquer componente isolado. Assim, através de uma abordagem qualitativa, serão examinados elementos como narrativa, personagens e cinematografia para investigar como esses filmes contribuem para a compreensão cultural da identidade feminina no cinema contemporâneo de entretenimento. Simultaneamente, ter em conta como a abordagem de realizadoras femininas influencia nas narrativas e na estética destes filmes, a fim de obter uma compreensão mais profunda das dinâmicas de género e representação no contexto do cinema de super-heróis.

O primeiro capítulo traz uma revisão da literatura disponível sobre os aspetos relevantes sobre os super-heróis e a representação feminina nos filmes que serão utilizados nesta tese. Em seguida, o segundo capítulo descreve a metodologia aplicada na análise de quatro filmes que foram selecionados a partir de critérios descritos neste capítulo. O terceiro capítulo é composto pela análise dos filmes objetos do presente estudo, destacando os elementos de representação feminina. O último capítulo sintetiza as conclusões da pesquisa e discute as implicações destas representações.

CAPÍTULO 1

Revisão da Literatura

A revisão de literatura aborda os contributos e o conhecimento produzido sobre a representação feminina no cinema de super-heróis, situando-a em discussões sobre diversidade na indústria cinematográfica. A transformação de personagens femininas neste género de filmes é observada à luz das mudanças sociais e dos movimentos feministas e elementos narrativos que orientam a construção destas representações. Esta revisão incorpora conceitos dos estudos de cinema, teoria feminista e estudos culturais para refletir sobre como estas representações influenciam as perceções sociais de género, poder e heroísmo.

1.1. O cinema de entretenimento e os super-heróis

“Film is the strongest media and global art form, it can have such a big impact. Art can create reality and influence how we can see each other. Film can create empathy; it can help change perspectives and help us see things from other points of view. That’s not just for girls, that’s for all of us, to see diversity.” Elli Toivoniemi, Finish producer-Director (AAVV, 2019).

A indústria cinematográfica é um dos ramos mais influentes dos meios de comunicação social, e alcança milhares de milhões de espectadores em todo o mundo. Esta indústria desempenha um grande papel na formação das crenças e opiniões das pessoas (Sparks, 2015 apud Haris et al., 2023). Filmes são capazes de refletir os medos, anseios, desejos e expectativas de toda uma geração através de suas histórias e dos géneros narrativos. Elementos como personagens recorrentes, situações encenadas, cinematografia e iconografia, além de princípios estilísticos e propósitos semânticos, são características indicativas de género e permitem a identificação de padrões reiterados em um grande número de obras. Dentre os diversos géneros desta indústria encontram-se os filmes de super-heróis, que enquanto forma popular de cultura de massas e de entretenimento, também cumprem o seu papel em moldar e reforçar ideais, valores e normas sociais.

Segundo Angela Ndalians (2009), o herói em sua dimensão super-heróica atingiu um nível de popularidade nunca antes registrado, graças à disseminação global e ao fenómeno *cross-media*⁷ que impulsiona o entretenimento. A autora refere-se à proliferação de super-heróis no

⁷ [Marketing Cross-Media](#) é uma estratégia de comunicação integrada que combina múltiplas mídias a fim de unificar a mensagem e a experiência do consumidor. Emprega uma combinação de diferentes tipos de *media*, como televisão, rádio, impressa, escrita e digital, e redes sociais, para se complementarem e assim transmitir uma

cinema, séries de televisão, jogos, parques temáticos e na banda desenhada. Ndalianis conclui que "o super-herói passou a fazer parte da consciência cultural mais ampla" (2009, p. 4).

A ficção é o local privilegiado para se pensar o impensável e explorar todo o tipo de ideias que a mente humana é capaz de engendrar. Nela há a figura do herói, personagem presente em tragédias e cantos épicos contados por diversas civilizações ao redor do globo. As primeiras referências escritas sobre a figura do herói foram encontradas desde as histórias homéricas e existem relatos e descrições de acontecimentos históricos ou de pura fantasia; histórias que serviam para exaltar a valentia de povos, propagar conquistas e até mesmo justificar decisões políticas. Mas o que seria um super-herói?

Começemos pelo termo "herói", do grego antigo "ἥρως" (hērōs), que se referia a uma figura importante e de grande coragem, muitas vezes com características semidivinas. Eles costumam ser protagonistas de mitos, tragédias, epopeias e, posteriormente, banda desenhada. Danny Fingeroth (2004), escritor e editor da *Marvel Comics*, define o herói como alguém que supera seus medos e limitações para alcançar feitos extraordinários. No mundo real, bombeiros que entram em edifícios em chamas, soldados que avançam sob fogo inimigo, ou astronautas que vão ao espaço, apesar do risco de um desfecho fatal, seriam exemplos de heróis. Ainda segundo o mesmo escritor, um herói personifica o que acreditamos ser o melhor em nós mesmos e estabelece um ideal ao qual aspiramos, e determina o padrão pelo qual medimos o heroísmo (Fingeroth, 2004, p. 10). Anos mais tarde, Stan Lee (2013), no ensaio *More Than Normal, But Believable*, descreve o super-herói como alguém que realiza atos heroicos e possui habilidades que uma pessoa comum não teria. É essencial que esse poder seja excepcional, além do que um ser humano comum poderia possuir, e deve ser utilizado para fazer o bem. Para muitos de seus fãs, Lee foi um herói, e sua influência transcende a banda desenhada. Ele deixou sua marca na indústria cultural e elevou a banda desenhada a uma forma legítima de contar histórias ao criar mais de cem personagens do universo Marvel (entre heróis e vilões), um conjunto de seres com características que refletem as complexidades e dilemas da experiência humana.

Hoje em dia, os super-heróis ocupam um espaço simbólico similar ao dos deuses da antiguidade, mas adaptados às sensibilidades e valores de uma sociedade secular moderna, como afirma Hassler-Forest em *Capitalist Superheroes*:

“Without any gods left to appeal to, the postmodern myths of superheroes offer re-articulations of religious myths, but from the explicit framework of secularized popular culture”. (2012, p. 12)

mensagem. É um exemplo de *cross-media* é o UCM, que conecta diferentes histórias e personagens de super-heróis numa narrativa consistente e coesa, criando uma base de fãs que segue os desenvolvimentos e interações de seus heróis favoritos. O UCM também aproveita o poder das redes sociais e plataformas digitais para gerar hype e expectativa a cada novo lançamento.

Desta forma, impulsionado pelas bandas desenhadas, mas também por filmes e séries, vimos o ressurgimento e o fortalecimento de narrativas com personagens extraordinárias, dotadas de superpoderes e/ou superiores ao homem comum em diversos veículos de *media*. Observamos neste tipo de narrativa, que existe no imaginário coletivo desde os tempos longínquos e em diversas culturas, receber uma roupagem mais moderna e mais atrativa ao grande público. A lista vai de *Hércules*, *Beowulf* e *Siegfried* até os dias de hoje, com *Os Vingadores* e *A Liga da Justiça*. Super-heróis modernos têm suas raízes nos heróis das histórias bíblicas e mitológicas. Heróis como Odisseu, Thor, Moisés são sujeitos de coragem e nobres ideais, embora possam ter defeitos enquanto indivíduos (Fingerroth & Lee, 2004, p. 16). Apesar das virtudes, estes personagens possuem falhas humanas, tornando-os complexos e relacionáveis. E ao contrário dos heróis mitológicos tradicionais, seres semidivinos ou destinados a feitos por vontade dos deuses, o super-herói frequentemente comanda seu próprio destino. Ele assume responsabilidades adicionais para além dos desígnios divinos impostos, o que o torna fonte de inspiração no mundo contemporâneo.

O universo da fantasia dos super-heróis também pode ser visto como representação metafórica da nossa própria sociedade, onde ocorrem batalhas diárias pela manutenção do nosso modo de vida (Favaro, 2019). Essas batalhas ocorrem com frequência em lugares reais do nosso mundo, mas podem ocorrer em universos e até galáxias artificialmente criados (Favaro, 2019), e mesmo estes têm características muito semelhantes ao nosso universo. Grandes metrópoles são frequentemente vistas como símbolos de desenvolvimento do mundo ocidental devido à sua importância econômica, social e cultural. Nova York, por exemplo, é um cenário icônico, palco para inúmeros filmes de super-heróis, como *Homem-Aranha* (Raimi, 2000), *X-Men* (Singer, 2000-2006) e *Os Vingadores* (Russo & Russo, 2012). Estas cidades são retratadas como locais onde valores como democracia, justiça e liberdade são fundamentais. Em diversas narrativas, a realidade mistura-se com a ficção, e as personagens enfrentam eventos históricos reais, como é o caso da *Mulher Maravilha* (2017) na Primeira Guerra Mundial.

Os super-heróis da banda desenhada e do cinema têm combatido líderes mundiais tiranos e corruptos, figuras de poder associadas a movimentos radicais e terroristas, bem como ameaças reais e imaginárias ao nosso estilo de vida. Estas narrativas são apreciadas pelo público não porque pensamos nelas para encontrar uma solução para estes problemas, mas porque a arte pode ser uma inspiração face à opressão. As pessoas conseguem sentir empatia pelos personagens e identificar-se com seus problemas pessoais e suas vitórias podem resultar num efeito catártico. A necessidade de uma figura ou grupo de pessoas que possam fazer justiça e

punir os criminosos, mesmo que de fora das instituições tradicionais, é reforçada pelo sentimento de injustiça no mundo e pela falta de confiança nas instituições⁸.

Hassler-Forest relata que “(...) fantastical narratives such as the superhero genre offer models of interpreting our own world and its history that serve to systematically de-historicize the events to which they refer.” (2012, p.17). Em outras palavras, histórias de super-heróis e outras narrativas fantásticas podem remodelar a nossa visão sobre eventos do mundo real, mitigando as complexidades e as nuances históricas. Isso torna as narrativas mais universais e atemporais do que realidades históricas específicas, o que pode levar a uma compreensão simplificada ou alterada dos acontecimentos.

Assim, a justificativa deste projeto baseia-se na premissa de que o cinema de super-heróis não é apenas entretenimento. Para além das cenas de ação com explosões, acrobacias, lutas e piadas⁹, os temas abordados por este tipo de cinema têm relevo dentro do contexto social em que estão inseridos, uma vez que “existe una relación de retro-alimentación entre el cine que vemos y lo que somos, o, al menos, lo que pensamos que somos y queremos ser” (Orellana & Martínez Lucena, 2010). Cada filme apresenta uma cosmovisão que não é mera explicação ou interpretação de uma realidade, pois também influencia o espectador. Dificilmente filmes de super-heróis (ou de qualquer género) existiriam sem referências urbanas, históricas e sociais. Afinal, os valores pelos quais os heróis lutam estão intrinsecamente ligados ao espaço de significação do que se entende por cidade, nação e humanidade e, em linhas gerais, ideias como justiça, democracia e diversidade.

1.2. Sobre diversidade: Mulheres no Cinema

Falar sobre diversidade implica abordar suas várias ramificações. Para esta tese, focaremos nas questões de representação e representatividade feminina. Atualmente, somos constantemente expostos a propagandas, filmes, novelas, programas de televisão, revistas, jornais e outros veículos mediáticos que retratam mulheres e seus corpos, por vezes apenas partes destes corpos, como objeto de desejo e/ou parte do processo de consumo.

⁸ Pantera Negra: Em 1966, na sua primeira aparição em banda desenhada, o personagem já demonstrava a intenção de abordar questões raciais. Nos anos 70, nas histórias escritas por Don McGregor, Pantera Negra é retratado lutando contra um grupo de supremacistas brancos. Ao descobrir a localização de um encontro da Ku Klux Klan (KKK), Pantera Negra luta com o Klan e acaba capturado, e sendo amarrado a uma cruz em chamas. No entanto, ele escapa e usa a mesma cruz, símbolo de sua opressão, contra seus captores.

⁹ O humor não é algo negativo, muitas vezes é esperado e desejado. Porém, há situações em que uma piada pode reduzir a carga dramática de uma cena, por exemplo, transformar um confronto final em algo risível ou parecer absurdo. Momentos de alívio cômico são importantes, mas o excesso de piadas ou piadas na hora errada podem comprometer a qualidade do filme e esta fórmula narrativa tende a saturar os filmes de super-heróis (nota pessoal).

Em *Sweet Freedom: The Struggle for Women's Liberation*, as autoras Anna Coote e Beatrix Campbell constataam que os homens controlam os meios de comunicação, como a imprensa, os meios de transmissão de informação, a publicidade, o cinema, o mercado editorial e até mesmo a crítica especializada (Coote & Campbell, 1993, p. 204). De modo geral, eles ocupam posições de poder nestes meios e usam esse poder para difundir ideias e valores de uma ordem patriarcal. Esta afirmação ainda é atual, apesar de ter mais de 40 anos (a primeira edição do livro é de 1982).

Contar histórias é essencial, pois elas revelam-nos os valores das sociedades e ajudam a compartilhar e preservar nossa memória. Segundo Stacy Smith¹⁰, "Hollywood has the ability to deliver dreams to girls and boys around the world about what they can be and what this world can be like. This is the power of story" (Adrion, 2018). Portanto, através das histórias contadas nos filmes, podemos refletir sobre o que vemos e imaginar outros mundos possíveis. No entanto, nem toda a gente tem a mesma oportunidade de contar suas histórias, ou ver-se representado nelas, especialmente em produções cinematográficas realizadas nos Estados Unidos. Mulheres continuam a ser apagadas e marginalizadas em muitas destas histórias. A mencionada predominância masculina nos meios de comunicação e na indústria cinematográfica agrava o problema da representação feminina, uma vez que os homens, em grande medida, detêm o controlo sobre as narrativas e, por consequência, sobre a forma como as mulheres são retratadas. Essa dinâmica perpetua estereótipos e restringe a diversidade das representações femininas nos *media*. A falta de representatividade feminina também se evidencia na produção dos filmes, e a realidade de mulheres como realizadoras reconhecidas ainda é um campo a ser explorado melhor.

Em 2019, o estudo *Rewrite her story: How film and media stereotypes affect the lives and leadership ambitions of girls and young women*, realizado pelo Instituto Geena Davis sobre Género nos Meios de Comunicação (AAVV, 2019), analisou 56 filmes de maior bilheteira em 20 países, reforçando os pontos mencionados anteriormente. O estudo revelou que esses filmes são fortemente ocidentalizados e centrados nos Estados Unidos¹¹, com uma grande sobreposição dos dez melhores filmes nos 20 países, favorecendo produções estadunidenses.

¹⁰ Stacy L. Smith é fundadora e diretora da Iniciativa Media, Diversidade e Mudança Social na Annenberg School for Communication & Journalism da University of Southern California. O seu trabalho analisa género, raça, o estatuto LGBT, deficiência e idade no ecrã e género e raça/etnia por detrás da câmara em conteúdos cinematográficos, bem como as barreiras e oportunidades que mulheres e pessoas de cor enfrentam na indústria do entretenimento. Ver, a este propósito, o documentário *Half the Picture* (Adrion, 2018).

¹¹ O estudo usa o termo *US-centrism*, que é a tendência de assumir que a cultura dos Estados Unidos é mais importante do que a de outros países ou julgar culturas estrangeiras com base nos padrões culturais estadunidenses. Thompson, W. R. (2007)

O estudo também rastreou o tempo de ecrã e os papéis de liderança de acordo com o género. Os resultados mostram que esses filmes apresentam um mundo dominado por homens, com personagens femininas raramente a conduzir a narrativa principal. Quando estão presentes, as mulheres são frequentemente objetificadas e sexualizadas de uma maneira que os homens são. Nos poucos casos em que as mulheres são retratadas como líderes em seus países, locais de trabalho e comunidades, a câmara muitas vezes foca em seus corpos, por vezes exibindo-os nus, ou em roupas reveladoras ou destacando partes específicas (como seios, glúteos ou pernas). Esse tipo de exposição contribui para minar a autoridade dessas mulheres (AAVV, 2019, p. 6).

O relatório também destacou que a distribuição de personagens por género é de 67% masculinos e 33% femininos. Em relação ao tempo de fala em filmes, personagens masculinos falam duas vezes mais que personagens femininos. Quanto à distribuição racial dos personagens, 47% dos personagens são brancos, em todas as regiões do mundo analisadas (AAVV, 2019, p. 7). A análise ainda revelou uma expressiva desigualdade de género por trás da câmara: nenhum dos filmes de maior bilheteira de 2018 foi realizado por uma mulher. Apenas 25% dos filmes tinham pelo menos uma produtora mulher, e apenas 10% dos filmes tinham pelo menos uma mulher na equipa de guionistas.

Cinco anos depois, apenas um dos dez maiores sucessos de bilheteira de 2023 foi feito por mulheres. O filme *Barbie*, de Greta Gerwig, teve a maior bilheteira do ano, arrecadando mais de \$ 1 bilhão. Fomentado por uma enorme campanha publicitária que fez até a página de busca do Google ficar rosa, o filme tornou-se um fenómeno mediático, marcou o retorno do público aos cinemas no período pós-pandemia (BBC Brasil, 2023; Fox Business, 2023).

O relatório da 26ª edição anual do *The Celluloid Ceiling* do *Center for the Study of Women in Television & Film* revela que, apesar do sucesso de bilheteira do filme *Barbie* em 2023, as mulheres continuam sub-representadas na direcção de filmes, sendo apenas 16% dos realizadores dos 250 filmes de maior bilheteira e 14% nos 100 principais (Lauzen, 2024). Além disso, observa-se que a indústria cinematográfica em Hollywood ainda é predominantemente masculina, dado que a participação de mulheres em funções nos bastidores¹² aumentou apenas 5 pontos percentuais em 25 anos (1998-2023), de 17% em 1998 para 22% em 2023, enquanto a participação masculina variou entre 75-83% ao longo do mesmo período (Lauzen, 2024). O relatório ainda aponta que apenas 4% dos filmes empregaram 10 ou mais mulheres em funções nos bastidores, comparado com 75% que empregaram 10 ou mais homens.

¹² Estes são os números para representação feminina por função em 2023: produtoras: 24%, produtoras executivas: 22%, editoras: 20%, realizadoras: 14%, guionistas: 19% e cinematógrafas: 6% (Lauzen, 2024)

Mesmo que, em 2024, pela primeira vez na história, três dos dez filmes nomeados para melhor filme¹³ para os Oscars tenham sido realizados por mulheres, ainda há um grande caminho a percorrer. Desde a primeira edição, em 1929, apenas oito mulheres foram nomeadas nesta categoria e apenas três receberam a estatueta: Kathryn Bigelow por *The Hurt Locker* (2010), onze anos depois Chloé Zhao por *Nomadland* (2021), e Jane Campion por *The Power of the Dog* (2022). Ou seja, em 96 edições da cerimônia mais importante da indústria do cinema, apenas 3.12% dos vencedores foram mulheres.

A título de nota, o cenário europeu é ilustrado pelo relatório *Female professionals in European TV/SVOD fiction production* publicado pelo Observatório Europeu do Audiovisual (Fontaine, 2024). O relatório recolheu dados referentes ao período 2015-2022 sobre a representação de profissionais do sexo feminino na produção europeia de ficção para televisão/SVOD (Subscription video on demand) e conclui que a percentagem de mulheres profissionais aumentou em todos os cargos em 2022, passando de 20% para 28% (Fontaine, 2024). No entanto, o estudo aponta que a representação feminina varia significativamente entre os diferentes cargos, com a desigualdade de género sendo mais acentuada em algumas funções. Por exemplo, a presença de mulheres é mais alta entre produtores (48%) e escritoras (37%), enquanto editoras (26%) e realizadoras (25%) têm percentagens mais baixas. A representação feminina é bem menor entre compositoras (11%) e cinematógrafas (8%).

A sub-representação de mulheres na realização de filmes pode refletir uma dinâmica mais ampla na indústria cinematográfica, pois, como observamos, os *blockbusters*, normalmente são dirigidos por homens e criados para atender às expectativas do público, podem influenciar a percepção dos espectadores sobre papéis de género. Essa dinâmica se torna ainda mais evidente no caso dos filmes de super-heróis. Considerando os recordes de bilheteira do UCM e do UEDC, as séries de TV voltadas para adultos e crianças, os diversos videogames em múltiplas plataformas e a quantidade de banda desenhada que expandiu seu alcance além do público tradicional, atraindo novos espectadores através de diferentes de *media*, este estudo sobre a representação feminina nestas produções ainda mais relevante.

1.3. Mulheres nos Primeiros Filmes de Super-Heróis

Na banda desenhada, as histórias das super-heroínas escritas por homens eram semelhantes a seus colegas masculinos, que levavam vidas duplas de forma voluntária e obstinada para combater a injustiça. No entanto, Mike Madrid (2009) relata que alguns autores sugerem que

¹³ "Anatomia de uma queda", de Justine Triet, "Barbie", de Greta Gerwig e "Vidas passadas", de Celine Song.

as mulheres não dedicam-se com mesmo empenho às suas nobres vocações, pois a necessidade de amor é muitas vezes retratada como mais importante do que a busca pela justiça. O autor descreve que uma heroína poderia facilmente aposentar a máscara e a capa e dedicar-se a uma vida de esposa e mãe, caso o homem perfeito a pedisse em casamento, e que, por mais poderosa que uma mulher seja, ela precisa do amor de um homem para sentir-se completa (Madrid, 2009).

Portanto, tanto a falta de representatividade feminina quanto a representação distorcida das mulheres podem afetar a autoestima e as aspirações das espectadoras. A sexualização excessiva dessas personagens pode reforçar percepções estereotipadas de gênero, em vez de desafiá-las. Por outro lado, as representações de super-heroínas empoderadas podem ser vistas como uma forma de promover características como força, inteligência e competência física, que desafiam os estereótipos tradicionais de gênero. Portanto, filmes de super-heróis podem ter um impacto significativo na disseminação tanto de normas limitantes quanto de modelos de autonomia e independência para mulheres (Pennell & Behm-Morawitz, 2015). Compreender estas representações, conforme argumentam estas autoras, pode contribuir para a criação de um conteúdo mais inclusivo e diversificado, além de inspirar mudanças positivas na sociedade.

Por agora, o que vemos nos ecrãs e no mundo real ainda não está em sintonia. Embora tenhamos visto progressos na dissolução de mitos e estereótipos de gênero, de minorias étnicas e raciais, ainda existe uma gama de filmes que transmitem imagens e ideias desfavoráveis. Os super-heróis e as suas histórias evoluíram junto com as audiências que os consomem, e as suas fórmulas, convenções e mundos narrativos precisam adaptar-se de acordo, incorporando elementos novos, imprevisíveis e mais desafiadores para manter o envolvimento do público (Ndalianis, 2009, p. 10).

Desta forma, mudanças no contexto social levaram os estúdios a repensarem as abordagens presentes nos universos de super-heróis em relação ao enredo, estilo e representação de personagens. Nas últimas décadas, mudanças notáveis nas bandas desenhadas destes super-heróis foram feitas, o que contribuiu para melhorar a escassa representatividade destas narrativas. Alterações importantes relacionadas à raça e etnia incluíram um Capitão América negro, Sam Wilson, em 2014, e a primeira heroína paquistanesa-americana, Ms. Marvel, Kamala Khan, em 2013, e um Super-Homem chinês, Kong Kenan, em 2016. Questões sobre sexualidade também ganharam mais visibilidade, como o casamento homossexual entre Northstar e Kyle em *Astonishing X-Men #51*, em 2012, e a introdução da primeira personagem trans, Alysia Yeoh, em *Batgirl #1* (2011) de Gail Simone (Curtis & Cardo, 2018).

Gradualmente, estas mudanças passaram a refletir-se também nos filmes originários de banda desenhada. A demanda por heróis que quebram o molde da subjetividade masculina

branca ocidental começou a ser atendida com filmes já mencionados como Mulher Maravilha (2017), Pantera Negra (2018) e Capitã Marvel (2019), além de The Marvels (2023) e Capitão América: Admirável Mundo Novo (previsto para 2025), mas ainda há muito a ser feito.

Para ilustrar como personagens masculinos e femininos são apresentados no cinema, podemos comparar os icônicos Superman e Mulher Maravilha. Superman surgiu em banda desenhada em 1938, e teve sua primeira adaptação cinematográfica em 1948, em uma série *live-action* de 15 episódios produzida pela Columbia Pictures¹⁴. Desde então, a indústria cinematográfica destacou-se pela proliferação de produções com protagonistas masculinos, em especial a partir dos anos 2000. Em contraste, Mulher Maravilha, cuja estreia nos quadrinhos aconteceu em 1941, ganhou seu primeiro filme solo como protagonista somente em 2017, pelas mãos da DC Films, produtora subsidiária da Warner Bros.

Embora a personagem já tivesse aparecido como coadjuvante no filme *Batman vs. Superman: A Origem da Justiça* (Snyder, 2016), Mulher Maravilha foi o primeiro filme deste gênero a ter uma mulher como protagonista a bater recordes de bilheteira. O filme foi um sucesso¹⁵ e ganhou uma sequência em 2020 chamada Mulher Maravilha 1984. Foram necessários quase setenta anos para que uma mulher obtivesse um papel de destaque neste universo no cinema. Vale ressaltar que este filme foi realizado por uma mulher, Patty Jenkins, e a personagem não era tão sexualizada em comparação com sua primeira aparição no filme de Snyder em 2016.

Após vinte filmes da Marvel, a Walt Disney Pictures lançou Capitã Marvel (Boden & Fleck, 2019), o primeiro filme solo de super-herói com uma protagonista feminina no UCM. Anna Boden e Ryan Fleck, cineastas independentes, foram escolhidos para dar vida ao projeto, o que o distingue dos filmes anteriores, dirigidos por realizadores conhecidos no gênero, como Anthony Russo e Joe Russo (*Captain America: The Winter Soldier* (2014), *Civil War* (2016)), e *Avengers: Infinity War* (2018), *Endgame* (2019).

¹⁴ Até os anos 80, foram produzidos vários telefilmes, pilotos e episódios duplos com orçamentos limitados para avaliar a recepção do público quanto a possíveis seriados. Eles eram transmitidos diretamente para a TV e, posteriormente, compilados em VHS. Embora atingissem um público gigantesco, essas produções eram subestimadas e vistas como esboços do cinema tradicional.

¹⁵ Antes do lançamento de Mulher-Maravilha em 2017, nenhum filme de super-heróis liderado por uma mulher havia sido lançado desde os mal-recebidos Elektra (Bowman, 2005) e Mulher-Gato (Pitof, 2004), sendo este último vencedor da Framboesa de Ouro (também conhecido como Razzie), que "homenageia" os piores filmes do ano. Os fracos resultados de bilheteira desses filmes resultaram numa "lenda" na indústria cinematográfica, sugerindo que o público de filmes de super-heróis simplesmente não se interessava por filmes com protagonistas femininas (Carolyn Cocca, 2016; Courtney Brannon Donoghue, 2019 apud Taylor & Glitsos, 2023). Supergirl (Szwarc, 1984) também entra nesta lista de filmes cujas heroínas retratadas não eram personagens bem construídas, e as produções foram dirigidas por homens. Como resultado, e apesar da popularidade das adaptações cinematográficas de banda desenhada, lideradas em particular pela narrativa da Saga do Infinito do UCM, houve um período de 9 anos (2008-2017) em que nenhum filme de super-heroínas foi lançado (Taylor & Glitsos, 2023).

1.4. Mudança de Paradigma: A Emergência das Super-Heroínas

Na seção anterior, abordamos como as mudanças relacionadas com raça, etnia e sexualidade em banda desenhada de super-heróis se refletem posteriormente nos filmes de mesmo género. Agora, focaremos nas mudanças na representação de personagens femininas. De acordo com Curtis & Cardo (2018), a banda desenhada tem mostrado avanços positivos, como um aumento no número de personagens femininas, títulos liderados por mulheres, inversões de género e maior participação de escritoras/guionistas e artistas mulheres. Estes autores atribuem essa presença à diversidade de perspetivas e identidades promovidas pela terceira vaga do feminismo, que desafia noções tradicionais de identidade e cria possibilidades para representação e ativismo (Curtis & Cardo, 2018).

Exemplos concretos dessa mudança podem ser observados em personagens como America Chaves, uma jovem heroína latina e homossexual, que encarna as intersecções de género, sexualidade e etnia (Curtis & Cardo, 2018). Similarmente, Kamala Khan, a nova Ms. Marvel, criada em 2013, é a primeira super-heroína paquistanesa-americana e muçulmana no universo Marvel, exemplificando como a interseccionalidade permite uma "recodificação" das feminilidades (Budgeon, 2011, p. 283, apud Curtis & Cardo, 2018).

Criadoras como Kelly Sue DeConnick, Gail Simone, G. Willow Wilson (criadora de Kamala Khan), e Marguerite Bennet¹⁶ encontraram espaço para desafiar as convenções estéticas vigentes e narrativas na banda desenhada de super-heróis. Seus trabalhos, fundamentados no feminismo de terceira vaga, abordam questões sobre interseccionalidade e o pluralismo, incluindo as representações do corpo e da sexualidade, violência, solidariedade e igualdade. (Curtis & Cardo, 2018). Assim, o trabalho dessas criadoras demonstra como a teoria feminista influenciou a prática na indústria de bandas desenhadas, resultando em personagens mais diversas e representativas, e desafiando as normas estabelecidas no género de super-heróis.

Historicamente, filmes de super-heróis costumam atrair um público nomeadamente mais masculino, resultado de diversos fatores históricos e culturais. Originalmente, as bandas desenhadas de super-heróis foram criadas com o público masculino, o que se refletiu na construção de personagens e das histórias, projetadas para atrair e entreter os interesses específicos deste público, frequentemente enfatizando ação, aventura e aspetos da masculinidade (Ndalianis, 2020). Além disso, a indústria do entretenimento, incluindo cinema

¹⁶ Kelly Sue DeConnick: reformulou a Capitã Marvel na banda desenhada e foi consultora para o filme de 2019. Gail Simone: criadora do termo *Women in the Fridge*, que será discutido adiante neste capítulo. Marguerite Bennett: criadora de *Bombshells*, a primeira série de banda desenhada digital, baseada numa linha de colecionáveis inspirada nas pinups da Segunda Guerra Mundial da DC Collectibles.

e televisão, por muito tempo adotou uma visão mais tradicional sobre o que seria popular, muitas vezes privilegiando personagens masculinos em detrimento de protagonistas femininas.

Assim, o poder do patriarcado manifesta-se geralmente na figura do herói masculino, dado que personagens femininas em filmes de ação, incluindo filmes de super-heróis, reforçam normas tradicionais de gênero e submissão feminina, enquanto os homens são retratados como poderosos e dominantes (Stabile, 2009 apud Pennell & Behm-Morawitz, 2015). O super-herói é retratado como aquele que salva a sociedade e a donzela em perigo. Embora temido por alguns, é admirado por muitos, e seus atos de bravura servem como um modelo a ser seguido. Como resultado, filmes anteriores concentravam-se no crescimento e superação dos personagens masculinos, enquanto as personagens femininas eram menos desenvolvidas e tinham menos importância na trama. Essa dinâmica reforça estereótipos de gênero que ainda moldam as narrativas de super-heróis no cinema, o que ressalta a necessidade de representações mais inclusivas e realistas.

Assim, o ponto de viragem nos filmes de super-heróis aconteceu com o lançamento de obras como Mulher-Maravilha (2017), Capitã Marvel (2019), Viúva Negra (Shortland, 2021) e Aves de Rapina (2020) (apesar de Harley Quinn não ser uma heroína tradicional, a sua jornada de redenção e emancipação é louvável). Estes filmes foram notáveis, pois, além de terem mulheres na direção, abordaram questões ausentes em filmes anteriores. Aves de Rapina discute questões como abuso, violência de gênero e manipulação emocional, ao passo que Viúva Negra apresenta personagens femininas com maior profundidade emocional e conflitos internos, indo além de suas habilidades de combate. Esses temas foram amplamente ignorados nas primeiras produções de super-heróis, que focavam na ação e batalhas épicas. No entanto, como qualquer produto da indústria cultural, eles estão sujeitos à *comoditização*¹⁷. Este tipo de produção também se foca em atrair o público para as salas de cinema e, posteriormente, para as plataformas de *streaming*, além de incentivar o consumo dos subprodutos associados aos filmes e criar histórias para que as franquias sejam lucrativas e financeiramente sustentáveis.

Mas quais são os conceitos que sustentam as narrativas destes filmes? Como é que a mulher e o seu corpo são representados? E mais importante, o cinema de super-heróis pode ser uma ferramenta para a compreensão de dinâmicas sociais que envolvem as novas vagas do feminismo?

De acordo com a teórica de cinema Laura Mulvey, a nossa sociedade é estruturada a partir de um desequilíbrio sexual, onde o prazer de olhar é dividido entre o ativo/masculino e o

¹⁷ Palavra adaptada do inglês [commodification](#): processo de transformação em mercadoria (commodity).

passivo/feminino (Mulvey, 1999, p. 836). O olhar masculino (*male gaze*) projeta suas fantasias na figura feminina, que é moldada conforme este olhar. Mulvey argumenta que a mulher é simultaneamente vista e exibida, a sua aparência codificada para causar um forte impacto visual e erótico. A palavra "olhar" não contempla a amplitude *gaze*, que se refere a um olhar fixo e objetificante. Na fotografia, *gaze* está intrinsecamente ligado ao desejo e à percepção visual, como discutido por autores como Christian Metz, Laura Mulvey e Margaret Olin (McGrath, 2019). *Gaze* é um conceito fundamental na análise de relações de poder em representações visuais, seja na fotografia ou no cinema.

Num contexto pós-moderno, novas compreensões do termo *gaze* surgem entre crises teóricas e mudanças socioeconômicas globais. O cinema e a fotografia são vistos como formas de registrar a história e a memória, sendo afetados pelas prerrogativas culturais do que é *gaze*. Existe uma relação de poder entre quem olha e quem é olhado, entre sujeito e objeto. Para além do olhar masculino, cuja relação sujeito/objeto é homem/mulher, existem outros "gazes": sujeito médico/objeto paciente, sujeito colonizador/objeto colonizado, sujeito homem branco/objeto homem negro. Poder, gênero e raça estão profundamente ligados ao olhar. Existem perspectivas que examinam o olhar masculino e o racismo, mostrando como o olhar normativo masculino objetiva certos grupos. Estas perspectivas sinalizam a interseccionalidade da discriminação e do olhar como objeto de controle e desejo (McGrath, 2019). Portanto, a questão do olhar está enraizada em questões de poder, desejo, subjetividade e identidade, e não se limita apenas ao campo visual.

Por isso, é importante observar com atenção as imagens a que somos expostos. Elas carregam significados para além do que se vê. A forma como interpretamos as imagens é influenciada pelo nosso conhecimento, sistema de crenças e pelo tempo que dedicamos a olhá-las. John Berger argumenta que nunca olhamos para uma coisa apenas, sempre observamos a relação entre as coisas e nós mesmos (Berger, 1972, p. 7).

Neste contexto, o corpo feminino é constantemente moldado de forma a atender às fantasias projetadas pelo olhar dominante, que por sua vez, avalia, julga, e subjuga o universo feminino segundo sua própria medida. Essa dinâmica é observada na representação da mulher nos meios de comunicação, que ainda reforça padrões de beleza e comportamento baseados no conceito *Eterno Feminino*¹⁸, que idealiza a feminilidade de forma específica e frequentemente irrealista.

¹⁸ O termo "*Ewig-Weibliche*" tem origem na obra *Fausto: Uma tragédia* (Parte II), de Goethe. Ele refere-se a uma visão idealizada da feminilidade como força que eleva a humanidade.

"Das Ewig-Weibliche / Zieht uns hinan!" (O eterno feminino nos impulsiona para cima)

Simone de Beauvoir (1949), em *O Segundo Sexo*, aborda de forma crítica a ideia de feminilidade idealizada que o conceito de *Ewig-Weibliche* representa. Beauvoir descreve-o como um conjunto composto por determinadas

Sue Thornham, em seu trabalho sobre representações de gênero nos *media* descreve que a mulher é delineada através de imagens estereotipadas através do Eterno Feminino: "Com seus lábios brilhantes e pele impecável, seus olhos desfocados e dedos perfeitos, seus cabelos extraordinários flutuando e brilhando, encaracolados e reluzentes" (Thornham, 2007). Estas imagens estão presentes em diversos meios, como publicidade, cinema, televisão, jornais, literatura direcionada ao público feminino.

Essa idealização do corpo feminino é visível no universo dos super-heróis, onde as super-heroínas são frequentemente retratadas com corpos esculturais, seios fartos, cinturas impossivelmente finas, pernas torneadas, e em uniformes que acentuam estas características. Madrid (2009, p. 289) observa que, além de fazer seu trabalho heroico, estas personagens muitas vezes são apresentadas de maneira hiperfeminizada, sugerindo que, para serem consideradas adequadas, as mulheres devem vestir-se de forma atraente, segundo os padrões sociais estabelecidos.

Isso reflete-se na banda desenhada e nos filmes. Enquanto os heróis masculinos, como Superman e Batman, vestem uniformes funcionais que cobrem todo o corpo e permitem mobilidade e agilidade, as super-heroínas são representadas com trajes mais reveladores, o que resulta numa exposição ainda maior de seus corpos. Personagens como Mulher Maravilha, Tempestade e Ms. Marvel são frequentemente retratadas com uniformes que parecem versões estilizadas de maiôs, aparentemente desenhados não apenas para torná-las dinâmicas, mas também atraentes para o público masculino. Ao hipersexualizar uma mulher, tem-se o domínio sobre seu corpo através da sua representação.

Além dos corpos seminus e idealizados em posturas sexualizadas, há representações fisicamente impossíveis. Um exemplo conhecido na banda desenhada é a pose "*brokeback*", na qual as super-heroínas aparecem com a coluna torcida para mostrar as nádegas e os seios ao mesmo tempo.

características que do que se identificou como feminilidade, e que pretende cercar a mulher dentro de sua condição de fêmea da espécie humana, reduzindo-a em sua biologia a fim de estatizar o conceito de feminino.

Essa pose, que desafia a lógica e a anatomia, embora varie entre sutil e extrema, está sempre presente na arte da banda desenhada.

Figura 1.1
Mulher Maravilha e a pose brokeback



Fonte: [DC Universe Online Legends – Issue 4 – Strike Force](#)

Tais posturas não são comuns na representação de personagens masculinos, como argumenta Cocca (2016, p. 12): the much smaller number of female characters were often posed in ways that males simply were not: unnaturally twisted and arched to display all of their curves in front and back simultaneously.

Figura 1.2
Wizard The Comics Magazine (1991) # 34 (original cover)



Fonte – [Wizard Comics Magazine](#)

Figura 1.3
Braddock by Rob Liefeld (original cover)



Fonte - [Image Comics](#)

As figuras 1.2 e 1.3 foram capturadas do *The Hawkeye Initiative*¹⁹, um fan-art de crowdsourcing fundado em 2012, que foi um dos protestos online mais bem-sucedidos no Tumblr.

Suzanne Scott, num artigo sobre este sítio, esclarece que a "iniciativa" baseava-se numa premissa simples: “Como corrigir todas as poses de personagens femininas fortes em banda desenhada de super-heróis? Substituir a personagem por Hawkeye e fazer a mesma coisa para “ilustrar como mulheres são normalmente ilustradas na banda desenhada como deformadas, hipersexualizadas e impossivelmente contorcidas” (Scott, 2010 apud Ndalians, 2020). As representações exageradas evidenciam como estas poses desrespeitam os princípios básicos de anatomia, como a curvatura das espinhas ou a posição dos órgãos internos, apenas para satisfazer o olhar masculino.

A objetificação feminina não ocorre apenas na dimensão estética, mas também nas construções narrativas. O conceito de "Women in the Refrigerator (WiF)", cunhado por Gail Simone em 1999, ilustra como os corpos das mulheres são repetidamente feridos, abusados, violados ou até assassinados para motivar um personagem masculino a buscar vingança. A autora aponta que “The male characters seem to die nobly, as heroes [but] shock value seems to be a major motivator in the superchick deaths more often than not” (Simone, 1999).

A expressão vem da banda desenhada do Lanterna Verde, numa cena em que o protagonista Kyle Raynor encontra sua namorada, Alexandra DeWitt, morta e enfiada num frigorífico pelo supervilão Major Force.²⁰ O personagem masculino, Kyle, aparece em primeiro plano, enquanto Alexandra, a personagem feminina, aparece em segundo plano, como se fosse apenas uma explicação para o sofrimento masculino e não a principal causa do drama na cena.

Esse tipo de prática narrativa normaliza a violência contra as mulheres, transformando seus corpos em mercadorias descartáveis, cujas histórias e existências são irrelevantes. Muitas vezes, elas servem para apenas alavancar as narrativas dos personagens masculinos, e a violência contra elas é uma justificativa para a ação. Por muitos anos, as personagens femininas raramente foram centrais para a narrativa, exceto como motivação para a missão do herói (Brown, 2011). E mais, estas mulheres eram retratadas como figuras históricas que precisavam ser salvas ou protegidas, ou como heroínas, por vezes, interpretadas de forma cómica (Task, 1993 apud

¹⁹ Similar ao *The Hawkeye Initiative*, há também *Escher Girls*, que reúne e analisa imagens de personagens femininas com anatomias impossíveis e posturas sexualizadas em banda desenhada e estimula artistas a enviarem suas versões corrigidas dos desenhos. Ambas as páginas demonstram a insatisfação com a forma como as mulheres são retratadas em banda desenhada de super-heróis.

²⁰ Embora o termo *Women in the Refrigerator* seja da banda desenhada, o mesmo tipo de representação feminina é visto em outras narrativas, como é o caso de *Game of Thrones*. A série retratou violência, crueldade e abuso direcionada a personagens femininas desde o primeiro episódio. A personagem Sansa foi seguidamente torturada e, no episódio 6, *Unbowed, Unbent, Unbroken* da Temporada 5, foi violada em sua noite de núpcias.

Brown, 2011). Desta forma, estas personagens femininas reduzem-se ao papel de tropos narrativos²¹, sendo até elementos descartáveis do enredo.

Essa subordinação feminina nas narrativas é acompanhada por uma forte objetificação das representações das mulheres. Em suma: homens olham para mulheres, transformando-as em objetos de contemplação, uma cena cujo expectador ideal é homem. Personagens femininas acabam por exibir as características pertinentes a este olhar masculino. Berger reforça esta ideia ao afirmar: “One might simplify this by saying: men act and women appear. Men look at women. Women watch themselves being looked at. This determines not only most relations between men and women, but also the relation of women to themselves” (1973, p. 47).

Sob esta ótica, levantamos dois pontos importantes sobre a objetificação das mulheres podem ser discutidos. O primeiro é o retrato abertamente sexual das mulheres, evidenciado por seus corpos irreais e trajes reveladores. O segundo concentra-se mais em como as narrativas de super-heróis tendem a mostrar as mulheres como personagens inferiores, mais propensas a serem mortas ou perderem seus poderes. Nas figuras 1.4 e 1.5, o apelo dramático não se dá pela morte da personagem feminina, mas pela incapacidade do personagem masculino em salvar sua amada, ou por causar sua morte.

Figura 1.4
“The Night Gwen Stacy Died”



Fonte: ["The Amazing Spider-Man" #121 \(1973\)](#)

²¹ Tropos cinematográficos são dispositivos narrativos temáticos que comunicam algo figurativo a um público. Podem ser algo simples, como um objeto com significado simbólico, ou algo tão complexo como uma ação com significado referencial. Exemplos de tropos e filmes são: “*The White Savior*” – uma personagem caucasiana que ajuda uma personagem não branca a sair das suas circunstâncias difíceis - Leigh Anne, *The Blind Side* (2009). “*Femme Fatale*” – Esse tropo teve origem nos anos 40 com a ascensão dos filmes noir. A *femme fatale* seduz o detetive, levando-o à sua própria morte – Catherine Tramell, *Basic Instinct* (1992).

Figura 1.5

Lanterna Verde encontra a namorada no frigorífico



Fonte: [Lanterna Verde #54, DC Comics](#) (1994).

Assim, as vozes dessas mulheres são silenciadas em vida, e suas histórias são contadas apenas como um pano de fundo para a jornada dos heróis masculinos. A autora Catherynne M. Valente, em seu livro *The Refrigerator Monologues*, subverte essas narrativas ao dar voz às mulheres após suas mortes, e revelando como suas vidas foram moldadas e destruídas por essas dinâmicas de poder. Elas contam como suas vidas mudaram após experiências com super-heróis e o que as levou a seus destinos trágicos. A autora ilustra essa dinâmica a partir de relatos como:

“I belong in the refrigerator. Because the truth is, I’m just food for a superhero. He’ll eat up my death and get the energy he needs to become a legend” (Valente, 2017, p.144).

A citação exemplifica como a morte de personagens femininas contribui para a narrativa dos heróis, reduzindo-as a ferramentas descartáveis. Outro exemplo é:

“You go your whole life thinking you’re the protagonist, but really, you’re just backstory. [...] eventually you’re just a story your high school boyfriend tells the kid he had with his new wife” (Valente, 2017, p. 45).

A passagem exemplifica como as mulheres estão limitadas a meras coadjuvantes na história dos homens, mesmo quando pensam ser as protagonistas de suas próprias vidas. E por último:

“I was happy before John Heron came along. I was fine. I was myself. Every story I told was about me. [...] No kids, no husband, no throne. No problems” (Valente, 2017, p. 78).

Estes trechos demonstram como a presença dos super-heróis desestabiliza a autonomia e felicidade das mulheres, subordinando suas existências aos interesses masculinos.

Assim, é evidente que o olhar masculino continua a influenciar a representação das super-heroínas, reforçando simultaneamente estereótipos de beleza e poder que sustentam as desigualdades de género. O olhar produzido pelo audiovisual, mais de 40 anos após o termo *male gaze* ter sido cunhado, continua extensivamente masculino. Embora haja um número crescente de filmes com protagonistas mulheres dos mais diversos géneros cinematográficos, estas obras ainda são, em sua maioria, produzidas e dirigidas por homens. Consequentemente, as mulheres são retratadas para deleitar o olhar masculino, as suas vozes, quando ouvidas, são carregadas de discursos que não são delas, e que reforçam os padrões de dominação masculina vigentes.

Além disso, o controlo do corpo feminino persiste em muitos aspetos, e é continuamente ratificado pelos *media*. Ele age de forma sutil ou mais explícita, mas está sempre presente. Neste cenário, Geena Davis (AAVV, 2019), fundadora e presidente da The Geena Davis Institute On Gender In Media, ressalta a urgência em não continuar a criar histórias que ensinem as crianças a verem mulheres e meninas como cidadãs de segunda classe, especialmente diante do sexismo flagrante em nossa cultura.

CAPÍTULO 2

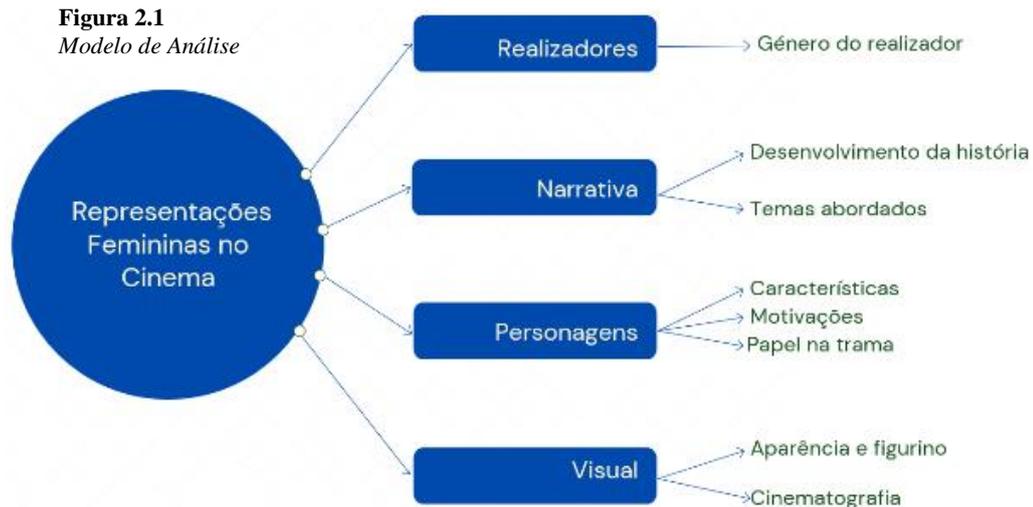
Metodologia

Este capítulo apresenta a metodologia que norteia a pesquisa, que combina os conceitos de análise do discurso de Michel Foucault (1996 [1971]) e da análise visual de Gillian Rose (2001). A metodologia estrutura-se em três partes: apresentamos o modelo de análise proposto; em seguida, descrevemos o processo de seleção dos filmes a serem analisados; por fim, detalhamos a abordagem analítica que será aplicada aos filmes selecionados.

2.1 Modelo de Análise

Primeiramente, o modelo de análise desenvolvido examina as representações femininas no cinema de super-heróis e serve como estrutura orientadora para esta investigação.

Figura 2.1
Modelo de Análise



Este modelo considera quatro dimensões fundamentais, dentro de aspetos da produção (como o género do realizador) e elementos narrativos e visuais que contribuem para a construção das personagens femininas em filmes de super-heróis. Assim, a análise confrontará a trajetória das personagens femininas em quatro filmes de super-heróis selecionados de uma amostra de filmes para indicar padrões e alterações nessas representações ao longo do tempo.

2.2 Seleção de Filmes

A seleção de filmes baseia-se em dois testes utilizados como instrumentos analíticos: o Teste Bechdel-Wallace e o Teste Mako Mori. Cada teste fornece critérios específicos para avaliar diferentes características de personagens femininas em obras audiovisuais.

O teste Bechdel-Wallace²² avalia a presença e a qualidade das interações femininas em obras de ficção através de três critérios: o filme precisa (1) ter pelo menos duas personagens femininas com nomes, (2) elas devem interagir entre si e (3) sobre algo que não seja um homem. Através destes critérios, podemos questionar se a participação feminina faz diferença no enredo de filmes. O teste tornou-se popular na internet e possui uma página que lista mais de dez mil filmes, dos quais quase 40% não passam no teste.²³ Embora este teste não seja a medida definitiva sobre a representatividade feminina em filmes²⁴, ele tornou-se uma ferramenta útil e desencadeou importantes discussões sobre o tema, e inspirou testes posteriores, como o Teste Mako Mori.

O Teste Mako Mori²⁵, criado em 2013 como uma alternativa/complemento ao Teste Bechdel-Wallace, foca na representação de personagens femininas em filmes com base em três critérios: (1) apresentar pelo menos uma personagem feminina, (2) ela deve ter seu próprio arco narrativo e (3) esse arco deve ser independente da história de um homem. Este teste identifica filmes que atribuem papéis significativos e bem desenvolvidos a personagens femininas, realçando sua agência e importância na narrativa. Com base nestes testes, o quadro 2.1 sintetiza os critérios utilizados:

²² O teste foi criado pela cartoonista norte-americana Alison Bechdel em 1985 e surgiu pela primeira vez numa *comic strip* chamada “[The Rule](#)”. O teste se popularizou apenas como Bechdel, porém a própria autora, numa entrevista para [NPR’s Fresh Air](#) em 2015, creditou a ideia do teste a uma amiga, Liz Wallace. A intenção inicial da autora era mostrar de forma humorística como as mulheres são sub-representadas em filmes de Hollywood.

²³ [bechdeltest.com](#) - em 12.07.24, o site lista 10289 filmes e há dados estatísticos de 9802 filmes na base de dados. Destes filmes, apenas 5594 (57,1%) passam nos três itens do teste, 1000 (10,2%) passam em dois itens, 2124 (21,7%) passam em um item e 1084 (11,1%) não passam em nenhum item do teste.

²⁴ É importante salientar que, dada a simplicidade de seus critérios, o teste tem pontos cegos. Por exemplo, o filme *Twilight* (Hardwicke, 2008) passa no teste, pois a protagonista Bella Swan (Kristen Stewart) conversa com várias personagens femininas sobre assuntos não relacionados a homens. No entanto, Bella é retratada como uma adolescente passiva, cuja identidade e motivações estão fortemente ligadas ao seu relacionamento romântico com Edward Cullen (Robert Pattinson). Em contrapartida, o filme *Gravidade* (Cuarón, 2013) não passa no teste, pois nele não há interação direta entre duas mulheres com nomes. A protagonista, Dra. Ryan Stone (Sandra Bullock), embora tenha um arco narrativo substancial, interage de forma significativa somente com o personagem Matt Kowalski (George Clooney) ou com Houston, geralmente representado por vozes masculinas.

²⁵ Em 2013, uma usuária do Tumblr chamada *Chaila* propôs o Teste Mako Mori como uma alternativa ao Teste Bechdel. O nome se origina do filme *Pacific Rim* (del Toro, 2013), que não passa no Teste de Bechdel, embora apresente uma personagem feminina forte e independente chamada Mako Mori (Rinko Kikuchi).

Quadro 2.1. Critérios e descrição dos Testes Bechdel-Wallace e Mako Mori

Teste	Critérios	Descrição
Teste Bechdel	Ter pelo menos duas mulheres	O filme deve ter pelo menos duas personagens femininas com nome próprio.
	Ter uma conversa entre elas	As personagens femininas devem conversar entre si.
	A conversa não é sobre homens	A conversa deve ser sobre algo que não seja um homem.
Teste Mako Mori	Ter pelo menos uma personagem feminina	
	Arco narrativo Independente	Pelo menos uma personagem feminina deve ter um arco narrativo próprio.
	Narrativa substancial	O arco narrativo deve ser substancial e não apenas apoiar o arco narrativo de um personagem masculino.

O Teste de Bechdel é eficaz para avaliar a presença e interação de múltiplas personagens femininas, mas pode ignorar narrativas com protagonistas femininas fortes e singulares. Por outro lado, o Teste de Mako Mori é benéfico para avaliar a profundidade e a independência de pelo menos uma personagem feminina, embora possa não oferecer uma visão abrangente da representação de género. Desta forma, reconhecemos que ambos os testes possuem limitações, contudo, eles servem como pontos de partida para discussões mais amplas sobre a qualidade da representação feminina no cinema e permitem também realizar uma análise sistemática de filmes. Vale ressaltar que estes testes não medem o grau de feminismo de um filme, sua qualidade geral ou mesmo a qualidade das personagens femininas.

Por isso, para obter-se uma visão mais completa, os dois testes serão utilizados em conjunto para selecionar os filmes a serem analisados. Para isso, partiu-se de um conjunto de doze filmes, aos quais foram aplicados os critérios de ambos os testes, bem como informações adicionais como a data de lançamento e o género do realizador. A lista de filmes consta na secção Anexos (ver Anexo A). Foi necessário reduzir o número de filmes da amostra para fazer uma análise exequível, dada a limitação de tempo e recursos da presente pesquisa. Assim, foram selecionados quatro filmes, conforme o quadro 2.2:

Quadro 2.2. Quadro resumo dos resultados dos testes aplicados

	Filmes			
	Homem de Ferro	Mulher Maravilha	Capitã Marvel	Aves de Rapina
Data de Lançamento	2008	2017	2019	2020
Género do Realizador	Masculino	Feminino	Masculino e Feminino	Feminino
Teste Bechdel	X	✓	✓	✓
Ter pelo menos duas mulheres	✓	✓	✓	✓
Ter uma conversa entre elas	X	✓	✓	✓
A conversa não é sobre homens	X	✓	✓	✓
Teste Mako Mori	X	✓	✓	✓
Ter pelo menos uma personagem feminina	✓	✓	✓	✓
Arco Narrativo Independente	X	✓	✓	✓
Narrativa Substancial	X	✓	✓	✓

A escolha destes filmes em específico busca oferecer uma análise abrangente e representativa baseada em características diferenciadoras:

- Homem de Ferro (2008): marco inicial do UCM e exemplifica as representações femininas típicas da época.
- Mulher Maravilha (2017): é o primeiro filme com uma super-heroína como protagonista no UEDC e foi realizado por uma mulher.
- Capitã Marvel (2019): é o primeiro filme solo de uma super-heroína do UCM, e sua direção conjunta por um homem e uma mulher pode oferecer uma perspetiva única para análise.
- Aves de Rapina (2020): com um elenco predominantemente feminino e uma realizadora mulher, o filme representa um avanço na representação feminina no género em obras mais recentes.

Este conjunto de filmes permite uma análise temporal das mudanças nas representações femininas e abrange diferentes estúdios (UCM e UEDC), e inclui diversidade na realização (masculina, feminina e mista), o que resulta em uma amostra interessante para a análise.

2.3 Análise dos Filmes

Foucault, em "A Ordem do Discurso" (1996 [1971]), propõe uma análise das estruturas de poder que controlam, selecionam, organizam e redistribuem a produção do discurso na sociedade. O autor argumenta que o discurso não é simplesmente aquilo que manifesta ou oculta o desejo, mas é também o objeto do desejo e um instrumento de poder (Foucault, 1996 [1971]). Segundo Rose (2001), a análise do discurso de Foucault permite compreender como imagens visuais, inseridas em práticas discursivas, evidenciam as dinâmicas de poder e carregam conhecimentos que moldam sujeitos e subjetividades.

Através da perspectiva foucaultiana, é possível examinar como os discursos sobre personagens femininas em filmes de super-heróis são construídos, sustentados e/ou desafiados dentro das relações de poder, seja na indústria cinematográfica ou na sociedade. A análise abordará como essas personagens femininas são posicionadas em relação aos personagens masculinos e às hierarquias de poder dentro das narrativas. A análise também contextualiza historicamente as representações femininas, considerando a influência de movimentos sociais e transformações na indústria cinematográfica, enquanto examinamos as práticas discursivas que estabelecem ou desafiam convenções deste gênero cinematográfico.

Para Foucault, o discurso é uma prática produtiva que pode disciplinar os sujeitos ao moldar suas percepções, ao invés de impor regras de comportamento (Foucault, 1971 apud Rose, 2001). Esse discurso pode ser expresso por meio de imagens e textos e constitui um conjunto de afirmações que estruturam a nossa compreensão do mundo. Além disso, o discurso não se limita a refletir a realidade, pois também gera conhecimento e poder e pode transmitir múltiplos significados, por meio de imagens visuais que expressam um conjunto variado de ideais e que fazem “certas coisas visíveis de determinadas formas, e outras coisas invisíveis, por exemplo, e os sujeitos serão produzidos e atuarão dentro deste campo de visão” (Rose, 2001).

As imagens têm uma ampla gama de usos e são importantes para a comunicação e para a pesquisa. Sandra Weber (2008), em *Visual Images in Research*, apresenta uma lista de argumentos sobre as vantagens de utilizar imagens visuais na investigação. A autora argumenta que imagens têm o potencial de capturar o inefável, expressar ideias difíceis de articular em palavras, e podem fazer-nos observar as coisas de maneiras inovadoras, além de serem facilmente memoráveis. Elas oferecem uma forma de comunicação abrangente, incorporam vários níveis de significado e tendem a ser mais acessíveis que muitas formas convencionais de discurso acadêmico (Weber, 2008, pp. 44–47).

A abordagem de Rose, associada à análise foucaultiana, fornece uma estrutura sistemática que permite-nos analisar materiais visuais considerando o conteúdo das imagens, seu contexto de produção e recepção. (Rose, 2001, p. 30). Para esta pesquisa, focaremos especificamente no conteúdo das imagens cinematográficas para examinar as dimensões da representação feminina, explorando tópicos como enquadramento, ângulos de câmara, iluminação e composição das cenas. Esses elementos visuais configuram a maneira como as personagens femininas são apresentadas e que valores ou estereótipos podem ser reforçados ou desafiados.

Rose (2001) ressalta que interagimos cada vez mais com experiências visuais totalmente construídas. Desta forma, imagens visuais e discursos têm a capacidade de moldar perspectivas particulares, por exemplo, sobre questões sociais como raça, gênero, classe e sexualidade (Rose, 2001). Aplicando essa óptica à análise de filmes de super-heróis, investigamos como determinados discursos sobre feminilidade e heroísmo são privilegiados, enquanto outros são marginalizados ou silenciados. Esse exame ajuda a compreender como essas forças discursivas moldam a construção das personagens femininas, e como os filmes de super-heróis se inserem em discursos mais amplos sobre gênero e poder. Além disso, examinaremos como essas representações visuais e narrativas influenciam pelos discursos sociais vigentes, contribuindo para a reprodução ou contestação das normas de gênero na sociedade contemporânea.

A abordagem foucaultiana permite-nos examinar como os discursos visuais e narrativos moldam nossa compreensão de gênero, ao mesmo tempo que os testes Bechdel-Wallace e Mako Mori fornecem critérios concretos para avaliar a presença, interação e desenvolvimento de personagens femininas. Essa combinação de teoria e prática é basilar para uma análise mais completa. Enquanto as teorias de Foucault e de Rose fornecem uma estrutura para entender como o poder, o conhecimento e as imagens ajudam a construir a subjetividade e influenciam as representações, os testes práticos oferecem ferramentas operacionais para medir como esses discursos se manifestam nos filmes. Portanto, a teoria fundamenta a análise crítica das representações, enquanto os testes operam como ferramentas práticas para concretizar essa análise de maneira sistemática e mensurável.

Essa metodologia integrada permite identificar como os padrões de representação e determinados discursos sobre feminilidade e heroísmo são promovidos ou marginalizados, portanto, permite avaliar as interações e trajetórias das personagens femininas. e, conseqüentemente, apontar avanços e problemas que ainda persistem no gênero cinematográfico de super-heróis. Desta forma, veremos como os filmes selecionados contribuem para construir novos discursos, desafiar ou reforçar as estruturas de poder presentes no gênero de super-heróis.

CAPÍTULO 3

Análise

A seguir, apresentamos a análise dos quatro filmes da amostra, organizados em ordem cronológica. Para isso, consideramos os itens apresentados no modelo de análise (ver capítulo 2). Através dos princípios de Foucault, veremos como os filmes reforçam ou desafiam estereótipos de gênero, e examinaremos como os elementos visuais, narrativas e até mesmo a escolha dos realizadores contribuem para a construção dos discursos de poder em torno das personagens femininas.

É importante salientar que, em qualquer narrativa, personagens podem ser classificados como redondos ou planos (Forster, 1927). Personagens redondas possuem camadas, são complexas e têm profundidade psicológica, desempenham um papel central na história e podem transformar-se durante a narrativa. Já as personagens planas tendem a ser unidimensionais, existindo apenas para cumprir uma função limitada na trama e, por serem mais estáticas e previsíveis, são mais facilmente reconhecidas e lembradas (Forster, 1927).

3.1 Homem de Ferro (2008)

Historicamente, as personagens femininas em filmes de super-heróis, em sua maioria, foram retratadas de forma plana, pouco substancial, especialmente em comparação com personagens masculinas. O filme Homem de Ferro exemplifica esta tendência. Após ser sequestrado, o bilionário Tony Stark, interpretado por Robert Downey Jr., constrói uma poderosa armadura para fugir do cárcere e decide usá-la para enfrentar o crime.

Embora o filme apresente pelo menos duas personagens femininas no filme, Pepper Potts (Gwyneth Paltrow) e Christine Everhart (Leslie Bibb), as interações entre elas são raras e giram em torno de personagens masculinos, o que faz com que o filme falhe no Teste de Bechdel. O filme também não passa no Teste de Mako Mori, uma vez que Potts não possui um arco narrativo independente. Ela é assistente pessoal de Tony Stark e é retratada como uma mulher inteligente, leal e comprometida, mas com pouca autonomia. Seu papel é essencialmente auxiliar, com raros momentos de protagonismo, e as suas motivações giram em torno do sucesso e bem-estar de Tony. Em termos de figurino, ela veste-se de forma elegante e discreta, com roupas que enfatizam sua feminilidade tradicional.

Em várias cenas, ela é filmada em planos médios e fechados, geralmente em posição inferior ou subalterna a Tony, o que simbolicamente reafirma a sua função de suporte. A câmara tende a seguir Tony em suas cenas de ação, mantendo as personagens femininas na periferia do quadro. A iluminação também contribui para essa narrativa, pois Tony é frequentemente banhado em uma luz heroica, enfatizando sua posição de poder e protagonismo. Tony é constantemente posicionado no centro da narrativa visual, deixando as mulheres em segundo plano ou enquadradas ao seu lado.

Um exemplo é a cena em que Potts ajuda Stark a remover o reator de arco de seu peito (aproximadamente 50 min). Embora Tony esteja deitado, ele permanece no centro da cena e o ângulo da câmara regista Tony de baixo para cima, o que ainda indica assimetria de poder e seu domínio sobre a situação. Por outro lado, Potts está de pé ao seu lado, exercendo um papel de cuidado, iluminada por uma luz suave que destaca sua delicadeza e feminilidade. Tony é iluminado de maneira a preservar sua condição de herói, mesmo num momento de fragilidade. A cena ilustra a estrutura de poder na qual Tony mantém o controlo da história, enquanto Potts, embora necessária para a cena, é uma figura secundária, reforçando as funções convencionais de género.

O filme, anterior aos movimentos #MeToo e Time's Up²⁶, reforça discursos tradicionais sobre masculinidade e heroísmo e reflete uma época em que a representação feminina em filmes de super-heróis era limitada e estereotipada. Pepper Potts, apesar de ganhar mais profundidade em aparições futuras, é apresentada neste filme de maneira unidimensional e orbita ao redor da narrativa de Tony Stark. Em 1991, Katha Pollitt cunhou o *Princípio Smurfette*, um tropo no qual há apenas uma mulher em um elenco de maioria masculina, reforçando a ideia de que "os meninos são a norma; as meninas são a variação" (Pollitt, 1991). Isso implica que os homens são centrais e as mulheres são periféricas, existindo apenas em relação aos homens. Em *Homem de Ferro*, Pepper Potts exemplifica esse tropo, sendo a única mulher significativa no elenco principal. Apesar dos progressos visíveis em algumas representações femininas em filmes de super-heróis subsequentes, como Mulher Maravilha e Capitã Marvel, o tropo ainda persiste em algumas narrativas, o que pode ser visto em produções mais recentes como *The Batman* (Campbell, 2022), em que a Mulher-Gato (Zoë Kravitz) é a única personagem feminina relevante num elenco predominantemente masculino.

²⁶ O [movimento Time's Up](#), criado em 2018 para combater o assédio sexual e a discriminação no local de trabalho, especialmente em Hollywood, foi motivado pelas revelações de abusos e má conduta sexual que emergiram com o movimento #MeToo. O movimento encerrou suas atividades em 2023, dado os conflitos internos e críticas externas. No entanto, a organização destinou os fundos restantes que foram levantados durante sua operação ao Time's Up Legal Defense Fund, que oferece suporte legal a vítimas de assédio sexual (Keegan, 2022).

O realizador Jon Favreau costuma trabalhar com protagonistas masculinos em jornadas de autodescobrimento e superação em seus filmes, e Homem de Ferro mantém esse enfoque. Filmes anteriores, como Elf (2003) e Cowboys & Aliens (2011), exploram temas como identidade, poder e responsabilidade sob a óptica masculina. Este tipo de narrativa centrada no masculino é visível na construção de Tony Stark e na representação limitada das personagens femininas no filme.

Apesar da inovação em diversos aspetos do género de super-heróis, o Homem de Ferro mantém representações femininas tradicionais e limitadas. O filme espelha as tendências da época no que diz respeito à representação de género no cinema de ação, embora sirva como um ponto de partida para examinar a progressão (ou ausência dela) em representações femininas em filmes de super-heróis subsequentes.

Figura 3.1

Tony Stark, Pepper Potts e o reator de arco



Fonte: Captura de tela do filme "Homem de Ferro", retratando Pepper Potts a ajudar Tony Stark a remover o reator de arco (Favreau, 2008).

3.2 Mulher Maravilha (2017)

Mulher Maravilha marca um ponto de viragem no universo cinematográfico de super-herói e estabelece um novo padrão para representação feminina neste género de filmes. Num contexto dominado por filmes com protagonistas masculinos, este filme surge com uma notável exceção ao oferecer ao público uma sólida personagem feminina.

A trama acompanha Diana Prince (Gal Gadot), uma guerreira amazona que descobre seus poderes e deixa sua ilha, Themyscira, para ajudar a humanidade durante a Primeira Guerra Mundial. Diferentemente dos filmes de super-heróis anteriores, Mulher Maravilha apresenta várias personagens femininas relevantes, como Antiope, Hipólita e Etta Candy, e, portanto, passa tanto no Teste de Bechdel quanto no Teste Mako Mori.

Diana é a protagonista absoluta e tem um arco narrativo independente e substancial que conduz as ações que moldam a trama. Ela é forte, corajosa, moralmente íntegra e suas motivações são genuinamente altruístas e baseadas num desejo real de salvar a humanidade. Como personagem "redonda", Diana tem um desenvolvimento psicológico complexo. Sua jornada para salvar o mundo a ajuda a compreender seu papel longe de sua terra natal. A sua ingenuidade inicial sobre o mundo dos homens diminui ao longo da história e suas convicções sobre a humanidade são colocadas em causa, levando-a a ter uma compreensão mais profunda do mundo. As outras amazonas, embora com papéis menores, também são variadas em termos de complexidade, e contribuem para enriquecer o universo feminino da narrativa do filme.

Visualmente, o filme desafia alguns padrões previamente estabelecidos em produções anteriores do gênero. Embora o traje de Diana seja uma armadura tradicional, ele foi projetado para enfatizar sua força e heroísmo, e não apenas sua aparência física. As cenas de ação que envolvem Diana utilizam enquadramentos épicos e ângulos baixos, criando um efeito de grandiosidade e posicionam-na como uma figura imponente e heroica. A iluminação é feita de forma estratégica: em cenas de ação, a luz é intensa e dramática para retratar Diana, como um ser divino e heroico, com uma aura de força e liderança. Já em momentos mais íntimos ou emocionais, a iluminação é suave e difusa, para enfatizar sua humanidade e complexidade emocional. Existe um equilíbrio entre poder e empatia que desafia os estereótipos de personagens femininas unidimensionais e evita rótulos como “mulher forte” ou “mulher frágil”.

Diferentemente de *Homem de Ferro*, onde personagens femininas eram colocadas na periferia da ação ou como um suporte a personagens masculinos, Diana é enquadrada como centro da ação de forma consistente, enquanto os demais personagens estão ao seu redor. Esta abordagem desafia a normatividade visual dos filmes de super-heróis ao colocar uma mulher no epicentro do ecrã e da narrativa. A cena em que Diana atravessa a “Terra de Ninguém” (aproximadamente 1h15min) exemplifica essa abordagem visual. Com luz natural refletida em sua armadura, Diana move-se com desenvoltura e de forma assertiva, como uma líder, capaz de desafiar as ordens dos homens ao seu redor, que lhe disseram que a missão era impossível, mas para eles, é claro.

O filme foi lançado na mesma época do início do movimento #MeToo e contribuiu para atender à demanda por uma representação feminina forte em filmes de ação. Mulher Maravilha aborda temas de empoderamento feminino e quebra de barreiras de gênero ao ter uma protagonista com tamanha força física e moral, capaz de liderar e salvar a todos durante a guerra. Diferente de suas aparições em outros filmes, a Diana de seu filme solo é uma personagem autônoma, cuja narrativa não gira em torno de relacionamentos amorosos. Com a morte de Steve Trevor (Chris Pine), Diana termina sozinha e vai trabalhar em Paris.

A abordagem de Patty Jenkins como realizadora é fundamental para a força do filme. A realizadora explora a vulnerabilidade de suas protagonistas, mesmo quando elas são poderosas. Em seu currículo, a realizadora já apresentou personagens femininas centrais como no drama *Monster (2003)*, que aborda o impacto do abuso e da violência na vida de uma mulher. Neste filme, Aileen Wuornos (Charlize Theron) é uma assassina, embora também seja uma vítima de suas circunstâncias em sua vida. Da mesma forma, Diana Prince, apesar de ser uma forte guerreira, enfrenta dilemas emocionais e éticos que colocam seus valores em xeque, o que adiciona profundidade à sua caracterização.

Mulher Maravilha subverte o discurso tradicional de gênero presente no cinema de ação e de super-heróis. Através dos elementos visuais e narrativos, Diana Prince é representada como uma figura que desafia as estruturas do poder patriarcal. A narrativa constrói uma personagem feminina que não só tem o controle de seu destino, mas também desafia a normatividade masculina que tradicionalmente domina este gênero cinematográfico. O filme reconfigura o discurso de poder ao colocar uma mulher no centro da narrativa, rompendo com padrões que historicamente limitavam as mulheres a papéis coadjuvantes, estabelecendo um novo paradigma para representações femininas em filmes de super-heróis.

Figura 3.2
Mulher Maravilha na Terra de Ninguém





Fonte: Captura de telas do filme "Mulher Maravilha" durante a cena de batalha na Terra de Ninguém (Jenkins, 2017).

3.3 Capitã Marvel (2019)

Capitã Marvel simboliza mais um marco na representação feminina no universo dos super-heróis no cinema. Lançado no auge dos movimentos #MeToo e Time's Up, o filme responde às críticas anteriores acerca da ausência de protagonismo feminino nas produções anteriores do UCM²⁷. Além disso, aborda de forma direta temas como sexismo e empoderamento feminino.

O filme acompanha Carol Danvers/Vers (Brie Larson), uma ex-piloto da Força Aérea, que descobre a verdade sobre seu passado enquanto torna-se uma das heroínas mais poderosas da galáxia, em meio a uma guerra intergaláctica. O filme passa no Teste de Bechdel e no Teste de Mako Mori, pois apresenta um arco narrativo independente para Carol e interações significativas com outras personagens femininas, como Maria Rambeau (Lashana Lynch) e Dr. Wendy Lawson/Mar-Vell (Annette Bening). Nestas interações, há conversas sobre treinamento militar, planos de batalhas, histórias do passado e sobre amizade.

Carol emerge como uma personagem mais "redonda" do que o habitual, em comparação com personagens femininas de filmes anteriores. Ela é resiliente, determinada e poderosa, antes mesmo de recuperar as memórias de sua vida na Terra. Suas motivações baseiam-se na busca por verdade e justiça, sem ser influenciada por personagens masculinos ao tomar decisões. Ao entender a natureza da guerra dos Kree contra os Skrull, ela busca libertar-se das manipulações externas, como a Inteligência Suprema Kree e seu comandante e mentor Yon-Rogg (Jude Law).

²⁷ Em várias ocasiões, a atriz Brie Larson falou sobre a importância da inclusão e diversidade nos *media* e em eventos de imprensa. Numa entrevista para a revista [Marie Claire](#) (2018), Larson afirmou que fez questão de incluir diversidade na turnê promocional de *Capitã Marvel*, já que a indústria costuma rejeitar minorias e dar espaço, majoritariamente, para jornalistas e críticos homens, brancos e com mais de 40 anos. O comentário causou diversas reações negativas, antes mesmo do lançamento do filme. Numa [entrevista posterior para a Fox DC](#), a atriz esclareceu que ela queria apenas que todos tivessem oportunidades: "What I'm looking for is to bring more seats up to the table. No one is getting their chair taken away. There're not less seats at the table, there's just more seats at the table."

Em termos narrativos, Carol é o centro da trama, e as pessoas ao seu redor têm importância na construção de sua jornada como heroína. Uma questão interessante é a ausência de um interesse romântico da protagonista, o que destaca a autonomia da personagem. Sua relação com Nick Fury (Samuel L. Jackson) é de respeito mútuo, enquanto laços de afeto com Maria Rambeau, também piloto da Força Aérea, e sua filha Monica (Akira Akbar) são fortes e fundamentais para sua jornada emocional. A história de Carol não está apenas localizada em suas próprias memórias, mas nas memórias das mulheres que a amam, e que ela se lembra de amar também (Taylor & Glitsos, 2023). A caminhada de Vers para tornar-se Carol novamente só inicia no seu reencontro com Maria. A amizade entre elas reforça a ideia de que a força da personagem vem de suas amigas, não de um interesse amoroso tradicional. A relação delas demonstra que o amor e o apoio entre mulheres libertam e fortalecem, algo raramente explorado em filmes de super-heróis.

Visualmente, os enquadramentos e ângulos de câmera ajudam a enfatizar a transformação de Carol em uma figura de poder. A câmera acompanha-a de perto, utiliza ângulos fechados, capturando momentos de vulnerabilidade, e utiliza ângulos baixos em cenas de combate que realçam sua força e determinação. Carol é consistentemente o ponto focal da narrativa, seja em termos de ação ou de desenvolvimento pessoal. A iluminação contribui para retratar Carol como uma personagem que enfrenta dilemas internos enquanto descobre seus poderes. Nas cenas de ação, ela é frequentemente iluminada com luzes fortes, muitas vezes em tons de azul e vermelho, que reforçam sua identidade como uma heroína poderosa. Em momentos de introspecção, a iluminação é mais suave, destacando a complexidade emocional da personagem, estratégia similar ao utilizado em *Mulher Maravilha*.

Há um plano sequência de grande apelo emocional que reúne flashbacks de momentos em que Carol foi subestimada por homens em sua vida, desde seu pai até o comandante Kree, Yon-Rogg. Cada um desses momentos é superado por sua resiliência e ela consegue erguer-se de cada situação em que foi derrubada. Na cena da batalha final contra a Inteligência Suprema (aproximadamente 1h32min), há uma iluminação psicodélica e efeitos visuais ressaltam o conflito interno de Carol. Close-ups e planos detalhes concentram-se em seus olhos e expressões faciais, simbolizando sua vitória sobre as forças que tentavam controlá-la. Finalmente, ao libertar-se da manipulação, a câmera filma Carol de baixo para cima, com luzes intensas ao seu redor, para marcar sua ascensão ao status de heroína completa.

O figurino de Carol também é emblemático. A sua armadura é prática e funcional, e reflete seu papel militar e sem sexualizar seu corpo. A mudança das cores tem um significado simbólico. Ao trocar o verde, presente no uniforme do exército dos Kree, para o azul e vermelho

escolhidos por Monica Rambeau, Carol emancipa-se do domínio do Império Kree, afirmando sua própria identidade.

A direção mista de Anna Boden e Ryan Fleck traz uma perspectiva equilibrada ao filme. Os realizadores costumam ter um olhar humanista sobre seus personagens, que passam por crises pessoais, seja vício, problemas mentais ou crises de identidade, temas recorrentes em seus trabalhos anteriores, como *Half Nelson* (2006), *Sugar* (2008) e *It's Kind of a Funny Story* (2010). Mesmo em um filme de super-heróis, Boden e Fleck mantiveram o foco nas complexidades internas de Carol, destacando sua jornada emocional e psicológica.

O filme *Capitã Marvel* revela um discurso de poder que subverte as expectativas tradicionais de gênero. A narrativa de empoderamento feminino, onde Carol Danvers descobre e afirma sua própria força, rompe com as estruturas de poder que tentaram limitá-la por muito tempo. Seu mentor, Yon-Rogg, que representa a opressão, negou-lhe a chance de explorar todo seu potencial ao dizer-lhe que ela deveria controlar suas emoções, pois, para ele, a emoção é um traço de fraqueza e indesejável em batalhas. No entanto, são as emoções de Carol que a fazem humana, e são o combustível para seus poderes no fim das contas. A ideia implícita reflete os desafios enfrentados por mulheres em ambientes dominados por homens e no qual são frequentemente descritas como “emocionais demais” para liderar ou tomar decisões.

Um exemplo dessa subversão é a cena em que Yon-Rogg desafia Carol para uma luta "justa" sem o uso de seus poderes. Em vez de aceitar os termos dele, Carol simplesmente o derruba com um raio de energia, rejeitando a ideia de que ela precisa provar seu valor nos termos estabelecidos por um homem (aproximadamente 1h45min).

Capitã Marvel representa um avanço ao apresentar uma heroína que não depende de validação masculina e cuja força vem de suas próprias convicções e relações de amizade. O filme tem sua contribuição para uma representação mais complexa e empoderada das mulheres no universo cinematográfico de super-heróis e pavimentou o caminho para narrativas mais inclusivas no futuro do UCM.

Figura 3.3
Yon-Rogg desafia Carol Danvers



Fonte: Captura de tela do filme "Capitã Marvel" mostrando Carol Danvers derrotando Yon-Rogg com um único golpe (Boden & Fleck, 2019).

3.4 Aves de Rapina (e a Fantabulástica Emancipação de Uma Harley Quinn) (2020)

Lançado em 2020, Aves de Rapina insere-se num contexto de alargamento da conscientização em torno de questões de género que afetam a indústria cinematográfica, após os impactos dos movimentos #MeToo e Time's Up. O filme, ao abordar temas como assédio, abuso de poder, misoginia, independência feminina, a rejeição da submissão ao poder masculino e a importância da solidariedade entre mulheres, de certa maneira, ecoa as demandas por mudanças estruturais tanto na indústria do entretenimento quanto na sociedade presentes nestes movimentos.

Enquanto Mulher-Maravilha e Capitã Marvel foram marcos importantes na representação de heroínas como protagonistas, Aves de Rapina vai além ao apresentar uma abordagem mais ousada e um elenco predominantemente feminino. Diferentemente das suas predecessoras, que ainda operavam dentro de estruturas narrativas mais tradicionais, Aves de Rapina adota uma estética caótica e atrevida que reflete a jornada de libertação das suas personagens.

A narrativa acompanha Harley Quinn (Margot Robbie), uma anti-heroína instável e carismática que, após o término com o Joker, une forças com outras mulheres para enfrentar o criminoso Roman Sionis (Ewan McGregor) e proteger uma rapariga em perigo. Com um grande elenco feminino e diversos arcos narrativos independentes, o filme passa no Teste de Bechdel e no Teste de Mako Mori com facilidade. As diversas personagens femininas, como Huntress (Mary Elizabeth Winstead), Black Canary (Jurnee Smollett), Cassandra Cain (Ella Jay Basco) e Renee Montoya (Rosie Perez), discutem sobre suas experiências pessoais e traumas, a vida no mundo do crime, desafios e estratégias sobre como enfrentar Roman e proteger Cassandra, sem se limitarem a diálogos sobre homens ou relacionamentos românticos.

Harley Quinn é uma personagem "redonda", complexa, forte e imprevisível, marcada por motivações frequentemente caóticas. No entanto, o seu desenvolvimento psicológico ao longo da narrativa é nítido. A jornada de Harley Quinn, que inicia após o fim do relacionamento abusivo com Joker, é conduzida por sua busca por emancipação e liberdade pessoal. A luta de Harley para livrar-se da sombra do Coringa, uma figura central em seu passado, alude diretamente às mulheres que romperam com figuras masculinas abusivas em suas vidas, um paralelo com as histórias que emergiram durante o movimento #MeToo. A união entre Harley, Huntress, Black Canary e Montoya, que também apresentam complexidade emocional e arcos de desenvolvimento distintos, ilustra o poder da solidariedade entre mulheres e a importância de libertar-se de relações tóxicas.

Em termos narrativos, Harley e suas aliadas são as protagonistas, embora cada uma das personagens seja construída de forma autônoma, com arcos de desenvolvimento que se entrelaçam, mas que mantêm sua independência narrativa. Huntress, por exemplo, apresenta um forte desejo de vingança, enquanto Black Canary luta por sua própria emancipação e a aceitação de seus poderes. Esse conjunto de personagens reforça a ideia de que o empoderamento feminino é um esforço coletivo, algo que vai além do individualismo tradicionalmente presente em histórias de super-heróis. O vilão Roman Sionis simboliza uma figura de opressão patriarcal. Seu abuso de poder e a violência dirigida às mulheres representam a toxicidade do poder masculino. A formação da equipa feminina para enfrentá-lo pode ser interpretada como uma metáfora da resistência coletiva ao patriarcado e às estruturas de poder que o perpetuam.

Visualmente, *Aves de Rapina* afasta-se das convenções tradicionais de representação feminina no cinema de super-heróis ao utilizar enquadramentos e ângulos de câmera criativos e dinâmicos que refletem o caos e a irreverência da narrativa de Harley. Ao invés de planos estáticos que objetificam o corpo feminino, a câmara move-se com Harley e acompanha seus

movimentos frenéticos, enquanto close-ups priorizam suas expressões faciais, capturando sua personalidade anárquica e emoções. Em contraste com o habitual *male gaze*, o filme evita objetificar suas personagens ao focar em suas ações e decisões. As personagens femininas têm domínio sobre o espaço visual e narrativa, como exemplifica a cena de luta final no parque de diversões abandonado (aproximadamente 1h28min), em que Harley e seu grupo lutam juntas contra os capangas de Roman. A cena é marcada por enquadramentos que focam na colaboração entre as personagens femininas, sugerindo uma igualdade entre elas.

A iluminação do filme é colorida, com uma estética que espelha a natureza caótica e divertida da narrativa, além de complementar a personalidade excêntrica de Harley. O uso de cores fortes e contrastantes, como o rosa, azul e amarelo, ajuda a definir a estética visual do filme e na desconstrução dos estereótipos femininos convencionais, que tradicionalmente recebem uma iluminação suave usada para realçar a beleza delas.

O figurino das personagens também desempenha um papel importante na narrativa visual. Harley Quinn, que em *Esquadrão Suicida* (Ayer, 2016), foi retratada de forma demasiadamente sexualizada, em *Aves de Rapina*, a personagem aparece com roupas coloridas e extravagantes, mas funcionais e práticas para cenas de ação, e que não apelam para uma sexualização gratuita. Esta subversão da estética reforça a ideia de que as personagens são definidas por suas ações e personalidades, não por sua aparência.

Sob a direção de Cathy Yan, *Aves de Rapina* oferece uma perspectiva irreverente e subversiva sobre as convenções de gênero no cinema de super-heróis. Yan usa a comédia e o exagero para abordar problemas mais sérios como abuso de poder, violência de gênero, objetificação e até mesmo capitalismo, como em seu filme anterior, *Dead Pigs* (2018), que explora temas sociais e econômicos da China moderna. *Aves de Rapina* oferece uma crítica à masculinidade tóxica em um contexto de super-heróis, tendo a colaboração entre mulheres e sua rejeição a figuras masculinas opressoras como pontos centrais da trama.

Aves de Rapina é mais do que uma história de super-heroínas contra vilões; é uma narrativa de emancipação e solidariedade feminina. Através de seu elenco feminino diversificado e de sua abordagem estética inovadora, o filme representa um avanço significativo na desconstrução das convenções de gênero e demonstra que é possível criar histórias de super-heróis que são simultaneamente divertidas, visualmente estimulantes e socialmente relevantes.

Figura 3.4
Luta no parque de diversões abandonado Amusement Mile



Fonte: Captura de tela do filme "Aves de Rapina" retratando Harley Quinn e sua equipa no parque de diversões (Yan, 2020).

A análise dos quatro filmes revela um avanço na representação feminina no cinema de super-heróis. Observam-se quatro transformações principais: (1) uma representação mais complexa e menos sexualizada das protagonistas; (2) narrativas centradas no desenvolvimento pessoal e na criação de laços de amizade entre mulheres, foco reduzido e até inexistente em papéis românticos. As personagens lutam contra ameaças externas, mas também desafiam estruturas de poder internas e questionam autoridades estabelecidas e sistemas opressivos; (3) um olhar cinematográfico evita a objetificação feminina típica do *male gaze*, mas ainda não a elimina por completo; e (4) a centralidade de temas como empoderamento feminino, sororidade e superação de estruturas patriarcais.

Foucault (1971) argumenta que o discurso é controlado e redistribuído por procedimentos que visam dominar seus perigos e poderes. Na indústria cinematográfica, cineastas, voluntariamente ou não, criam filmes a partir de suas experiências e visões de mundo, e, uma vez que produtores, guionistas e realizadores mais conceituados ainda são homens, temas mais masculinos ainda impregnam as produções de Hollywood.

Nesta análise, observamos também como o gênero do realizador desempenha um papel importante na codificação das representações femininas. Enquanto em Homem de Ferro as personagens femininas serviam principalmente como suporte para o protagonista masculino,

em Mulher Maravilha, Capitã Marvel e Aves de Rapina vemos as heroínas conduzindo suas próprias jornadas, além de existir uma caracterização mais elaborada e complexa das personagens femininas. Por isso, é importante termos mais mulheres nas equipes de produção na indústria cinematográfica, pois a presença delas tem capacidade de alterar a ordem do discurso. Há uma redistribuição do poder discursivo, permitindo que vozes e perspectivas anteriormente marginalizadas ganhem centralidade. É importante notar que essa mudança não acontece sem resistência. Foucault argumentaria que há sempre forças tentando manter a ordem do discurso estabelecida, o que podemos notar nas reações negativas a alguns desses filmes.

As super-heroínas são uma ameaça ao *status quo*, pois desafiam o estereótipo de mulher e de super-heróis ao mesmo tempo. Seus corpos, embora por vezes ainda hipersexualizados, são apresentados como funcionais e poderosos, não apenas como objetos de desejo. E seus uniformes, ainda que continuem a ser desenhados de forma provocativa e reveladora, são vestidos por heroínas que carregam em si um elemento disruptivo, potencialmente revolucionário, até mesmo monstruoso, pois contrapõem-se e desafiam os papéis sociais preestabelecidos.

De acordo com Simone de Beauvoir, “Para mudar a face do mundo é preciso estar solidamente ancorado nele; mas as mulheres solidamente arraigadas na sociedade são as que a esta se submetem. A não ser quando designadas para a ação por direito divino — e nesse caso mostraram-se tão capazes quanto os homens — a ambiciosa, a heroína são monstros estranhos” (Beauvoir, 2009 [1949], p. 172). Assim, quando uma mulher se mostra tão capaz quanto o homem (no caso das super-heroínas, até mais), ela pode tornar-se um monstro.

Além disso, Brown (2011) argumenta que a heroína de ação moderna é uma contradição à ideia de mulher como imagem tipificada por Laura Mulvey. Ela está longe de ser passiva. Ela luta, resolve mistérios e salva-se a si e aos outros de situações perigosas. É uma heroína que tem total controle de sua narrativa, e conduz a ação de formas normalmente reservadas aos protagonistas masculinos (Brown, 2011).

Desta forma, personagens como Capitã Marvel e Mulher Maravilha subvertem o papel tradicional de “donzela em perigo”, tornando-se as verdadeiras heroínas de suas narrativas. Elas causam espanto e admiração a quem as vê em ação. As duas sabem da força que têm, mas duvidam de suas capacidades. Chimamanda Adichie (2014) observa como as capacidades femininas são desvalorizadas ao ensinarmos as meninas desde cedo a encolherem-se, a diminuírem-se, dizendo-lhes que elas podem ter ambição e podem almejar o sucesso, mas não muito. Caso contrário, ameaçam os homens. Capitã Marvel, por exemplo, sempre foi uma das

personagens mais poderosas fisicamente do universo Marvel, embora sem sabê-lo a princípio, pois foi continuamente questionada sobre a sua capacidade de dominar seus poderes.

Esta análise demonstra que a representação feminina está em transformação em filmes de super-heróis. Há um movimento de deslocamento das personagens femininas da periferia para o centro das narrativas mais recentes. Estas personagens, que antes eram retratadas de forma mais limitada e secundária, passam a ser protagonistas complexas e multidimensionais. Estas transformações refletem mudanças sociais mais amplas e as demandas do público por maior representatividade e diversidade (Ndalianis, 2020).

Por fim, um ponto de atenção é o facto de que super-heroínas podem ser personagens paradoxais. Embora elas possam ser retratadas como personagens fortes e independentes, elas lutam para manter uma sociedade na qual a mulher ainda é subordinada à dominação masculina. Elas incorporam, ou parecem incorporar, os valores da sociedade que protegem, mesmo que esta seja uma sociedade na qual as mulheres ainda não têm seus direitos assegurados e precisam lutar constantemente para mantê-los.

Obviamente, as transformações nas representações femininas apresentadas nesta análise têm aspetos positivos, mas não representam um ponto final. Apesar dos avanços, ainda há espaço para melhorias, em especial nas questões relacionadas à interseccionalidade. Precisamos de maior diversidade em termos de etnia, orientação sexual, tipos de corpo e idade nas representações, e superar os estereótipos persistentes.

Conclusões

A jornada das personagens femininas em filmes de super-heróis, de coadjuvantes a heroínas protagonistas, reflete a transformação deste género cinematográfico e as mudanças sociais em curso. A pesquisa partiu de um cenário onde personagens femininas eram, muitas vezes, limitadas a papéis secundários, sexualizadas ou até mesmo vitimizadas. A análise centrada em quatro filmes entre 2008-2022 revelou uma tendência crescente de produções com mulheres no centro da narrativa, que evitam a sexualização excessiva das personagens e enfatizam os relacionamentos entre mulheres, como observado nos filmes Mulher-Maravilha, Capitã Marvel e Aves de Rapina.

Além disso, há uma maior participação de mulheres tanto na direção, quanto na produção e no guião nestes filmes. Segundo The Filme Fund (2023), a constante evolução dos filmes deste género reflete também mudanças sociais, como a crescente diversidade de personagens e temas, o que mantém o interesse do público. A pressão das audiências e a presença crescente de criadoras e leitoras parecem ter estimulado uma transformação considerável no género de super-heróis, desafiando a norma de foco exclusivo em super-heróis brancos, heterossexuais e masculinos (Cocca, 2016).

Um ponto curioso é que o primeiro filme do UCM protagonizado por uma mulher não foi sobre a Viúva Negra, personagem já conhecida e parte do universo dos Vingadores, mas Carol Danvers e sua jornada de autoconhecimento em Capitã Marvel. A escolha de apresentar uma nova personagem com uma narrativa de emancipação pode ser vista como uma metáfora sobre o desenvolvimento das heroínas em filmes de super-heróis, refletindo a luta por reconhecimento e a conquista de uma representação significativa para personagens femininas.

Assim, quando histórias repetem que as mulheres não são líderes, que não trabalham em ambientes profissionais, não são agentes de suas próprias vidas, mas meramente coadjuvantes e, por vezes, nem sequer estão presentes, isso pode fortalecer ou promover a desvalorização social das mulheres (Cocca, 2016). Narrativas que ignoram a autonomia feminina tendem a naturalizar as desigualdades. No entanto, como sociedade, estamos cada vez mais alerta sobre estes sinais de dominação. E, embora as histórias de super-heróis sejam, em tese, escritas para serem universais e inclusivas, observa-se que os maiores consumidores ainda são rapazes e jovens do sexo masculino. Histórias que sejam mais atrativas para mulheres e raparigas e que abordem temas com os quais elas possam identificar-se podem promover uma mudança nesse cenário.

Atualmente, os super-heróis são uma parte integrante da cultura em que vivemos, sendo tanto um reflexo dela quanto uma influência em nosso imaginário. Eles integram a arte que apreciamos e os produtos que consumimos. Como manifestações culturais e expressões de nosso universo simbólico, carregam em suas histórias tudo aquilo que conhecemos, acreditamos, pensamos, aspiramos, imaginamos e esperamos, variando em intensidade (Reblin & Viana, 2020). Daí a necessidade de mais representações femininas que ofereçam referências positivas ao público. Uma personagem feminina deveria ser representada de forma a evitar sua sexualização e vitimização, acentuando qualidades como força, inteligência e habilidades, sem recorrer aos tradicionais estereótipos de gênero. Além disso, sua vestimenta e postura deveriam refletir sua personalidade, sem focar exclusivamente em sua aparência física. Portanto, ao retratar personagens femininas como figuras autônomas, assertivas e corajosas, capazes de enfrentar desafios e resolver problemas sem depender de figuras masculinas para resgatá-las, é possível promover uma representação mais equilibrada e respeitosa das mulheres nos filmes de super-heróis (Pennell & Behm-Morawitz, 2015).

Embora a metodologia proposta no presente estudo ofereça uma abordagem estruturada para analisar a representação feminina em filmes de super-heróis, é importante reconhecer suas limitações. A amostra de filmes, embora selecionada cuidadosamente, pode não capturar toda a diversidade e complexidade do gênero. Os testes Bechdel-Wallace e Mako Mori, apesar de úteis, não contemplam elementos como a qualidade da representação, interseccionalidade ou um contexto cultural mais amplo. A análise do discurso e a análise visual, embora sejam ferramentas poderosas, são interpretativas e podem conter elementos de subjetividade. Além disso, a metodologia focou principalmente no conteúdo dos filmes, e não abordou a recepção do público ou o impacto econômico, embora estes fatores também influenciem a representação feminina na indústria cinematográfica.

Ainda que centrada em um segmento cinematográfico específico, esta pesquisa pode fomentar debates sobre igualdade de gênero nos *media* e, por extensão, na sociedade como um todo. Os resultados obtidos nesta pesquisa têm o potencial de abrir novos caminhos para pesquisas futuras no campo da representação de gênero no cinema de super-heróis e além, seja através de análises comparativas mais amplas, incluindo um maior número de filmes ou expandindo para outros gêneros cinematográficos; seja através de estudos sobre o impacto dessas representações no público, particularmente em jovens espectadores. Outra possível direção para pesquisas futuras seria a investigação de como as mudanças na representação feminina em filmes de super-heróis se correlacionam com mudanças sociais mais amplas ou com a presença crescente de mulheres em posições de poder na indústria cinematográfica. Por

fim, a metodologia desenvolvida e aplicada neste estudo pode ainda ser adaptada para examinar outras formas de representação e diversidade no cinema, como raça, etnia, orientação sexual ou deficiência.

Como Luís Nogueira (2010) afirma, todos os gêneros cinematográficos passam por transformações ao longo do tempo, como exemplifica o percurso histórico do *western* em termos estilísticos e temáticos. Os gêneros cinematográficos não são perenes: eles surgem, instituem-se, misturam-se, decaem, ramificam-se e reavivam-se. Observar essa dinâmica dá-nos a chance de compreender a história do cinema e das suas formas (Nogueira, 2010). O fenômeno dos super-heróis não é diferente de outras vagas que dominaram Hollywood em décadas passadas, reafirmando o papel desse gênero como um espelho das transformações culturais.

À medida que as histórias tornam-se mais inclusivas e diversificadas, elas têm o potencial de desafiar normas estabelecidas e promover uma representação mais equitativa. A progressão gradual observada na representação feminina em filmes de super-heróis reflete tanto as mudanças na indústria cinematográfica quanto as transformações sociais na forma como percebemos e apreciamos os papéis de gênero. Este caminho ainda está em construção, e mostra que as super-heroínas seguem a desafiar seus inimigos, seja nas suas histórias, seja nas convenções sociais e cinematográficas que ainda limitam a representação feminina no cinema.

Bibliografia

- Adichie, C. N. (2014). *Sejamos todos feministas*. Companhia Digital.
- AAVV. (2019). *Rewrite Her Story: How Film and Media Stereotypes Affect the Lives and Leadership Ambitions of Girls and Young Women*. Instituto Geena Davis sobre Género nos Meios de Comunicação. <https://plan-international.org/publications/rewrite-her-story/>
- Beauvoir, S. (2009). *O segundo sexo*. Nova Fronteira.
- Berger, J. (1972). *Ways of Seeing*. Penguin Books.
- Brown, J. A. (2011). *Dangerous curves: Action heroines, gender, fetishism, and popular culture*. University Press of Mississippi.
- Clover, C. J. (1992). *Men, women and chain saws: Gender in the modern horror film*. Princeton Univ. Press.
- Cocca, C. (2016). *Superwomen: Gender, power, and representation*. Bloomsbury Academic.
- Coogler, R. (Diretor). (2018). *Pantera Negra* [Gravação de vídeo].
- Coote, A., & Campbell, B. (1993). *Sweet freedom: The struggle for women's liberation*. Blackwell.
- Curtis, N., & Cardo, V. (2018). Superheroes and third-wave feminism. *Feminist Media Studies*, 18(3), 381–396. <https://doi.org/10.1080/14680777.2017.1351387>
- Favaro, M. (2019, fevereiro). *Materialities of Comic: Superhero Comics: How the medium defines the genre*. Comics and Society: Research, Art, and Cultural Politics Nordic Summer University Winter Symposium, Aarhus, Denmark.
- Favreau, J. (Diretor). (2008). *Homem de Ferro* [Gravação de vídeo].
- Fingeroth, D., & Lee, S. (2004). *Superman on the couch: What superheroes really tell us about ourselves and our society*. Continuum.
- Fontaine, G. (2024). *Female professionals in European TV/SVOD fiction production*. The European Audiovisual Observatory.
- Forster, E. M. (1927). *Aspects of the novel*. Harcourt, Brace & company.
- Foucault, M. (1996). A ordem do discurso (LFA Sampaio, Trad.). *São Paulo: Loyola*. (Trabalho original publicado em 1971).
- Goethe, J. W. von. (1808). *Fausto: Uma tragédia* (Parte II). [Trecho original publicado em alemão].
- Haris, M. J., Upreti, A., Kurtaran, M., Ginter, F., Lafond, S., & Azimi, S. (2023). Identifying gender bias in blockbuster movies through the lens of machine learning. *Humanities*

- and Social Sciences Communications*, 10(1), 94. <https://doi.org/10.1057/s41599-023-01576-3>
- Hassler-Forest, D. (2012). *Capitalist superheroes: Caped crusaders in the neoliberal age*. John Hunt Publishing.
- Lauzen, D. M. M. (2024). *The Celluloid Ceiling: Employment of behind-the-scenes women on top grossing U.S. films in 2023 (26th Annual Edition)*.
- Lee, S. (2013). More Than Normal, But Believable. In R. Rosenberg, & P. Coogan (Eds.), *What is a Superhero*. New York: Oxford University Press.
- Madrid, M. (2009). *The supergirls: Fashion, feminism, fantasy, and the history of comic book heroines*. Exterminating Angel Press.
- McGrath, R. (2019). Reviewing the Gaze. Em S. Bull (Ed.), *A Companion to Photography* (1.^a ed., pp. 189–207). Wiley. <https://doi.org/10.1002/9781118598764.ch12>
- Mulvey, L. (1999). Visual Pleasure and Narrative Cinema. Em *Film Theory and Criticism: Introductory Readings* (pp. 833–844). Oxford University Press.
- Ndalianis, A. (Ed.). (2009). *The contemporary comic book superhero*. Routledge.
- Ndalianis, A. (2020). Female fans, female creators, and female superheroes. Em F. L. Aldama (Ed.), *The Routledge Companion to Gender and Sexuality in Comic Book Studies* (1.^a ed., pp. 310–328). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429264276-27>
- Nogueira, L. (2010). *Manuais de Cinema II - Géneros Cinematográficos*. Livros LabCom.
- Orellana, J., & Martínez Lucena, J. (2010). *Celuloide posmoderno: Narcisismo y autenticidad en el cine actual*. Encuentro.
- Pennell, H., & Behm-Morawitz, E. (2015). The Empowering (Super) Heroine? The Effects of Sexualized Female Characters in Superhero Films on Women. *Sex Roles*, 72(5–6), 211–220. <https://doi.org/10.1007/s11199-015-0455-3>
- Pollitt, B. K. (1991, abril 7). Hers; The Smurfette Principle. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/1991/04/07/magazine/hers-the-smurfette-principle.html>
- Reblin, I. A., & Viana, N. (Eds.). (2020). *Super-heróis, cultura e sociedade*. Edições Redelp.
- Rose, G. (2001). *Visual methodologies: An introduction to the interpretation of visual materials*. Sage.
- Taylor, J., & Glitsos, L. (2023). “Having it both ways”: Containing the champions of feminism in female-led origin and solo superhero films. *Feminist Media Studies*, 23(2), 656–670. <https://doi.org/10.1080/14680777.2021.1986096>
- Thornham, S. (2007). *Women, feminism and media*. Edinburgh university press.

- Thompson, W. R. (2007). Global war and the foundations of US systemic leadership. In L. Sondhaus & A. J. Fuller (Eds.), *America, war and power: Defining the state, 1775–2005*. New York: Routledge.
- Valente, C. M. (com Wu, A.). (2017). *The refrigerator monologues* (First edition). Saga Press, an imprint of Simon & Schuster, Inc.
- Weber, S. (2008). Visual Images in Research. Em J. Knowles & A. Cole, *Handbook of the Arts in Qualitative Research: Perspectives, Methodologies, Examples, and Issues* (pp. 42–54). SAGE Publications, Inc. <https://doi.org/10.4135/9781452226545.n4>

Filmografia

- Adrion, A. (2018). *Half the Picture* [Meia História] [Documentário]. Gravitas Ventures.
- Andrews, M., Chapman, B., & Purcell, S. (2012). *Brave* [Valente] [Filme]. Walt Disney Pictures.
- Ayer, D. (2016). *Suicide Squad* [Esquadrão Suicida] [Filme]. Warner Bros. Pictures.
- Benioff, D., & Weiss, D. B. (Produtores executivos). (2011–2019). *Game of Thrones* [A Guerra dos Tronos] [Série de TV]. HBO.
- Bigelow, K. (2010). *The Hurt Locker* [Estado de Guerra] [Filme]. Voltage Pictures.
- Bowman, R. (2005). *Elektra* [Elektra] [Filme]. 20th Century Fox.
- Burton, T. (1989). *Batman* [Batman] [Filme]. Warner Bros. Pictures.
- Burton, T. (1992). *Batman Returns* [Batman Regressa] [Filme]. Warner Bros. Pictures.
- Campbell, R. (2022). *The Batman* [The Batman] [Filme]. Warner Bros. Pictures.
- Campion, J. (2022). *The Power of the Dog* [O Poder do Cão] [Filme]. Netflix.
- Clifton, E., & English, J. (1944). *Captain America* [Capitão América] [Filme]. Republic Pictures.
- Coogler, R. (2018). *Black Panther* [Pantera Negra] [Filme]. Marvel Studios.
- Cuarón, A. (2013). *Gravity* [Gravidade] [Filme]. Warner Bros. Pictures.
- DaCosta, N. (2023). *The Marvels* [As Marvels] [Filme]. Marvel Studios.
- del Toro, G. (2013). *Pacific Rim* [Batalha do Pacífico] [Filme]. Warner Bros. Pictures.
- Donner, R. (1978). *Superman* [Super-Homem] [Filme]. Warner Bros. Pictures.
- Favreau, J. (2008). *Iron Man* [Homem de Ferro] [Filme]. Marvel Studios.
- Fleck, A., & Boden, R. (2019). *Captain Marvel* [Capitão Marvel] [Filme]. Marvel Studios.
- Gerwig, G. (2023). *Barbie* [Barbie] [Filme]. Warner Bros. Pictures.

Gunn, J. (2021). *The Suicide Squad* [O Esquadrão Suicida] [Filme]. Warner Bros. Pictures.

Hancock, J. L. (2009). *The Blind Side* [Um Sonho Possível] [Filme]. Warner Bros. Pictures.

Hardwicke, C. (2008). *Twilight* [Crepúsculo] [Filme]. Summit Entertainment.

Jenkins, P. (2003). *Monster* [Monster - Desejo Assassino] [Filme]. Media 8 Entertainment.

Jenkins, P. (2017). *Wonder Woman* [Mulher Maravilha] [Filme]. Warner Bros. Pictures.

Jenkins, P. (2020). *Wonder Woman 1984* [Mulher Maravilha 1984] [Filme]. Warner Bros. Pictures.

Kripke, E. (Produtor executivo). (2019). *The Boys* [The Boys] [Série de TV]. Amazon Prime Video.

Kripke, E. (Produtor executivo). (2023). *Gen V* [Gen V] [Série de TV]. Amazon Prime Video.

Lindelof, D. (Produtor executivo). (2019). *Watchmen* [Watchmen] [Minissérie de TV]. HBO.

Nolan, C. (2008). *The Dark Knight* [O Cavaleiro das Trevas] [Filme]. Warner Bros. Pictures.

Phillips, T. (2019). *Joker* [Joker] [Filme]. Warner Bros. Pictures.

Pitof. (2004). *Catwoman* [Mulher-Gato] [Filme]. Warner Bros. Pictures.

Raimi, S. (2002–2007). *Spider-Man* [Homem-Aranha] [Trilogia de filmes]. Columbia Pictures.

Russo, A., & Russo, J. (2012). *The Avengers* [Os Vingadores] [Filme]. Marvel Studios.

Russo, A., & Russo, J. (2014). *Captain America: The Winter Soldier* [Capitão América: O Soldado do Inverno] [Filme]. Marvel Studios.

Russo, A., & Russo, J. (2016). *Captain America: Civil War* [Capitão América: Guerra Civil] [Filme]. Marvel Studios.

Russo, A., & Russo, J. (2018). *Avengers: Infinity War* [Vingadores: Guerra do Infinito] [Filme]. Marvel Studios.

Russo, A., & Russo, J. (2019). *Avengers: Endgame* [Vingadores: Endgame] [Filme]. Marvel Studios.

Singer, B. (2000–2006). *X-Men* [X-Men] [Trilogia de filmes]. 20th Century Fox.

Snyder, Z. (2016). *Batman v Superman: Dawn of Justice* [Batman v Super-Homem: O Despertar da Justiça] [Filme]. Warner Bros. Pictures.

Shortland, C. (2021). *Black Widow* [Viúva Negra] [Filme]. Marvel Studios.

Song, C. (2024). *Past Lives* [Vidas Passadas] [Filme]. A24.

Szwarc, J. (1984). *Supergirl* [Supergirl] [Filme]. TriStar Pictures.

Triet, J. (2024). *Anatomy of a Fall* [Anatomia de uma Queda] [Filme]. Les Films du Losange.

Verhoeven, P. (1992). *Basic Instinct* [Instinto Fatal] [Filme]. TriStar Pictures.

- Yan, C. (2020). *Birds of Prey: And the Fantabulous Emancipation of One Harley Quinn* [Aves de Rapina (e a Fantabulástica Emancipação de Uma Harley Quinn)] [Filme]. Warner Bros. Pictures.
- Yan, C. (2018). *Dead Pigs* [Dead Pigs] [Filme]. Media Asia.
- Zhao, C. (2021). *Nomadland* [Nomadland - Sobreviver na América] [Filme]. Searchlight Pictures.

Webgrafia

- Academia Portuguesa de Cinema. (n.d.). *Óscares*.
<https://www.academiadecinema.pt/internacional/oscares/>
- Aguilar, M. (2021, August 3). *Matt Damon explains why superheroes are dominating movies*. ComicBook.com. <https://comicbook.com/movies/news/matt-damon-superhero-movies-dominating-hollywood>
- Barnhardt, A. (2021, 21 de outubro). *Fridging: A history of comics and pop culture*. CBR.
<https://www.cbr.com/fridging-history-comics-pop-culture/>
- BBC Brasil. (2023, 28 de julho). *Barbie: filme de Greta Gerwig bate recorde e se torna fenômeno cultural*. <https://www.bbc.com/portuguese/articles/clj5xlppr8ko>
- Bechdel Test Movie List. (n.d.). *Bechdel test*. <https://bechdeltest.com/>
- Bechdel, A. (n.d.). *The rule*. <https://dykestowatchoutfor.com/wp-content/uploads/2014/05/The-Rule-cleaned-up.jpg>
- Comic-Con International. (n.d.). *Welcome to Comic-Con International*. <https://www.comic-con.org/>
- DC Database. (n.d.). *DC Universe Online Legends Vol 1 #4*. Fandom.
https://dc.fandom.com/wiki/DC_Universe_Online_Legends_Vol_1_4
- Donahue, A. (2018, Dezembro 4). *Brie Larson on breaking barriers and becoming Captain Marvel*. Marie Claire. <https://www.marieclaire.com/culture/a25394153/brie-larson-captain-marvel-interview/>
- Escher Girls. (n.d.). *Escher girls*. <https://eschergirls.com/>
- ESIC Business & Marketing School. (n.d.). *What is crossmedia marketing? Examples and benefits*. <https://www.esic.edu/rethink/marketing-y-comunicacion/what-is-crossmedia-marketing-examples-c>

- Fox Business. (2023, 24 de julho). *Barbie crosses billion-dollar mark at box office, leading to best July since pre-pandemic*. <https://www.foxbusiness.com/entertainment/barbie-crosses-billion-dollar-mark-box-office-leading-best-july-since-pre-pandemic>
- Image Comics Database. (n.d.). *Badrock Vol 1 #1*. Fandom. https://imagecomics.fandom.com/wiki/Badrock_Vol_1_1?file=Badrock_Vol_1_1-B.jpg
- Kantor, J., & Twohey, M. (2017, Outubro 5). *Harvey Weinstein paid off sexual harassment accusers for decades*. The New York Times. <https://www.nytimes.com/2017/10/05/us/harvey-weinstein-harassment-allegations.html>
- Keegan, R. (2022, 3 de outubro). *#MeToo five years later: Where are we now?*. The Hollywood Reporter. <https://www.hollywoodreporter.com/news/general-news/metoo-five-years-later-times-up-1235228096/>
- McSweeney, T. (2021). *Superhero movies: How and why they continue to appeal to global audiences*. The Free Library. <https://www.thefreelibrary.com/Superhero+Movies%3a+How+and+Why+They+Continue+to+Appeal+to+Global...-a0667929036>
- Morrow, R. (2023, 23 de março). *50 years later: Marvel to re-release Death of Gwen Stacy issues as facsimile editions*. 13th Dimension. <https://13thdimension.com/50-years-later-marvel-to-re-release-death-of-gwen-stacy-issues-as-facsimile-editions/>
- Patrian, S. (2020, Outubro 10). *Marvel no cinema antes mesmo do início*. Medium. <https://medium.com/samuel-patrian-incoerente/marvel-no-cinema-antes-mesmo-do-in%C3%ADcio-7ccf163a05cc>
- Simone, G. Lby3 Productions. (n.d.). *Women in refrigerators*. <https://www.lby3.com/wir/index.html>
- The Film Fund. (2023, January 31). *The evolution of superhero movies: An ever-changing social phenomenon*. The Film Fund Blog. <https://www.blog.thefilmfund.co/the-evolution-of-superhero-movies-an-ever-changing-social-phenomenon/>
- The Hawkeye Initiative. (n.d.). *The Hawkeye Initiative: Page 7*. <https://thehawkeyeinitiative.tumblr.com/page/7>
- TV Tropes. (n.d.). *Final girl*. <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/FinalGirl>
- Wizard Press. (s.d.). *Wizard Comics Magazine, issue 34*. Comic Book Realm. <https://comicbookrealm.com/series/23709/222697/wizard-press-wizard-comics-magazine-issue-34>

Anexos

Anexo A - Grelha de análise para a seleção da amostra de filmes

Filme	O Cavaleiro das Trevas		Homem de Ferro		Os Vingadores		Esquadrão Suicida	
Data de lançamento	2008		2008		2012		2016	
Realizador	Christopher Nolan		Jon Favreau		Joss Whedon		David Ayer	
Teste Bechdel	X	Poucas interações entre personagens femininas	X	Poucas interações entre personagens femininas	X	Interações limitadas entre personagens femininas	X	Há personagens femininas relevantes, mas conversas entre elas são limitadas e muitas vezes sobre homens
Ter pelo menos duas mulheres	✓	Rachel Dawes, Barbara Gordon	✓	Pepper Potts, Christine Everhart	✓	Natasha Romanoff, Maria Hill	✓	Harley Quinn, Amanda Waller, June Moone.
Ter uma conversa entre elas	X	Nenhuma conversa significativa	X	Nenhuma conversa significativa	X	Conversa limitada entre as personagens	✓ (parcial)	Poucas e curtas interações entre as personagens femininas e não substanciais.
A conversa não é sobre homens	X	Não há conversas que não envolvam homens	X	Não há conversas que não envolvam homens	X	Não há conversas que não envolvam homens	X	Quase todas as conversas sobre personagens masculinos ou a missão envolvendo homens.
Teste Mako Mori	X	Personagens femininas sem arcos independentes	X	Personagens femininas sem arcos independentes	X	Personagens femininas sem arcos independentes	X	Harley Quinn tem um desenvolvimento próprio, mas está muito ligada ao Coringa e outros homens.
Ter pelo menos uma personagem feminina	✓	Existem pelo menos duas personagens femininas	✓	Existem pelo menos duas personagens femininas	✓	Existem pelo menos duas personagens femininas	✓	Existem pelo menos duas personagens femininas
Arco narrativo Independente	X	Personagens femininas focadas em apoiar personagens masculinos	X	Focadas em apoiar Tony Stark	X	Personagens femininas focadas em apoiar personagens masculinos	X	A história de Harley Quinn está bastante conectada à sua relação com o Coringa.
Narrativa substancial	X	Personagens femininas com narrativas não centrais	X	Personagens femininas com narrativas não centrais	X	Personagens femininas com narrativas não centrais	✓ (parcial)	Harley Quinn tem importância na trama, mas sua história depende do Coringa, o que enfraquece seu arco.

Nota: Tabela de elaboração própria

Legenda:

✓ - filme cumpre o critério

X - filme não cumpre o critério

Filme	Liga da Justiça		Mulher Maravilha		Pantera Negra		Capitã Marvel	
Data de lançamento	2017		2017		2018		2019	
Realizador	Zack Snyder		Patty Jenkins		Ryan Coogler		Anna Boden, Ryan Fleck	
Teste Bechdel	X	Poucas interações entre personagens femininas	✓	Conversas entre Diana, Antiope e Hipólita	✓	Conversas entre várias personagens femininas	✓	Conversas entre Carol Danvers e Maria Rambeau
Ter pelo menos duas mulheres	✓	Diana Prince (Mulher-Maravilha), Mera	✓	Diana, Antiope, Hipólita, Etta Candy, etc.	✓	Shuri, Okoye, Nakia, Ramonda, etc.	✓	Carol Danvers, Maria Rambeau, Minn-Erva, etc.
Ter uma conversa entre elas	X	Não há conversas significativas	✓	Muitas conversas, em especial, entre as Amazonas	✓	Várias conversas ao longo do filme	✓	Várias conversas ao longo do filme
A conversa não é sobre homens	X	Não há conversas que não envolvam homens	✓	Treinamento, batalhas, cultura das Amazonas	✓	Tecnologia, política de Wakanda, estratégias de batalha	✓	Conversas sobre treinamento, amizade e batalhas
Teste Mako Mori	X	Personagens femininas não têm arcos independentes	✓	Diana tem um arco narrativo independente	✓	Várias personagens femininas têm arcos narrativos independentes	✓	Carol Danvers tem um arco narrativo independente
Ter pelo menos uma personagem feminina	✓	Existem pelo menos duas personagens femininas	✓	Existem várias personagens femininas	✓	Existem várias personagens femininas	✓	Existem várias personagens femininas
Arco narrativo independente	X	Focadas em apoiar personagens masculinos	✓	A jornada de Diana é para salvar o mundo	✓	Arcos de Shuri, Okoye, Nakia, etc.	✓	A jornada de autodescoberta de Carol
Narrativa substancial	X	Narrativas de personagens femininas não são centrais	✓	A jornada de Diana é central para a história	✓	Narrativas de personagens femininas são centrais para a história	✓	A narrativa de Carol Danvers é central para o desenvolvimento da história

Filme	Vingadores: Endgame		Aves de Rapina		O Esquadrão Suicida		The Marvels	
Data de lançamento	2019		2020		2021		2023	
Realizador	Anthony Russo, Joe Russo		Cathy Yan		James Gunn		Nia Da Costa	
Teste Bechdel	✓	Diversas conversas entre personagens femininas	✓	Conversas entre Harley Quinn, Huntress, Black Canary, Cassandra Cain, Renee Montoya	✓	Personagens femininas interagem e falam sobre assuntos que não envolvem homens.	✓	O filme tem como personagens título três mulheres
Ter pelo menos duas mulheres	✓	Natasha Romanoff, Carol Danvers, Nebula, Okoye, etc.	✓	Harley Quinn, Huntress, Black Canary, Cassandra Cain, Renee Montoya	✓	Harley Quinn, Amanda Waller, Ratcatcher 2.	✓	Carol Danvers (Capitã Marvel), Kamala Khan (Ms. Marvel), Monica Rambeau.
Ter uma conversa entre elas	✓	Várias conversas, especialmente durante as batalhas	✓	Diversas conversas ao longo do filme	✓	Há interações entre personagens femininas, como Harley Quinn e Ratcatcher 2.	✓	Há várias interações entre elas, discutem temas como suas habilidades, a missão, e histórias pessoais.
A conversa não é sobre homens	✓	Estratégias de batalha, amizade, sacrifício	✓	Assuntos como a liberdade, empoderamento, e combate ao crime	✓	Elas discutem estratégias de combate e o contexto da missão, e não está centrado em homens.	✓	As conversas sobre assuntos relacionados à trama, como suas responsabilidades e poderes.
Teste Mako Mori	✓	Várias personagens femininas têm arcos narrativos independentes	✓	Várias personagens têm arcos narrativos independentes	✓	Ratcatcher 2 possui um arco narrativo próprio, substancial e independente.	✓	As três personagens principais têm arcos próprios e importantes para a trama.
Ter pelo menos uma personagem feminina	✓	Existem várias personagens femininas	✓	Existem várias personagens femininas	✓	Existem várias personagens femininas	✓	Existem várias personagens femininas
Arco narrativo independente	✓	Arcos narrativos de Natasha Romanoff, Nebula, etc.	✓	A jornada de Harley Quinn para se encontrar após sua separação do Joker e os arcos de outras personagens	✓	A história de Ratcatcher 2 foca em seu relacionamento com seu pai, e não se relaciona diretamente com os homens no filme.	✓	Monica Rambeau tem seu próprio arco, e aprende a lidar com seus poderes e o relacionamento com a Capitã Marvel. Kamala Khan explora sua identidade heroica e também cresce ao longo do filme.
Narrativa substancial	✓	Centrais para a história	✓	Central para a história	✓	A história dela é essencial para o desenrolar da trama, e tem uma conexão emocional que ela traz ao grupo.	✓	As três personagens contribuem para o desenvolvimento e conclusão da trama.