

ANÁLISE DA MUDANÇA TRANSMIDIÁTICA FEMININA NA CULTURA POP

1 – Estudante de Graduação 6º.
semestre do Curso de Publicidade
e Propaganda da UNAERP, e-mail:
helioangelottitromano
@hotmail.com

2 – Estudante de Graduação 6º.
semestre do Curso de Publicidade
e Propaganda da UNAERP, e-mail:
jpgtonioli@gmail.com

3 – Doutor pelo PPGL da UFSCar,
pós-doutorando pela USP/RP,
DEDIC, e-mail:
marcoalmeidaaruiz@gmail.com

ROMANO, Hélio Angelotti¹
TONIOLI, João Pedro Gonçalves²
RUIZ, Marco Antônio³

RESUMO: Ao longo dos últimos anos, a sociedade tem evoluído seus pensamentos acerca da liberdade individual, principalmente no que se refere ao feminino. Pouco se tinha de representatividade nos cinemas, quando havia, a mulher era, na maioria dos casos, hipersexualizada, necessitando uma mudança na forma em que era retratada. Esta pesquisa analisou estas mudanças que ocorreram nas suas representações nas obras recentes, tendo como foco, as super-heroínas, Mulher-Maravilha e Capitã Marvel. A partir de pesquisas bibliográficas previamente feitas, foi utilizado como metodologia o Estudo de Caso, observando a idealização do produto-base e como foram se readaptando nas colocações transmidiáticas recentes.

PALAVRAS-CHAVE: Cinema; quadrinhos; adaptação; representatividade; transmídia.

ABSTRACT: Over the last few years, society has evolved its thoughts on individual freedom, especially with regard to the feminine. Little had to be represented in theaters, when there was, the woman was, in most cases, hypersexualized, requiring a change in the way she was portrayed. This research analyzed these changes that occurred in their representations in recent works, focusing on the superheroines, Wonder Woman and Captain Marvel. From previous bibliographical research, the Case Study was used as methodology, observing the idealization of the base product and how they were readapting in recent transmedia placements.

KEY-WORDS: Movie theater; comics; adaptation; representativeness; transmedia.

1 - INTRODUÇÃO

O avanço da tecnologia e a facilidade da ampla difusão permitem que obras ficcionais cheguem ao público pelos canais de mídia mais diversos. Logo, face a uma diversidade de discursividades (orais, escritas, visuais, por exemplo), vemos uma (des)construção não só na ordem da língua, mas também na instância do que é enunciável, refratando um novo dizer no (sobre o) discurso, ou uma outra imagem, ressignificando-os e, desse modo, possibilitando mudanças nos efeitos de sentidos pré-determinados e engendrando novas possibilidades de dizer.

A esses conteúdos que transitam por diferentes mídias e, de certo modo, que se complementam, dá-se o nome de transmídia (JENKINS, 2008). Assim, conforme o autor, quando um filme é lançado no cinema, por exemplo, ele não se restringe a esse único veículo, mas se reproduz em vários outros, como livros, videogames, HQs, animações e séries. A transposição dessas narrativas de um suporte para outro implica, porém, em uma série de adaptações que possibilitam irromper novas instâncias no/do dizer. Para tal, neste artigo temos por objetivo analisar esse fenômeno de mudança, adaptações e como alguns personagens acabaram ficando datados, pois seu material-fonte, tanto pela linguagem, quanto pelo contexto da época, não correspondem mais às expectativas das novas gerações de consumidores, precisando, com isso, de modificações para se adequar ao momento sócio-histórico atual. Com efeito, buscamos responder à demanda por representatividade de raça, gênero e sexualidade, por exemplo, esses personagens que ganharam novos traços e histórias por meio da irrupção de novas instâncias discursivas, isto é, (des)construções de certos fatos, de certos fatores sócio-históricos a partir das condições de produção da contemporaneidade, contribuindo, dessa forma, na tentativa de dialogar melhor com a audiência e o contexto sociocultural contemporâneos.

Logo, procuramos entender como e porque essas obras se atualizaram ao momento histórico no qual foram e serão inseridas, tendo como principal foco o modo como personagens se encontram nas adaptações atuais, ou seja, nas suas condições de enunciabilidade, e de que forma foram feitas tais adaptações, como elas conversam com o público e, principalmente, entendem porque o cinema foi de tamanha importância para tal atualização, inclusive estabelecendo conceitos para as obras vinculadas nas próprias HQs, que são seu veículo de mídia original.

Ademais, buscamos ainda evidenciar a visão do gênero oposto como problema central da questão, uma vez que a indústria busca agradar seu público-alvo, majoritariamente formado por homens brancos e heterossexuais, lançando mão de uma representação deturpada e degradante do feminino. Ou seja, como certos valores socialmente estigmatizados acerca da mulher ainda se tornam um tabu na sociedade contemporânea, associando-a a estereotípias utópicas e preconceituosas. Para tal intento, fizemos, a seguir, um panorama de como essas obras conseguem, hoje, atingir uma gama maior de público, além de fazer com que mais grupos se sintam representados nelas, seu impacto no mercado, na sociedade e como elas pavimentam a estrada que as próximas produções e adaptações irão trilhar. Este estudo é essencial para refletirmos sobre como o momento social atual demanda representatividade, seja em obras ficcionais, na publicidade ou qualquer outro meio. Em virtude disso, é preciso discutir este tipo de abordagem quando falamos do feminino, LGBTQ+, negros e todas as minorias.

Tendo em vista que por muitos anos as mulheres sofreram com as visões masculinas em diversas obras, com personagens hipersexualizadas, rasas e que atuavam em função dos homens nas histórias, optamos por falar da representatividade feminina no atual cenário da cultura pop. Nas artes, por exemplo, o corpo feminino é reconhecido como um objeto de desejo, do olhar erotizado, mas sempre calado devido ao pudor e à feminilidade. Já no campo da literatura, as obras de Saramago (2001, 2005, 2006) ressaltam a

mulher por meio de capacidades extraordinárias, em *Memórias de um sargento de milícias* (1991), de Manuel Antonio de Almeida e *Tieta do Agreste* (1977), de Jorge Amado, o feminino é exaltado e os autores destacam em suas histórias o papel da mulher e a sua influência sobre o homem por meio de um suposto poder de sedução. Analisamos, também, como essa nova concepção das personagens não foi apenas positiva em atingir e familiarizar todos os públicos, mas também para dar uma maior complexidade às histórias e às personagens, atualizando-as por meio das décadas para não transmitir ideias obsoletas.

Metodologicamente, restringimos a pesquisa no processo de analisar as personagens Mulher-Maravilha e Capitã Marvel, utilizando como corpus as HQs em que apareceram pela primeira vez. A saber, *All Star Comics #8* (MARSTON, 1941) e *Marvel Super Heroes #13* (THOMAS, 1968), respectivamente. Além dessas, também foram usadas suas primeiras aparições em outras mídias, seja em filmes ou séries e; por fim, suas adaptações mais recentes, objetivando discutir a problemática da representatividade feminina e evidenciar sua evolução na passagem de um suporte de mídia para outro. Nosso escopo de trabalho parte do Estudo de Caso (DUARTE, 2006), em que analisamos em ordem cronológica como essas mudanças transmidiáticas ocorreram em canais diferentes do original, principalmente nas versões cinematográficas das HQs, e o porquê esse canal específico impulsionou essas tais alterações, que, ao tocar no núcleo dos personagens, nem sempre são bem recebidas pelos fãs. Além disso, tivemos como objetivo, identificar o impacto que essas mudanças trouxeram ao material adaptado e ao original, assim como o impacto causado no público-alvo.

Primeiramente, antes de refletirmos sobre tais questões, é preciso conhecer como ocorreu a representação feminina na mídia, em especial, na publicidade, utilizando como base outros tipos de produtos voltado ao público masculino. Em seguida, inserimos a *Cultura da Convergência*, livro e conceito criado por Henry Jenkins (2009), que foi uma das bases para todo o artigo, utilizando ainda Star

Wars como forma de exemplificação transmidiática. Após demonstração e exposição dos conceitos, entramos no objetivo principal que foi o Estudo de Caso (DUARTE, 2006) com as três personagens escolhidas e citadas anteriormente.

Por meio desta reflexão, no batimento descrição e interpretação, foi possível constatar que essas adaptações foram necessárias, pois fizeram com que tais narrativas ficcionais se tornassem mais complexas, que se inserissem nas novas condições de produção do feminino, por meio dos discursos, isto é, na luta das mulheres contra o preconceito e na militância por igualdade, trata-se, pois, da memória ressignificada na história, que representa a luta das mulheres contra o machismo e o preconceito de gênero, exaltando-a, felizmente, sem pudor, livre e dona de si, desmistificando estereótipos, possibilitando uma maior conexão com o público.

2 - O FEMININO NA MÍDIA

Antes de refletirmos sobre os conceitos do feminino representado nas adaptações transmidiáticas na cultura pop, um paralelo pode ser traçado com a retratação dessas figuras nas peças publicitárias. O alcance da circulação de propagandas por meio do público geral é efetivamente maior que o do cinema, pois atinge um grupo mais diverso de indivíduos e nos permite observar como a mudança da nossa sociedade se refletiu na maneira com que produzimos e consumimos a cultura ao longo do tempo.

Marcas especializadas em cerveja são um exemplo claro de como a propaganda busca vender um ideal aos seus consumidores. Embora não seja um produto cujo consumo esteja ligado ao gênero, as marcas de cerveja sempre proporcionaram, em suas composições cenográficas, propagandas voltadas ao público masculino, quase sempre trazendo uma mulher, seminua, de biquíni ou de alguma forma sexualizada, entregando o produto aos homens, enquanto o contrário não era muito visto, mesmo que elas também consumissem.

Esse tipo de propaganda perdurou por muito tempo até que as pessoas comesçassem a tomar consciência da nocividade

representada por elas e passassem a questionar as marcas, principalmente após o advento das redes sociais, que facilitaram o acesso à informação e à comunicação direta entre consumidor e prestador de serviço, tornando a Internet, uma das principais responsáveis pela disseminação de diversos sentidos nas propagandas atuais, ressaltando ora discursos estereotipados ora valores cristalizados socialmente, muitas vezes de caráter pejorativos.

4 - Resposta dada pelo público após consumir determinado tipo de produto (PRIBERAM, 2008).

No Dia das Mulheres de 2017, após um longo histórico de objetificação, uma das principais marcas de cerveja do país, a Skol, resolveu reposicionar sua imagem depois de tanto feedback⁴ negativo, principalmente do público feminino. Começou, então, uma campanha que dizia “Já faz alguns anos que algumas imagens do passado não nos representam mais”. A Ambev, dona dessa e de outras marcas do ramo, assumiu publicamente que errou no passado em relação à representatividade e que esse posicionamento não os representava mais. O ato ganhou repercussão por não ser um gesto muito comum no meio publicitário (SACCHITIELLO, 2017).

Desde então a marca começou seu processo de repensar seu posicionamento, por meio de um projeto chamado Repôster: “O mundo evoluiu, e a Skol também”. O projeto é composto por uma equipe majoritariamente feminina, que convidou seis ilustradoras para redesenhar campanhas antigas da Skol, a fim de dar início a essa nova era da marca, além de mostrar os erros cometidos no passado. Segundo a diretora de marketing da empresa, Maria Fernanda de Albuquerque, o objetivo dessa campanha e das próximas não era apagar o passado e os erros cometidos pela marca, mas mostrar que eles mudaram e continuariam sempre mudando, acompanhando os progressos sociais: “Uma coisa que eu tive muita vontade de fazer foi tirar a mulher de ser a pessoa que ‘tá’ servindo a cerveja, não, ela ‘tá’ tomando a cerveja”, disse em vídeo⁵ Elisa Arruda, uma das ilustradoras do projeto (SKOL, 2017).

5 - Disponível em: <www.youtube.com/watch?v=g_8fnMtbds0>. Acesso em: 09 out. 2019.

A Skol foi uma das primeiras marcas a mudar e evoluir no quesito representatividade publicitária e não só feminina, mas

também de raça e sexualidade, elementos que eram até então, considerados fora do padrão nesses meios. “É natural que os pensamentos e os comportamentos evoluam e é ótimo que uma marca reconheça que é preciso mudar para acompanhá-los”, finalizou Theo Rocha, o diretor de criação da agência de publicidade que cuida da imagem da Skol (SACCHITIELLO, 2017).

Nesse caminho, o corpo feminino tornou-se discurso expresso por meio de diferentes dizeres que ressignificam o papel das mulheres nas sociedades atuais. Diante dessa revolução, elas ainda se encontram cerceadas por um conjunto violento de discursos preconceituosos que as fazem constantemente lutarem e reafirmarem seus direitos historicamente constituídos. É preciso, a todo momento, a reafirmação de um lugar de fala que luta pela liberdade, pela voz e corpo que não só falam, mas que entoam um discurso de pertencimento a uma sociedade calcada em conceitos utópicos.

O feminismo foi um convite à resistência que surgiu no final do século XIX, em especial na Europa e nos Estados Unidos, cuja função era promover a igualdade de gênero e a desconstrução do ideal “feminino” como um objeto de subordinação. É, pois, a partir dessa revolução e da necessidade constante de luta por direitos iguais e de liberdade que nos últimos anos tem emergido o movimento feminista também no Brasil. Tal movimento, na atualidade, assumiu contornos bastante singulares graças ao aumento exacerbado de discursos machistas e posicionamentos preconceituosos em relação ao papel da mulher na sociedade. Não era mais condizente tais tipos de discursos que se configuravam por meio de uma ideologia dominante sobre o modo de vida das mulheres. Os movimentos sociais feministas como, por exemplo, a Marcha das Vadias, tomaram-se grandes ecos de manifestações populares em que colocavam em evidência o corpo feminino como uma forma de protesto e resistência. A escrita no/do corpo adquire a função de não mais se coibir frente às ideologias pregnantas, cuja mulher era sempre taxada como culpada por sofrer violência simplesmente pelo modo de ser e/ou de se vestir.

Assim, podemos dizer que a violência que as mulheres sofreram tornou-se o sinônimo de luta, a memória do corpo “privado”, recluso e o pudor que representa tal feminilidade se destitui do imaginário a partir de uma nova memória, de resistência, dos movimentos sociais de mulheres que usam o seu próprio corpo como discurso, aquele que não se cala, como forma de expressar uma violência histórica e marcada na sociedade.

3 - A CULTURA DA CONVERGÊNCIA NOS MEIOS TRANSMÍDIA

Cultura da convergência se refere ao fluxo de conteúdo por meio das plataformas de mídias e às transformações tecnológicas que elas geram na sociedade. A circulação e divulgação desses conteúdos dependem de uma participação mútua entre seus desenvolvedores e consumidores, pois a cada nova tecnologia lançada faz-se necessária uma adaptação na forma em que se interagem a cada novo modo de consumo de um conteúdo (JENKINS, 2009).

Assim, o público atual tem acesso a todo tipo de entretenimento, seja interagindo com diversos dispositivos ao mesmo tempo, seja consumindo uma mesma obra por diferentes meios de comunicação. Há pouco tempo, era difícil conceber que um jogo desenvolvido para um console pudesse vir a ser adaptado em produções para o cinema, literatura e televisão (JENKINS, 2009). Em uma conferência em New Orleans em 2003, discutiu-se o uso da convergência transmidiática pelos produtores e diretores de filmes em Hollywood que queriam aproveitar a ascensão dos consoles de videogames para atrelá-los a seus filmes, podendo, desse modo, estender a experiência, contudo a questão era quando fazer isso em relação à produção e ao lançamento do filme. (JENKINS, 2009).

O conteúdo de um meio pode mudar (...), seu público pode mudar (...), e seu status social pode subir ou cair (...), mas uma vez que um meio se estabelece, ao satisfazer alguma demanda humana essencial, ele continua a funcionar dentro de um sistema maior de opções de comunicação. (JENKINS, 2009, p. 41)

Essa nova cultura espalhou as produções por diversas mídias, fazendo com que também o público tivesse contato direto com quem as produzia, exigindo que suas vontades fossem atendidas, ou pelo menos ouvidas. Essa interação fez com que algumas obras evoluíssem e atingissem uma variedade maior de pessoas, pois agora elas podiam se sentir ouvidas e representadas (JENKINS, 2009).

A transmídia permite que os produtos estejam em constante processo de construção, podendo sofrer alterações ao longo do percurso. É observável o trânsito de conteúdo entre as principais mídias, sendo elas livro, TV e cinema, também não mais restrito à determinada classe socioeconômica, principalmente após o advento das redes sociais (JENKINS, 2009).

Uma história que se desdobra através de múltiplas plataformas de mídia, cada qual com um novo texto, fazendo uma colaboração distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmidiática, cada meio faz o que faz de melhor, a fim de que uma história possa ser introduzida em um filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões (JENKINS, 2009, p. 135).

Conclui-se, pois, que a transmediatização de um produto é capaz de fazê-lo tomar rumos diferentes do proposto originalmente, já que os consumidores não são passivos, participam efetivamente de sua criação com sugestões, seja em fóruns on-line, vídeos no YouTube ou comentários nas redes sociais (JENKINS, 2009).

3.1 - O QUE É NARRATIVA TRANSMÍDIA E COMO ELA ESTÁ PRESENTE NOS UNIVERSOS CINEMATOGRAFICOS

A narrativa transmídia é um termo aplicado quando uma determinada narrativa se desencadeia em diversos canais de mídia diferentes e cada um desses suportes ajudam a expandir ainda mais sua história, criando um universo em que tudo é conectado. A melhor forma de exemplificar e explicar esse conceito é falando de franquias transmidiáticas como a saga Star Wars. Criada por George Lucas na

6 - Tal franquia de filmes, ainda hoje, adquire muitos adeptos graças aos novos lançamentos e produções de materiais para a comercialização. Além disso, uma das sedes da Disney, na cidade de Paris, por exemplo, construiu um espaço dedicado a esse universo das galáxias, corroborando, assim, para a constituição dessa franquia no mundo da cultura pop.

7 - Nos meios de comunicação, o spin-off é uma história ou obra derivada da original

8 - Prequel é uma obra narrativa que contém elementos ambientados no mesmo universo ficcional, porém, a história antecede a obra original. (PRIBERAM, 2008)

década de 1970, a franquia continua relevante e de grande importância cultural mesmo após 42 anos de seu lançamento⁶, tendo como principal motivo desse impacto sua expansão transmidiática (JENKINS, 2009).

Em 2019 acontecerá a conclusão de mais um capítulo da saga, *Star Wars IX: a ascensão Skywalker* (LUCASFILM, 2019), sendo o filme o material-fonte desse universo. Nesse mesmo ano, surgiram diversas disseminações da mesma narrativa para outros veículos de mídia, como livros e HQ's em forma de spin-off⁷, ou o jogo de videogame *Jedi: Fallen Order* sendo uma prequel⁸, e até mesmo o parque temático *Star Wars: Galaxy's Edge*, onde se pode interagir com os personagens, visitar os cenários dos filmes e até montar seu próprio sabre de luz, criando uma experiência real, ao mesmo tempo reforçando todas as outras em algo mais palpável (BISHOP, 2019).

Sempre que esse universo se expande para um desses suportes, é inevitável a existência de adaptações. Para cada um deles existe uma linguagem, cada mídia traz seu nicho de mercado, necessitando de adaptações tanto para o formato desse veículo, quanto para seu público, pois não necessariamente um consumidor dos filmes terá que jogar os jogos de videogame para entender o todo da narrativa, tampouco os leitores das HQ's precisam ser os mesmos leitores dos livros. Cada mídia funciona isoladamente e respeita o universo, contribuindo para uma experiência cada vez mais ampla, não sendo necessário consumir todas elas para estar inserido na narrativa, o que faz da franquia *Star Wars* um sucesso transmidiático, por exemplo (JENKINS, 2009).

Ainda é possível criar um paralelo sobre a atual abordagem da saga com a representatividade feminina, que além de trazer Rey, uma mulher, como a protagonista dos novos filmes, foi feita uma readaptação da já conhecida Princesa Leia. Esse novo tratamento com a personagem foi necessário, pois existia uma imagem muito forte que era atrelada a ela por conta de uma passagem no Episódio VI: o retorno de Jedi (LUCASFILM, 1983), onde era mantida acorrentada e vestia roupas extremamente curtas. Nos novos filmes, Leia é a líder da

Resistência, não sendo mais uma princesa em perigo e, finalmente, tendo seus poderes com a Força aparecendo, dado que nos filmes originais, mesmo sendo filha de Darth Vader, apenas seu irmão Luke, tinha poderes Jedi (LUCASFILM, 2019).

4 - ESTUDO DE CASO

Para este artigo, foi usado como metodologia o Estudo de Caso (DUARTE, 2006), para analisar as personagens Mulher-Maravilha e Capitã Marvel. Essa metodologia consiste em um estudo aprofundado de algumas das obras referentes a tais personagens, extraindo dados de diferentes períodos e analisando-os de forma conjunta, chegando a um consenso sobre quais mudanças ocorreram com cada personagem em cada mídia transitada.

Desse modo, espera-se que com esta análise, possamos refletir acerca de algumas respostas para as hipóteses levantadas: i) as personagens precisam se atualizar ao momento social em que estão inseridas para que consigam dialogar com o público de maneira verossímil?; ii) é uma maneira de manter a personagem em seu contexto, além de dar-lhe mais camadas? e, por fim; iii) o público não aceita tais mudanças?

4.1 - MULHER-MARAVILHA

Diana Prince, mais conhecida como Mulher-Maravilha, é uma personagem fictícia, cuja primeira aparição se deu em dezembro de 1941 na revista All Stars Comics #8, escrita por William Marston e desenhada por H.G. Peter. Após um sucesso imediato, não demorou para que a DC Comics encomendasse a primeira revista solo para uma super-heroína; Wonder Woman #1 era lançada em maio do ano seguinte (MARSTON, 1941).

Criada em um período chamado de “A Era de Ouro dos Quadrinhos (1938-55)”, Mulher-Maravilha se tornou um símbolo de luta, igualdade e empoderamento, estando ao lado de outros dois grandes ícones da cultura pop, Batman e Superman; juntos, eles formavam a Santíssima Trindade da DC Comics, sendo considerados

os três pilares da editora de quadrinhos estadunidense, ela se tornou uma das fundadoras das futuras equipes da editora, como a Sociedade da Justiça da América e a Liga da Justiça (FAN, 2016).

Habitante de Themyscira, uma ilha cuja população era exclusivamente feminina, Diana conta com duas versões para sua origem: i) a heroína teria sido esculpida do barro por sua mãe, a rainha Hipólita, sem interferência de homem algum e abençoada pelos deuses gregos e; ii) a mais recente, sua mãe teria se apaixonado por Zeus, enquanto ele tentava se esconder em sua ilha. Mesmo com algumas mudanças ao decorrer dos anos desde sua criação, a essência da Mulher-Maravilha sempre permaneceu a mesma, pelo menos nos quadrinhos.

Marcada por um visual clássico, desde sua primeira aparição, Mulher-Maravilha se apresentou usando a tiara, o bustiê vermelho, a saia estrelada e sua bota de cano alto (MARSTON, 1941). Seu visual sempre foi carregado de simbolismo, remetendo, principalmente, à bandeira dos Estados Unidos – a forte relação entre as cores vermelha e azul –, mesmo sua origem sendo diretamente grega. Pode-se dizer que a predominância da cor vermelha no seu traje remeta às sufragistas do século XIX, grupo da esquerda liberal no qual a personagem foi inspirada (ANNAPURNA PICTURES, 2017).

Seus braceletes carregam um forte significado histórico e feminista, presente na concepção da personagem. Marston, durante o século XIX, lutou, junto às mulheres, pelo sufrágio feminino, isso é, o direito delas ao voto. Os braceletes refletem a essas mulheres que se acorrentavam em praça pública clamando pelo direito que deveria ser delas, recusando-se a ceder até que fossem ouvidas (ANNAPURNA PICTURES, 2017).

As estrelas sempre estiveram presentes em alguma parte da personagem, ora na saia, ora na tiara, ora em ambos, referenciando aos 51 estados do país. Outro símbolo que aparece constantemente no visual da personagem é a águia, que já estampou seu peito e, também, já deu formato a sua tiara. O pássaro tem diversos significados, mas o

mais importante para a personagem é a referência que ela faz a uma tribo de mulheres guerreiras de um período medieval (SMEE, 2017).

A parte debaixo de seu traje está em constante mudança, ela já vestiu uma saia, um short e até uma calça. O último, portanto, não foi tão aceito pelo público-alvo – lê-se masculino – e o motivo, diante das condições de representação do corpo feminino, foi o fato dela ter ficado menos atraente, menos sexy (SMEE, 2017). Podemos destacar que houve, recentemente, um momento semelhante que aconteceu na adaptação para a TV, uma série chamada de Supergirl, em que quando a personagem resolveu aposentar as saias e apostar em um traje mais fechado, e o que não faltou foi comentários negativos nas redes sociais com o mesmo motivo: menos atraente, menos sexy (THE CW, 2019). Há, pois, nessas materialidades uma certa regularidade: o corpo feminino que deve, aos olhos dos homens, ser expostos, como um objeto, um fator social estigmatizado e preconceituoso que perdura há muito tempo na história da humanidade.

Diane Prince representa, a nosso ver, uma parte da história que ratifica a luta feminista que já ocorreu e ainda continua ocorrendo. Trata-se, pois, de uma figura que permite a instauração de uma nova memória sobre o corpo da mulher diante das novas condições de produção, isto é, de um corpo terno e delicado para um corpo que milita, torna-se, com isso, a passagem – ou a resignificação de sentidos – de discursos machistas e preconceituosos tão fortes na história social para discursos de luta e resistência, cujo objetivo é a busca pela igualdade de direitos, que há muito tempo já foram conquistados.

Lembrar o papel da mulher na sociedade contemporânea tornou-se necessário devido a irrupção de discursos que retomam o caráter separatista e autoritário de certos líderes, movimentos sociais, no Brasil, por exemplo, tornaram-se motes de luta e militância a modos de pensamento preconceituosos e machistas. Se voltarmos nossos olhos para a representação da Mulher-Maravilha, podemos dizer que suas representações pelos meios transmídia continuam a levar esse caráter empoderador, de resistência frente a um conjunto

de discursos estigmatizados e utópicos. Seu filme, lançado em 2017, por exemplo, marcou o início e abriu portas para a produção de super-heroínas no atual mundo cinematográfico tão dominado por super-heróis – enquanto as heroínas ocupavam apenas o lugar de pares românticos dos protagonistas.

Enquanto Marston e suas esposas moldaram a personagem para ser a figura que era marcada por ser forte, independente e feminista, tais conceitos foram sendo deixados de lado com a morte de seu criador, que, desde 1945, teve seu roteiro escrito por Robert Kanigher. Por quase 20 anos, Kanigher transformou a Mulher-Maravilha em uma figura que exalava feminilidade, vestindo roupas mais “comportadas” e se aventurando por histórias românticas, pois, segundo ele, eram mais condizentes com uma mulher.

Em 1968, uma nova mudança editorial aconteceu com a personagem, sendo, agora, comandada por Denny O’Neil, que, juntamente com sua equipe, resolveu incorporar a personagem nos movimentos feministas da época, que lutavam contra o padrão de beleza que a mídia impunha. Para tal, a personagem começou a vestir roupas casuais e teve seus poderes retirados, tornando-a humana, todavia, esse equívoco causou revolta, alegando que agora a personagem estava enfraquecida e exposta à violência (LIMA, 2017).

Diana Prince sempre foi popular no mundo dos leitores de quadrinhos, mas foi em 1975 que ela começou a ser (re)conhecida em maior escala ao se tornar um produto transmídia e receber sua primeira série para a televisão, após algumas tentativas frustradas. Protagonizada por Lynda Carter, a série durou quatro anos e três temporadas, dando início a imortalização da personagem nas mídias. Diana vestiu seu uniforme clássico e seguiu fielmente sua história, agradando os fãs primários de outras mídias e trazendo novos públicos para conhecê-la (ABC, 1975).

Mesmo com seus companheiros já tendo dezenas de filmes e participações ao longo dos últimos anos, a heroína só apareceu, realmente, nos cinemas em 2016 com o filme *Batman v Superman* (WARNER BROS. PICTURES, 2016), em uma aparição especial no último

ato. Mesmo que tenha sido apenas por 30 minutos em um filme de três horas, tais cenas possibilitaram, a priori – timidamente, de certo modo – a aparição da mulher em um novo papel, ressignificado, a de mulher lutadora e heroína, quebrando tabus e estereótipos. Por fim, no ano seguinte, Mulher-Maravilha finalmente veio ao mundo moderno da transmediatização dos super-heróis com seu filme solo de nome homônimo (WARNER BROS PICTURES, 2017).

4.2 - CAPITÃ MARVEL

Criada em 1968 por Roy Thomas e Gene Colan, Carol Danvers teve sua primeira aparição nos quadrinhos em *Marvel Super Heroes #13*, editado por Stan Lee. Em uma história protagonizada por Mar-Vell, uma alienígena da raça Kree que está infiltrada na Terra e, posteriormente, se torna seu par romântico, Danvers é apresentada como a líder de um departamento das Forças Aéreas dos Estados Unidos (THOMAS, 1968). Após uma batalha com um inimigo, um dispositivo da tecnologia Kree acaba explodindo e entrando em contato com ela, fazendo-a ganhar superpoderes, dentre eles voo, força sobre-humana, projeção de energia, resistência e super velocidade (DELCOLLI, 2019).

Após sua criação, a personagem ressurgiu em 1977, na época, a Marvel buscava uma personagem feminina para conversar com a mulher da década de 70, período da segunda onda do feminismo, criando, assim, uma personagem forte, arrogante e que lutava pela igualdade de gênero. Mesmo com essa representatividade, a revista foi cancelada após sua vigésima terceira edição, fazendo-a cair no esquecimento, mas mesmo com esse apelo inicial da heroína, muito positivo à época, ela sempre sofria nas mãos dos roteiristas e diretores das HQ's, que em sua maioria eram homens (DELCOLLI, 2019).

Desde o visual sexualizado que não condizia com a sua proposta até as suas histórias, a personagem tinha um tratamento irresponsável da imagem feminina, tendo como ápice a controversa *Avengers #200* (MICHELINIE, 1980), em que é sequestrada e estuprada por Marcus Immortus, logo em seguida, se apaixonando por ele

(DECONNICK, 2012). Anos após a polêmica, a personagem volta em 1982, ganhando novos poderes e novas histórias, que chegaram a deixá-la em estado vegetativo e alcoólatra. Já em 2012, foi publicado *Captain Marvel: Higher, Futher, Faster, More*, em que, finalmente, ela recebeu o nome de Capitã e uma nova edição solo, com o roteiro de Kelly Sue DeConnick e edição de Stephen Wacker, tal novo arco foi uma espécie de reformulação da figura de Danvers, se tornando a base para o filme, lançado em 2019 (DELCOLLI, 2019).

Por mais que essa última abordagem tenha sido positiva em relação às outras, o que realmente potencializou a personagem como ícone feminista dentro da cultura pop foram suas passagens recentes pelo cinema, entretanto, antes é preciso entender como essa readaptação para os filmes foi importante e como foi feita, pois mesmo que atualmente a obra seja um sucesso inquestionável, Capitã Marvel foi o primeiro e único filme a ser protagonizado exclusivamente por uma mulher em dez anos de Marvel Studios, produzindo 23 filmes em sua totalidade (DELCOLLI, 2019). O filme conversa diretamente com o público feminino, passando a mensagem sobre sempre se levantar e não ter que provar nada para ninguém, dado que durante a trama, todos os personagens duvidam de Danvers simplesmente por ela ser mulher (MARVEL STUDIOS, 2019).

A recepção dos fãs é um dos principais fatores para discutir os rumos dessa adaptação diante de tantas obras de protagonismo masculino, uma pequena parcela do público ainda se incomodou com a presença do protagonismo feminino, especialmente depois que Kevin Feige, produtor da Marvel Studios, estabeleceu a Capitã como a super-heroína mais forte do universo cinematográfico (GOMES, 2019).

Algo que irritou ainda mais esses fãs foi a importância dada a personagem, principalmente após ela se tornar uma das novas frentes para o futuro do estúdio em diferentes filmes, sendo um contraponto à relevância nas histórias e grandes poderes que sempre ficavam com personagens masculinos, a saber: Homem de Ferro, Thor, Hulk e Capitão América (CHARLEAUX, 2019), por exemplo.

Outro ocorrido envolveu Rotten Tomatoes, um site agregador de críticas especializadas e opiniões do público, em que ocorreu um boicote sexista, pois o filme foi atacado por contas falsas, acarretando ao site na mudança de sua política, retirando, assim, comentários da audiência. A atriz Brie Larson, intérprete da personagem, comentou sobre o ocorrido em um evento, fazendo um paralelo entre as polêmicas e *Uma Dobra no Tempo*, de Ava DuVernay, falando sobre o protagonismo das minorias e que ela não queria saber o que um homem branco achou do filme, já que não foi feito para ele, mas o que o filme significava para uma mulher de cor (WASHINGTON, 2019).

Já esse ano, durante o lançamento de *Vingadores: Ultimato* (MARVEL STUDIOS, 2019), os mesmos polemistas criaram a falsa narrativa em que o elenco não gostava da atriz, levando Don Cheadle, um dos atores do filme, a ter que desmentir esses rumores em seu Twitter (GOMES, 2019). Dentro dessas desavenças vazias, a personalidade arrogante e confiante, no corpo feminino, não agrada, atrelando-o a certos imaginários estigmatizados em que as mulheres não podem ou não devem assumir em tais papéis, no entanto, as mesmas características, por exemplo, em personagens masculinos, como *Homem de Ferro* e *Thor*, são vistas e exaltadas, ratificando a segregação e o preconceito de gênero que ainda, em muitas instâncias, impera.

Mesmo com todas estas turbulências, a representatividade se provou maior e mais importante, criando uma conexão com os fãs e sendo um sucesso absoluto, tanto em críticas especializadas, quanto em bilheteria, ultrapassando a marca de um bilhão de dólares adquiridos mundialmente, além de se tornar o vigésimo quarto filme mais rentável na história (BOX OFFICE MOJO, 2019; METACRITIC, 2019; ABADI, 2019).

Vemos, como resultado, certos valores sendo ressignificados na história, em novas instâncias do dizer que vão contra, felizmente, a esses posicionamentos retrógrados. A luta e a resistência de mulheres, nas diferentes esferas da sociedade, permitem a ressignificação da memória acerca do seu papel no universo

cinematográfico, criando novos imaginários e resistindo a discursos preconceituosos e machistas. A luta por melhores condições ainda é longa, mas tais figuras ocupando lugares de destaque em produções de sucesso, que resistem, abrem novas instâncias e espaços de militância, se tornam, assim, forças de resistência capaz de promover a igualdade.

5 - CONSIDERAÇÕES FINAIS

As figuras femininas dos filmes analisados refletem, de certo modo, uma realidade importante que exalta positivamente a luta e a resistência de mulheres num cenário ainda tão preconceituoso, machista, cheio de virtudes construídos aos olhos dos homens. As mulheres maravilhas e as capitãs Marvel, da realidade, trazem fôlego a essa luta que é diária e constante e a forma como adquirem espaço e representatividade no cinema impulsionam a resistência à valores tão utópicos.

No caso dos filmes analisados, podemos corroborar com as hipóteses elencadas, observando que, quando tais personagens passaram a ser retratadas a partir de novas instâncias do dizer, que mobilizam a memória de militância e resistência feminina diante de um vasto domínio masculino. A aprovação do público em geral, das críticas especializadas enaltecendo o trabalho e o papel de grandes mulheres no universo cinematográfico ratifica essa nova memória sendo construída no social.

Acreditamos que este trabalho contribui para o entendimento de como cada veículo de mídia funciona, possui a sua linguagem e adquire seu público, além de mostrar como as obras atuais clamam por adaptações condizentes com as novas condições de produção, não sendo mais possível e permitido representações utópicas do feminino.

O prospecto para o futuro é positivo, pois além dos filmes recentes ressaltarem a nova realidade das mulheres, movidas pela resistência, mesmo que na ficção, tais personagens tornam-se símbolos da luta e do lugar que as mulheres podem e devem ocupar. O universo cinematográfico resiste a essa nova memória que se irrompe

acerca do feminino, mas vemos, felizmente, grande representatividade feminina para os próximos anos, estamos, assim, vivendo em um momento em que se valoriza a representatividade (ABADI, 2019).

REFERENCIAS

ABADI, Dyessica. **Super-heroínas: 5 filmes em 50 anos e a representatividade boicotada nos cinemas**. 2019. Disponível: <<https://feededigno.com.br/filmes/super-heroínas-5-filmes-em-50-anos-e-a-representatividade-boicotada-nos-cinemas/>>. Acesso em: 09 nov. 2019.

ALL-STAR COMICS #8. Roteiro de William Moulton Marston e arte de H. G. Peter. Estados Unidos: DC Comics, 1942.

AVENGERS #200. Roteiro de David Michelinie e arte de George Perez. Estados Unidos: Marvel Comics, 1980.

AMENDOLA, Beatriz. **No Dia da Mulher, “Capitã Marvel” é atacada em sites de críticas**. 2019. Disponível em: <<https://entretenimento.uol.com.br/noticias/redacao/2019/03/08/no-dia-da-mulher-capita-marvel-e-atacado-em-sites-de-criticas.htm>>. Acesso em: 11 nov. 2019.

BATMAN v Superman: A Origem da Justiça. Direção de Zack Snyder. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 2016. (151 min.), son., color. Legendado.

BISHOP, Rollin. **Star Wars Jedi: Fallen Order Producer Points to Disneyland for Lightsaber Inspiration**. 2019. Disponível em: <<https://comicbook.com/gaming/2019/10/27/star-wars-jedi-fallen-order-lightsaber-disneyland/>>. Acesso em: 01 nov. 2019.

BOX OFFICE MOJO. **Captain Marvel**. 2019. Disponível em: <https://www.boxofficemojo.com/title/tt4154664/?ref_=bo_rl_ti>. Acesso em: 10 nov. 2019.

CAPITÃ Marvel. Direção de Anna Boden e Ryan Fleck. Estados Unidos: Marvel Studios, 2019. (124 min.), son., color. Legendado.

CAPTAIN MARVEL: HIGHER, FUTHER, FASTER, MORE. Roteiro de Kelly Sue DeConnick e arte de David Lopez. Estados Unidos: Marvel Comics, 2019.

CHARLEAUX, Lupa. **Capitã Marvel deve ser a próxima líder do MCU**. 2019. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/cultura-geek/146555-capita-marvel-deve-proxima-lider-mcu.htm>>. 10 nov. 2019.

DELCOLLI, Caio. **Capitã Marvel: conheça a trajetória da heroína nos quadrinhos**. 2019. Disponível em: <<https://revistagalileu.globo.com/Cultura/noticia/2019/02/capita-marvel-conheca-trajetoria-da-heroína-nos-quadrinhos.html>>. Acesso em: 10 nov. 2019.

DICIONÁRIO da língua portuguesa. Lisboa: Priberam Informática, 2018. Disponível em: <<https://dicionario.priberam.org/>>. Acesso em: 15 out. 2019.

DUARTE, Marcia Yukiko Matsuuchi. Estudo de Caso. *In*: DUARTE, Jorge *et al.* **Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação.** São Paulo: Atlas, 2005.

FAN, Ritter. **Crítica | A Origem da Mulher Maravilha (All-Star Comics #8, Sensation Comics #1 e Mulher Maravilha #1).** 2016. Disponível em: <<https://www.planocritico.com/critica-a-origem-da-mulher-maravilha-all-star-comics-8-sensation-comics-1-e-mulher-maravilha-1/>>. Acesso em: 15 out. 2019.

GOMES, Fábio de Souza. **Capitã Marvel | Kevin Feige reforça: “ela é a mais poderosa do Universo Marvel”.** 2019. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/marvel-cinema/capita-marvel-kevin-feige-reforca-ela-e-a-mais-poderosa-do-universo-marvel>>. Acesso em: 11 nov. 2019.

GOMES, Rafaela. **‘Vingadores: Ultimato’: Don Cheadle desmente boatos de que elenco não gosta da Brie Larson.** 2019. Disponível em: <<https://cinepop.com.br/vingadores-ultimato-don-cheadle-desmente-boatos-de-que-elenco-nao-gosta-da-brie-larson-209198>>. Acesso em: 11 nov. 2019.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência.** 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

LIMA, Savio Queiroz. **A História Estética da Mulher Maravilha: Vestuário e Padrões de Beleza Refletidos nas Histórias em Quadrinhos.** 2017. 15 f. Monografia (Especialização) - Curso de História, Universidade do Estado da Bahia, Eunápolis, 2018. Disponível em: <http://www.encontro2018.bahia.anpuh.org/resources/anais/8/1529643676_ARQUIVO_MulherMaravilhaBelezaEstetica2018.pdf>. Acesso em: 05 nov. 2019.

LOPES, Maria Immacolata Vassallo de; CASTILHO, Fernanda. **Recepção transmídia: perspectivas teórico-metodológicas e audiências de ficção televisiva online.** 2018.

MARVEL SUPER HEROES #13. Roteiro de Roy Thomas e arte de Gene Colan. Estados Unidos: Marvel Comics, 1968.

METACRITIC. **Captain Marvel.** 2019. Disponível em: <<https://www.metacritic.com/movie/captain-marvel>>. Acesso em: 10 nov. 2019.

MULHER-MARAVILHA. Direção de Patty Jenkins. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 2017. (141 min.), son., color. Legendado.

PROFESSOR Marston e as Mulheres-Maravilhas. Direção de Angela Robinson. Estados Unidos: Annapurna Pictures, 2017. (108 min.), son., color. Legendado.

ROTTEN TOMATOES. **Wonder Woman (2017).** 2017. Disponível em: <https://www.rottentomatoes.com/m/wonder_woman_2017>. Acesso em: 15 out. 2019.

SACCHITIELLO, Bárbara. **Skol assume passado machista e ressalta a importância de evoluir.** 2017. Disponível em: <<https://www.meioemensagem.com.br/home/comunicacao/2017/03/09/skol-assume-passado-machista-e-ressalta-a-importancia-de-evoluir.html>>. Acesso em: 09 out. 2019.

SKOL. **Repôster Skol**. 2017. Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=g_8fnMtbds0>. Acesso em: 09 out. 2019.

SMEE, Guilherme. **O Uniforme e os Símbolos da Mulher-Maravilha: Evolução e Significados**. 2017. Disponível em: <<https://splashpages.wordpress.com/2017/06/07/o-uniforme-e-os-simbolos-da-mulher-maravilha-evolucao-e-significados/>>. Acesso em: 17 out. 2019.

STAR Wars: Episódio VI – O Retorno do Jedi. Direção de Richard Marquand. Estados Unidos: Lucasfilm, 1983. (134 min.), son., color. Legendado.

STAR Wars: Episódio IX – A Ascensão Skywalker. Direção de J. J. Abrams. Estados Unidos: Lucasfilm, 2019. (155 min.), son., color. Legendado.

SUPERGIRL. Desenvolvida por Greg Berlanti. Estados Unidos: The CW, 2019. Quinta temporada. Legendado.

VANDERBERG, Madison. ***Gal Gadot addressed the backlash that Wonder Woman wasn't curvy enough***. 2017. Disponível em: <<https://hellogiggles.com/reviews-coverage/movies/gal-gadot-addressed-backlash-wonder-woman-wasnt-curved-enough/>>. Acesso em: 15 out.2019.

VINGADORES: Ultimato. Direção de Anthony Russo e Joe Russo. Estados Unidos: Marvel Studios, 2019. (181 min.), son., color. Legendado.

WASHINGTON, Bobbie. ***Captain Marvel and The Rotten Tomatoes Scandal***. Disponível em: <<https://medium.com/@screamingbear/captain-marvel-and-the-rotten-tomatoes-scandal-703f840280b>>. Acesso em: 10 nov. 2019.

WONDER Woman. Desenvolvida por Stanley Ralph Ross. Estados Unidos: ABC, 1975 – 1979. Legendado.

WONDER WOMAN #1. Roteiro de William Mouston Marston, arte de H.G. Peter. Estados Unidos: DC Comics, 1942.