
Design e sociedade: análise dos aspectos sobre gênero nas narrativas cinematográficas da cultura pop

Jacqueline Alves de OLIVEIRA¹
Márcio Alves da ROCHA²
Universidade Federal de Goiás, Goiânia, GO

Resumo

A área de Estudos de filmes, ou *film studies* é um campo importante para análise de aspectos que envolvam a sociedade e suas diversas particularidades. Diante disso, este trabalho pretende analisar o crescimento da participação feminina em produções voltadas para o público *geek*, tomando como objeto de comparação os filmes “Os Vingadores” de 2012, “Mulher-Maravilha” de 2017 além de “Capitã Marvel” e “Vingadores: Ultimato”, ambos produções de 2019. O presente artigo propõe ainda uma reflexão sobre o papel social dos designers inseridos em projetos que resultam, a senso comum, em produtos direcionados prioritariamente para o público masculino, mas que possuem um público feminino significativo ou, ao menos, têm as mulheres como possível nicho de mercado a se conquistar.

Palavras-chave

Cinema; Design de Interação; Representatividade Feminina; Design Ativista.

Introdução

A presença *online* do movimento feminista vem crescendo de forma significativa e, com isso, também há um fortalecimento das discussões sobre a representatividade feminina nas diversas mídias. Dados de 2016³ revelam um aumento de 86,7% no número de buscas pelo termo “feminismo” no Google, além da grande adesão ao uso de *hashtags* como a “#primeiroassédio”⁴, usada pelos internautas mas de 100 mil vezes no Twitter. Como apontado por Bernardes (2014) a internet é um espaço caracterizado pela potencialização da visibilidade dada à determinado assunto, e a discussão sobre a mulher, seu papel e seu corpo não foge à esta regra.

Bernardes fala sobre uma “pornograficação” do da representação da mulher nas mídias digitais:

¹ Estudante de Graduação do Curso de Design Gráfico da FAV-UFG, email: contato.jacqueline@outlook.com

² Orientador do trabalho. Professor do Curso de Design Gráfico da FAV-UFG, email: marciorochadesigner@gmail.com

³ Dados publicados pela Agência Brasil.

⁴ Segundo matéria publicada pela Agência Brasil a *hashtag* foi lançada pela ONG ThinkOlga após uma onda de comentários sexistas direcionados a uma menina de 12 anos que em 2015 participava de um programa de TV. Mulheres que se engajaram no movimento relatavam o primeiro caso de assédio sexual ocorrido por elas, na maioria os casos, ainda na infância.

Tem-se na internet um espaço marcado pela grande possibilidade de visibilidade que, no entanto, é apresentada por uma representação e uma autorrepresentação feminina focada excessivamente no corpo e não no conteúdo em si. (BERNARDES, 2014, p.7)

Como consequência, esta representação mascarada de liberdade, ao contrário do que propõe, contribui com o reforço da cultura patriarcal e machista vigente na sociedade. Há aí uma contradição entre a exposição do corpo por parte das feministas ativistas, que apresentam o próprio corpo como detentor de um discurso crítico como forma de empoderamento e a resposta que este movimento recebe muitas vezes da sociedade, que muitas vezes não lê a mulher exposta como sendo livre, mas sim, a objetifica.

Esta reflexão nos leva a pensar sobre como a mulher é representada em outras mídias que não a internet, como por exemplo o cinema. Fazendo um recorte e tomando como campo de análise os filmes de super-heróis, podemos identificar mudanças recentes na representação da figura feminina. A partir dessa análise, podemos buscar refletir sobre o papel dos designers como participantes ativos das produções cinematográficas no combate à perpetuação do machismo e na construção de uma sociedade com maior equidade de gênero.

O Design de Interação como ferramenta educacional

Ao discorrer sobre a relação da tecnologia e dos filmes de ficção, Cleomar e Rocha (2013) apontam a indústria cinematográfica como norteadora de possibilidades quanto ao futuro da tecnologia, ainda que a liberdade criativa das grandes telas não dê garantia da aplicabilidade dos instrumentos utilizados pelos personagens. Ainda que o artigo mencionado trate das mídias interativas como objeto de estudo, para seu desenvolvimento os autores propuseram a análise fílmica para melhor compreensão dos artefatos presentes no filme, dentro de um contexto de uso específico. Segundo os autores:

[...] não somente o filme de ficção produz elementos inspiradores indicativos que apontam para o futuro da tecnologia e do design de interação, como também os designers são constantemente desafiados a contribuir para a criação dessas tendências para a indústria cinematográfica e para o auxílio de suas produções. (CLEOMAR. ROCHA, 2013, p.9)

Admitindo que os filmes de ficção correspondem a uma parcela considerável da nossa cultura, podemos atribuir ao designer que compõe a produção destes produtos como um mediador da cultura. Sendo assim, como bem pontuado por Cleomar e Rocha, é inviável apontar o designer como sendo alguém que apenas soluciona problemas; se faz

necessário compreender a carga de responsabilidade social que estes profissionais carregam ao realizar os projetos em que estão envolvidos.

Neste trabalho adotaremos a definição de design de interação dada pelos autores acima citados, que dizem que este “corresponde ao design de produtos interativos que fornecem suporte às atividades cotidianas das pessoas, seja no lar ou no trabalho” (CLEOMAR. ROCHA, 2013, p.10). Estas atividades podem ser tanto de ordem prática e ativa como de caráter comportamental. Para o desenvolvimento de um bom projeto é fundamental que o profissional realize constante avaliação do que se está sendo construído para que seja possível mensurar a resposta dos usuários, uma vez que estes são atores indissociáveis dos produtos do design de interação.

A avaliação é uma etapa do processo de design abordada por diversos autores que tratam de metodologia nesta área. Tomando como exemplo Passos (2008), vemos que ao apresentar sua abordagem metodológica, o autor salienta a importância da constante avaliação do projeto uma vez que durante o processo de desenvolvimento de qualquer objeto é possível que se descubra novas demandas, seja necessário realizar alterações para obter melhores resultados ou ainda, se identifique uma resposta negativa por parte do usuário.

É preciso sempre ter em mente que os usuários são heterogêneos tanto em características individuais, em necessidade e no que tange o meio em que se encontram. Cleomar e Rocha (2013) apontam que, por mais que seja possível encontrar pontos de convergência entre o público de determinado produto de design, o projetista precisa considerar as diferenças individuais de cada um para que o projeto atinja seus objetivos.

Além da preocupação com as particularidades dos usuários, os autores ressaltam a importância da preocupação com as questões humanistas dos projetos de design. Cleomar e Rocha (2013) exemplificam sua pesquisa com filmes de ficção, mas podemos facilmente encontrar as mesmas relações apresentadas por estes nos filmes de fantasia que se passam no universo dos super-heróis. Neste sentido, também podemos deslocar as análises feitas sobre a relação do público com a tecnologia apresentada para entender a relação destes usuários com as mensagens postas nos filmes sobre a representação da mulher na figura das heroínas, objeto de estudo desse artigo.

A seguir, identificaremos nos filmes “Os Vingadores” de 2012 e “Vingadores: Ultimato” de 2019 as mudanças no trato e na apresentação das personagens femininas no

universo da Marvel Comics⁵. Além disso, observaremos características identificadas nos longas “Mulher-Maravilha” de 2017 e “Capitã Marvel” de 2019, produções cinematográficas mais recentes que nasceram em meio ao ‘boom’ do feminismo na internet.

O universo fílmico e a questão de gênero

O universo da Marvel que hoje está tão presente na cultura popular ocidental começou a tomar forma ainda nos anos 30 conforme apontado pela revista Super Interessante em uma matéria especial sobre a Marvel atualizada em 2018. Nesta época a editora norte americana Timely lançou a Marvel Comics como uma revista, apresentando os personagens Tocha Humana e Namor. O sucesso da revista impulsionou o desenvolvimento de novas histórias e de outros personagens alinhados ao período histórico vivido pelos Estados Unidos na época. Um exemplo que ilustra esta situação é o enredo do Capitão América, um soldado estadunidense pronto para defender sua nação na Segunda Guerra Mundial.

Na década de 50 a editora que tem o nome alterado para Atlas passa por momentos de crise interna e quase vai à falência. A fim de buscar elevar as vendas, a editora publica novas histórias do Capitão América mais uma vez tendo como plano de fundo os acontecimentos históricos que envolviam o país, agora com o personagem protagonizando a luta contra uma suposta ameaça comunista. As vendas de HQs voltam a subir e nos anos 60 a Marvel passa a ser uma editora independente, com um amplo número de heróis e histórias envolvendo seus personagens.

Nos anos 70 o desenvolvimento dos enredos dos quadrinhos passa a girar em torno das lutas das minorias e de dramas da vida cotidiana da juventude da época, como o abuso de drogas e crises existenciais. Nos anos 90 as histórias dos heróis passam a se cruzar com mais frequência, e passam a surgir edições dedicadas a explicar viagens no tempo e universos paralelos para justificar os encontros entre os personagens que invariavelmente não compartilham os mesmos universos.

Finalmente, nos anos 2000, as histórias saem de vez dos gibis e ganham grande destaque no cinema por meio de produções hollywoodianas dos estúdios Fox e Sony. Em 2008 a Marvel lança “Homem de Ferro”, seu primeiro longa como produtora que

⁵ Editora estadunidense de quadrinhos e outras mídias relacionadas a esta área.

começou a apresentar o universo em que se passam os filmes “Os Vingadores” e “Vingadores: Ultimato”, objetos de análise deste artigo.

“Os Vingadores” e “Vingadores: Ultimato”

Lançado no Brasil em 27 de abril de 2012, “Os Vingadores” é o primeiro longa onde a equipe de super-heróis que começou a ser apresentada em 2008, com “Homem de Ferro” se reúne como uma equipe. Atualmente o filme ocupa a posição de sétima maior bilheteria da história do cinema, tendo arrecadado US\$ 1,518 bilhão ao redor do globo. Entre 2008 e 2012 foram lançados ainda “Homem de Ferro 2”, “Thor” e “Capitão América: O Primeiro Vingador”, fazendo com que o público já estivesse familiarizado com alguns personagens. A trama se passa na cidade de Nova Iorque, palco de uma invasão alienígena que obriga os heróis a trabalharem juntos e contornar disputas de ego. É interessante observar que entre os 2 heróis que protagonizam os filmes há apenas uma mulher, Viúva Negra, interpretada pela atriz estadunidense Scarlett Johansson.



(Figura 1: Viúva Negra em “Os Vingadores”, 2012)

Dos 142 minutos de projeção, a única protagonista feminina do longa aparece em apenas 33. Em sua maior cena, um interrogatório, a heroína se encontra amarrada a uma cadeira, em posição de vulnerabilidade, e os planos da câmera conferem grande destaque para seu corpo. Pode-se dizer que o mesmo não acontece nas cenas de ação dos heróis masculinos.

Sete anos depois vemos um cenário evoluído em relação à representatividade feminina do universo destes super-heróis (Figura 2). Em “Vingadores: Ultimato”, estreado no Brasil em 25 de abril de 2019, a Viúva Negra não é mais a única protagonista feminina do longa. Nebulosa, Capitã Marvel e Gamora dividem espaço ocupando papéis fundamentais para o desenvolvimento do enredo do filme que fechou o arco apresentado pela Marvel. Outras personagens como Feiticeira Escarlata, Valquíria, Shuri, Okoye Mantis, Vespa e Peper Potts tem uma relevância mais sutil, mas ainda assim são representam um grande avanço nas narrativas do gênero.



(Figura 2: Personagens femininas em batalha de “Vingadores: Ultimato”, 2019)

Em um evento realizado em abril deste ano para divulgar o longa, a atriz Scarlett Johansson destacou que a participação ativa dos fãs, que cobraram mais espaço para a personagem e mais representatividade nas telas do cinema, foi fundamental para que a Viúva Negra crescesse e deixasse de ser apenas “uma secretária sexy com habilidades especiais”. Em “Vingadores: Ultimato” vemos a agente ser apresentada de forma muito mais humanizada e suas aparições no filme tem mais foco na história em si do que no corpo da atriz.

Mesmo com tantos avanços, os personagens masculinos ainda receberam três vezes mais espaço que as heroínas neste filme. Segundo a Revista Monet, enquanto os homens totalizam 381 minutos na tela, as mulheres apareceram por apenas 116 minutos. Um dos diretores do filme, Joe Russo, afirmou em entrevista para a revista The Hollywood Reporter que a Marvel pretende abrir mais espaço para as minorias em suas produções. Esta representatividade, no entanto, parece enfrentar resistência por parte do público machista do universo. Um fato que ilustra esta falta de aceitação é a versão

“antifeminista” do filme feita por um fã que disponibilizou uma versão modificada do longa em sites de download ilegal, retirando as cenas da Capitã Marvel e de outras personagens femininas. Mesmo com esta recepção negativa, “Vingadores: Ultimato” (que ainda está em exibição nos cinemas) é hoje a segunda maior bilheteria do cinema mundial, tendo faturado até o momento mais de US\$ 2,508 bilhões.

“Mulher-Maravilha” e “Capitã Marvel”

Ainda que “Mulher-Maravilha” não seja uma heroína da Marvel, e sim da DC Comics⁶, consideramos que este filme seja pertinente ao que se discute neste artigo uma vez que o mesmo pertence ao mesmo gênero e possui público similar ao dos outros longas aqui analisados. Estreado no Brasil em 1º de julho de 2017, o filme conta a história da chegada da heroína ao mundo que conhecemos durante a Segunda Guerra Mundial. Na trama, a Mulher-Maravilha ou Diana, interpretada pela israelense Gal Gadot, vivia em uma ilha ocultada da humanidade por poderes mágicos com as guerreiras Amazonas da mitologia grega. Com a chegada do piloto Steve Trevo (Chris Pine), Diana toma conhecimento da guerra e decide sair da ilha para buscar o fim do conflito com seus poderes, motivada pelo desejo de salvar os inocentes.

O filme apresenta discussões sobre papéis de gênero e machismo, ainda que de forma tímida, mostrando a falta de representação na política que as mulheres tinham na Inglaterra em meados do século 19. Ainda assim é possível observar que, mesmo que a personagem exiba todos seus poderes e as habilidades de batalha, Diana muitas vezes é infantilizada durante o longa (figura 3), invariavelmente adotando um comportamento caricato incompatível com seu papel.

⁶ Editora norte-americana de quadrinhos e outras mídias relacionadas a esta área, concorrente direta da Marvel.



(Figura 3: Diana fica maravilhada após experimentar sorvete pela primeira vez, em “Mulher-Maravilha”, 2017)

A pesquisadora da Universidade Federal de Goiás Jaqueline dos Santos Cunha (2017) aponta que, mesmo não sendo a primeira personagem feminina dos quadrinhos, a Mulher-Maravilha pode ser considerada a maior super-heroína de todos os tempos, sendo a única a se manter em posição de destaque por tanto tempo sem estar a sombra de personagens masculinos para receber atenção. Cunha destaca que, para assegurar este sucesso, a personagem precisou passar por diversas mudanças e atualizações sempre com o objetivo de atender a demanda da sociedade sobre a mulher, tanto no que diz respeito ao padrão de beleza imposto como ao padrão de comportamento esperado. Podemos identificar a fala da pesquisadora em “Mulher-Maravilha”, onde a heroína mesmo representando uma mulher forte e empoderada é submetida a situações que não condizem com sua força e poder.

Podemos traçar um paralelo entre “Mulher-Maravilha” e “Capitã Marvel”, longa que estreou no Brasil em 7 de março do presente ano. Superando expectativas, o filme que apresentou e introduziu a super-heroína no universo cinematográfico da Marvel arrecadou US\$ 455 milhões no fim de semana de estreia ao redor do mundo. Ao contrário do que é observado na produção da DC Comics, as discussões sobre machismo e papéis de gênero são bem mais evidentes e relevantes para o desenvolvimento da trama em “Capitã Marvel”. A heroína Carol Danvers vivida pela atriz estadunidense Brie Larson narra como desde a infância as mulheres são condicionadas a dedicarem muito mais esforço em coisas simples para obter reconhecimento quando essas atividades são vistas como masculinas.



(Figura 4: Carol Danvers e Maria Rambeau, em “Capitã Marvel”, 2019)

Vemos em “Capitã Marvel” um avanço em relação à representatividade feminina quando até mesmo o quadro de personagens secundários é composto por mulheres fortes, que não recebem destaque puramente pela aparência física, mas sim, pela própria história e papel no desenvolvimento do enredo. O ponto de virada da história gira em torno do reencontro de Carol com sua melhor amiga Maria Rambeau, interpretada por Lashana Lynch (figura 4), e das descobertas que as duas fazem sobre as pesquisas e o trabalho da comandante Dra. Wendy Lawson (Annette Bening).

Design de Ativismo e o papel do designer nas produções cinematográficas

Considerações Finais

Gravito (2012) aponta algumas semelhanças entre o trabalho de um diretor de um filme e de um designer, dentre elas o fato de que para poder assumir a autoria de uma obra que trata de algo produzido por outra pessoa, ambos precisam expressar na visualidade resultante do projeto, uma marca pessoal, sendo necessário além da capacidade técnica, uma compreensão e interpretação subjetiva daquilo que está posto. Sabendo então que as equipes de produção de todos os longas-metragens possuem designers em sua composição, podemos atribuir a estes profissionais a responsabilidade de marcar o produto audiovisual em questão, deixando algum legado positivo como parte de seu trabalho.

Uma das vertentes do design é o Design de Ativismo, conceituado por Gravito como um movimento de resposta aos problemas sociais contemporâneos nascido em meados do século XIX, reunindo práticas criativas do design autoral para abordar temas

políticos, sociais e ambientais. As discussões sobre os papéis de gênero, então, se enquadram nesta pauta.

Por mais que a representação da figura feminina nas diversas mídias tenha passado por transformações positivas ao longo do tempo, mudanças por vezes impulsionadas pela facilidade que a internet disponibiliza para que grupos minoritários possuam voz ativa na sociedade, “estudos apontam que a forma de opressão nas mídias atuais parece apenas ter mudado de foco, e, salvo louváveis exceções, as mulheres não são outra coisa senão o objeto de prazer dos homens.” (CUNHA, 2016, p. 68). Ainda há um longo caminho para se percorrer, e tendo em mente a influência e a capacidade educativa que as produções cinematográficas possuem no cotidiano do público é possível mensurar a importância da atividade dos designers envolvidos nestes projetos. Representar a mulher de forma não objetificada, sem apelar para a erotização do seu corpo tanto quando falamos de figurinos como de planos de cena e equiparando sua apresentação com a dos personagens masculinos de mesmo peso na trama é um pequeno passo para a promoção de mudanças sociais reais e para a criação de uma sociedade mais justa, com equidade de gênero.

Referências bibliográficas

'Capitã Marvel' supera expectativas e tem a melhor estreia do ano. **O Globo**, 2019. Disponível em <<https://oglobo.globo.com/cultura/filmes/capita-marvel-supera-expectativas-tem-melhor-estrela-do-ano-23512156>> Acesso em 21 de jun. de 2019.

AMENDOLA, Beatriz. Fãs fizeram Viúva Negra deixar de ser "secretária sexy", diz Scarlett Johansson. **UOL**, 2019. Disponível em <<https://entretenimento.uol.com.br/noticias/redacao/2019/04/08/fas-fizeram-viuv-a-negra-deixar-de-ser-secretaria-sexy-diz-scarlett-johansson.htm>> Acesso em 17 de jun. de 2019.

BERNARDES, Márcia. **Uma reflexão inicial sobre feminismo na internet: gênero e corpo** COMUNICON 2014 – São Paulo, SP – 08, 09 e 10 de out. de 2014.

CLEOMAR, Cleomar Rocha; ROCHA, Márcio Alves. **Design de interação e cultura ficcional**. Goiânia: Media Lab UFG, 2013.

CUNHA, Jaqueline dos Santos. **A representação feminina em Mulher Pantera e Mulher Maravilha**. Catalão, Universidade Federal de Goiás, 2016.

DINIZ, Maiana. Com internet, feminismo está em alta entre as jovens, diz especialista. **Agência Brasil**, 2016. Disponível em <<http://agenciabrasil.ebc.com.br/direitos-humanos/noticia/2016-03/com-internet-feminismo-esta-em-alta-entre-jovens-diz-especialista>> Acesso em 11 de jun. de 2019.

Diretor de 'Vingadores: Ultimato' fala sobre representatividade em filme. **Caras**, 2019. Disponível em <<https://caras.uol.com.br/cinema/diretor-de-vingadores-ultimato-fala-sobre-representatividade-em-filme.phtml>> Acesso em 20 de jun. de 2019.

GOMES, Fábio de Souza. Vingadores: Ultimato é a 2ª maior bilheteria da história. **Omelete**, 2019. Disponível em < <https://www.omelete.com.br/marvel-cinema/vingadores-ultimato-10-maiores-bilheterias-da-historia#12>> Acesso em 16 de jun. de 2019.

GRAVITO, Ciceli. **O Design do Averso**: um referencial teórico para discutir design de ativismo e sexualidade. Integra Design – Iniciação Científica, Rio Grande do Sul, 2012.

Mulher Maravilha é exemplo máximo de representatividade feminina na cultura pop, aponta pesquisa. **Sagres**, 2017. Disponível em <<https://sagresonline.com.br/noticias/comportamento/72461-mulher-maravilha-e-exemplo-maximo-de-representatividade-feminina-na-cultura-pop-aponta-pesquisa>> Acesso em 20 de jun. de 2019.

PASSOS, Ravi. **Percursos do projeto de design**. Design, arte e tecnologia, São Paulo, 2008.

Personagens masculinos têm o triplo de tempo em cena do que as mulheres em 'Vingadores: Ultimato', diz jornal. **Revista Monet**, 2019. Disponível em <<https://revistamonet.globo.com/Filmes/noticia/2019/04/personagens-masculinos-tem-o-triplo-de-tempo-em-cena-do-que-mulheres-em-vingadores-ultimato-diz-jornal.html>> Acesso em 16 de jun. de 2019.

SABBAGA, Julia. Vingadores: Ultimato | Fã cria versão "sem feminismo" do longa. **Omelete**, 2019. Disponível em <<https://www.omelete.com.br/marvel-cinema/vingadores-ultimato-fa-cria-versao-sem-feminismo-do-longa>> Acesso em 20 de jun. de 2019.

Uma breve história da Marvel. **Superinteressante**, 2018. Disponível em <<https://super.abril.com.br/historia/mundo-marvel/>> Acesso em 12 de jun. de 2019.