



O macacão da Capitã: A construção discursiva da nova super-heroína por meio do figurino em Capitã Marvel

Lucas do Carmo Dalbeto¹

Resumo

Capitã Marvel foi o primeiro longa do Universo Cinematográfico Marvel (MCU) a ser estrelado por uma super-heroína solo. A produção representou certa guinada do estúdio em busca de personagens femininas mais orientadas pelas demandas feministas, o que pode ser ressaltado pelos seus figurinos. Dito isto, este trabalho tem por objetivo analisar a relação estabelecida entre o figurino da personagem Capitã Marvel e o novo modelo de super-heroína que vem sendo construído no cinema hollywoodiano. A análise é amparada pela Teoria Crítica Feminista do Cinema. Como resultados, acredita-se que o filme represente uma iniciativa na construção de novos modelos da super-heroína cinematográfica, cujos atributos físicos não sejam mais o grande atrativo. Neste sentido, o figurino adotado na produção auxilia na construção de possíveis novos discursos sobre o feminino que emergem no contexto de consumo cultural no qual o olhar masculino não é mais compreendido como o único vetor de orientação dominante.

Palavras-chaves: crítica feminista do cinema; capitã Marvel; figurino.

Captain's overalls: The discursive construction of the new superheroine through the costume in Captain Marvel

Abstract

Captain Marvel was the first feature of the Marvel Cinematic Universe (MCU) starred by a solo female superhero. The production represented a turn of the studio in the exploration of female characters more oriented by feminist

¹ FAAC-UNESP. Mestre e doutorando em Comunicação. lcdalbeto@yahoo.com.br .

demands, which can be highlighted by their costumes. That said, this work aims to analyze the relationship established between the Captain Marvel costume and the new superheroine model that has been built in Hollywood cinema. The analysis is supported by the Feminist Film Theory. As a result, it is believed that Captain Marvel represents an initiative in the construction of new models of the cinematic superheroine, whose physical attributes are no longer the great attraction. In this sense, the costume wear in the movie helps the construction of possible new discourses about the feminine that emerge in the context of cultural consumption in which the male gaze is no longer understood as the only dominant orientation vector.

Keywords: feminist film theory; captain Marvel; costume.

Introdução

Os super-heróis estão em todo lugar. Histórias em Quadrinhos (HQs), desenhos animados, capas de cadernos. E, desde o lançamento do filme *Homem de Ferro*, em 2008, eles também tomaram os cinemas de maneira muito mais expressiva do que costumava ser antes em Hollywood. *Homem de Ferro*, o filme, deu início a uma nova era dos super-heróis no cinema. Possibilitou a criação do Universo Cinematográfico Marvel (*Marvel Cinematic Universe* - MCU), universo cinematográfico da Marvel, compartilhado pelos personagens do estúdio, impulsionou a criação do *DC Extended Universe* (DCEU), que compartilha da mesma proposta do estúdio concorrente, além de estimular produções menores baseadas em super-heróis de outras editoras, como *The Old Guard* (2020), *Hellboy* (2019), *Tartarugas Ninjas* (2014) e *Dredd* (2012).

Apesar da profusão de personagens que vêm sendo adaptados todos os anos para as telas, nota-se que a maioria dessas produções são protagonizadas por super-heróis homens e costumam reforçar os estereótipos femininos, relegando mulheres a segundo plano nas tramas. Ainda que existam algumas produções centradas em personagens femininas, como é o caso de *Mulher-Gato* (2004) e *Elektra* (2005), estes filmes tendem a exacerbar suas sexualidades, e desconsiderar as demais agências destas mulheres.

Em meio ao cenário de mudanças socioculturais pelo qual a Hollywood contemporânea vem passando, a Marvel lançou em 2019 sua primeira produção encabeçada por uma mulher, *Capitã Marvel*. O filme da personagem estava nos planos do estúdio há alguns anos. A atriz principal, Brie Larson, foi anunciada como a protagonista em junho de 2016, cerca de dois anos após o filme ter sido anunciado pelo CEO do estúdio, Kevin Feige.

Apesar dos diversos remanejamentos da Marvel para enquadrá-lo em sua narrativa continuada e iniciativas de *haters* para promover o boicote, *Capitã Marvel* se tornou um dos maiores sucessos do estúdio. A terceira maior bilheteria de um personagem solo da franquia – perdendo para *Pantera Negra* (2018) e *Homem de Ferro 3* (2013), e a sétima considerando os filmes da equipe *Vingadores*. Em relação aos demais lançamentos do ano, o filme teve um ótimo desempenho, figurando como 5ª maior bilheteria de 2019. Além do satisfatório retorno financeiro, o filme também agradou aos críticos. Sam Jones, editora do *The Daily Cardinal*, por exemplo, apontou que *Capitã Marvel* desenvolvia uma “representação positiva” (JONES, 2019) das mulheres em consonância às questões políticas que fazem parte do histórico da Marvel nos Quadrinhos.

Neste sentido, *Capitã Marvel* ajudou a fomentar um novo discurso acerca das figuras femininas nas adaptações cinematográficas de super-heróis, e afastou o estigma da figura erotizada, cujo maior poder era o próprio *sex-appeal*, que permeavam as produções do gênero em Hollywood.

Diversos autores vêm debruçando seus esforços sobre a construção discursiva do feminino no cinema. Na década de 1970, Laura Mulvey, um dos expoentes destes estudos, publicou o texto *Prazer visual e cinema narrativo*. Nele, Mulvey (2018) indica que a figura feminina costuma ser representada no cinema clássico hollywoodiano sob a perspectiva do olhar masculino, denominado *male gaze* pela autora. Assim, estas mulheres estão relegadas ao ambiente doméstico,

desempenhando papel passivo nas narrativas. Sempre agenciadas, e nunca agentes da trama. Em oposição dicotômica, o desvio desse padrão se caracteriza como a mulher lasciva e perigosa, que representará a ruína do protagonista, ao redor do qual todas as mulheres da trama orbitam.

Apesar de se basear no cinema clássico, período compreendido de seu surgimento até meados da década de 1940, é possível identificar que estes discursos persistiram nos períodos seguintes. No cinema moderno e no cinema contemporâneo hollywoodiano ainda é possível identificar a prevalência desta visão redutora das mulheres conforme situada por Laura Mulvey. Contudo, é importante ressaltar que esta perspectiva é generalista, e tende a compreender o cinema hollywoodiano em termos gerais como um único cinema. Mesmo na lógica mercadológica de Hollywood é possível encontrar exceções, mas elas não são a regra. Como indica o relatório do *Center for the Study of Women in Television & Film*, em 2019 houve um aumento no número de protagonistas femininas nas cem maiores bilheterias do ano nos EUA. Contudo, elas ainda corresponderam a apenas 34% das personagens com falas e 16% das personagens principais em filmes de ação (LAUZEN, 2020).

Nota-se, portanto, que o feminino ainda é tratado sob marcas de lugar e identidade bastante evidentes pela Hollywood contemporânea. Nos filmes de ação, gênero ao qual as adaptações de super-herói são frequentemente vinculados, o espaço feminino é mínimo e, na maioria das vezes, perpassado pelos estereótipos identificados por Mulvey há décadas.

Este lugar é reforçado pelos elementos que compõe o discurso cinematográfico. Enquadramentos de câmera, iluminação, o roteiro, gestos, falas, composição cênica, todos os elementos empregados na construção da obra fazem parte também da construção discursiva (XAVIER, 2012). Pode-se dizer, também, que o figurino é um desses elementos. Tanto nas páginas das HQs quanto nos frames do cinema, é

possível perceber que os corpos femininos são amplamente expostos pelos trajes empregados. Neste sentido, o macacão utilizado pela Capitã Marvel destoa dos discursos recorrentes enunciados pelos figurinos das super-heroínas deste tipo de produção. Trata-se de um traje utilitário, cuja função prática no combate e proteção da personagem é muito mais evidente do que suas curvas, contribuindo assim para a “representação positiva” das figuras femininas como indicado por Jones (2019).

O presente trabalho, portanto, tece uma análise do figurino empregado na construção da narrativa do filme *Capitã Marvel*, a partir de sua compreensão enquanto elemento discursivo. A análise é desenvolvida à luz das contribuições da Teoria Crítica Feminista do Cinema, adotando-se a autora clássica Laura Mulvey, e pensadoras contemporâneas que se debruçam sobre o tema.

O figurino e o male gaze: Prazer em vesti-las ou vesti-las para o prazer

A compreensão de Sam Jones de *Capitã Marvel* como uma “representação positiva” é pautada por décadas de adaptações cinematográficas de super-heroínas cujas sexualidades e sensualidades são o principal atrativo das narrativas. Desde a década de 1960, quando *Barbarella* (1968) chegou aos cinemas, o público se habituou com super-heroínas em trajes sumários utilizando seus corpos como armas e atraindo o foco das lentes das câmeras. *Supergirl* (1984), *Barb Wire – A Justiceira* (1996), *Vampirella* (1996), e os já citados *Mulher-Gato* (2003) e *Elektra* (2004) não são a exceção à regra. Todas estas produções apresentam os mesmos elementos discursivos acerca da figura feminina. Seja na forma da jovem inocente que salva o mundo, ou na *femme fatal* que busca sua própria redenção, estas mulheres vêm suas curvas amplamente exploradas pelas lentes que têm no figurino um importante elemento narrativo que reforça o estereótipo da hipersexualização.

Apesar de muito evidente nos filmes de super-heróis, esta é uma característica do cinema hollywoodiano remanescente de décadas atrás. Nos anos 70, Laura Mulvey (2018) denunciou que a representação feminina nas telas do cinema clássico era pautada pelo olhar masculino colonizado. Sendo assim, restava às mulheres o lugar do fetiche ou do objeto do voyeur. A crítica de Mulvey, vale ressaltar, se baseava na análise de filmes do período clássico de Hollywood, período que englobava desde sua origem até meados da década de 1940. Porém, mesmo que tenha revistado o texto por diversas vezes no decorrer dos anos, identificando inclusive a possibilidade de rompimento da lógica “feminino = sexualização” segundo olhares não colonizados (MULVEY, 1989), é possível identificar que, ainda hoje, vários de seus apontamentos estão vigentes no cinema contemporâneo.

Uma de suas críticas dizia respeito a passividade das mulheres na trama. Sempre passivas às ações do protagonista masculino, nunca agentes da narrativa. Esta, conforme discorre Mulvey (2018), é uma herança da sociedade patriarcal que compreende as mulheres sob o viés do olhar limitante e limitador. Sendo assim, personagens femininas tendem a orbitar ao redor dos homens da trama. São a mocinha em perigo, a mãe, o interesse romântico, a braço-direito do vilão, mas não as protagonistas. Importante ressaltar que a crítica de Mulvey não compreende todo o cinema. É generalista e apoiada em exemplos de um contexto específico. Contudo, contribuiu para a formação de olhares críticos e atentos às representações femininas.

Além do cinema, é possível identificar este mesmo trato das mulheres nas Histórias em Quadrinhos. Selma Regina Nunes de Oliveira (2007) identifica que os corpos femininos nestas produções se organizam em três padrões, maternizado, infantilizado e erotizado. Corpos maternizados e infantilizados, do ponto de vista formal, são concebidos em formatos de circunferência, totalmente despidos de sexualidade. Em contrapartida, os corpos erotizados ressaltam os atributos físicos das mulheres. Seios, nádegas, pernas, as curvas e

ondulações dessas imagens são produzidas propositalmente para construir o ideal de feminilidade que comumente se limita à objetificação sexual.

O corpo erotizado, tal como identifica a autora, é faz parte da origem das narrativas de super-heróis. Seja na figura da mocinha, seja na da vilã, estas imagens eram construídas sob o olhar masculino colonizado, ou o *male gaze*, como indica Mulvey (2018). Nesta construção discursiva acerca do que é ser mulher, o figurino exerce papel fundamental. Seja nas páginas dos Quadrinhos ou nos frames do cinema, roupas e acessórios são empregados estrategicamente para compor a narrativa e estruturar os personagens.

Para Stella Bruzzi (1997) o figurino tem uma complexa relação com a narrativa estabelecida pelos *media*. Ele tanto é um elemento de composição do personagem, compreensão de seu corpo, suas subjetividades, quanto um agente enunciador de discursos. A autora vê com cautela a relação que se estabelece entre as roupas e o corpo feminino. Bruzzi cita o clássico texto de Simone de Beauvoir, no qual a filósofa destaca a moda como elemento escravizador das mulheres em prol dos desejos masculinos. Esta afirmação, de acordo com Bruzzi, é limitante e desconsidera a capacidade das mulheres de agenciar suas próprias ações. No cinema, como Bruzzi identifica, existem exemplos de que as mulheres são capazes de empregar sua construção imagética para obter benefícios próprios. Cita como exemplo os filmes *Mulher Solteira Procura* (1992) e *O Poder da Sedução* (1994). A autora defende que “[u]ma extrapolação perigosa feita nestas páginas é que a acentuação da feminilidade é um correlativo natural da fantasia masculina, e não feminina.” (BRUZZI, 1997, p. 121)².

Apesar de Bruzzi se opor à autoras consagradas é possível identificar que seu posicionamento se alicerça na possibilidade da multiplicidade feminina. Não há, portanto, apenas “a mulher”. A

² Trad. do autor para “A dangerous extrapolation made in these pages is that the accentuation of femininity is a natural correlative of male rather than female fantasy.”.

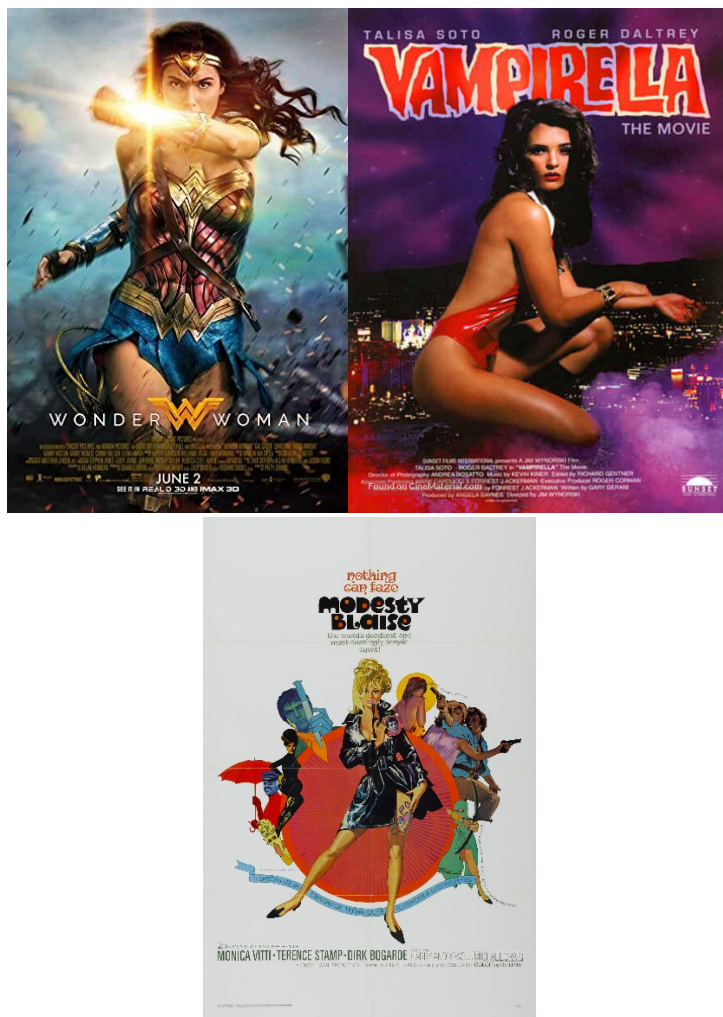
proficuidade do cinema é capaz de apresentar uma infinidade de mulheres, diferentes subjetividades, o que incluiria não apenas a mulher sob o olhar fetichista, mas a agente de si, cujo figurino revelador atua como sua própria agência no percurso de seus interesses.

Apesar de seu interessante ponto de vista, os exemplos citados pela autora não são consensos. Ambos são filmes produzidos, roteirizados e dirigidos por homens, e apresentam claras objetificações das figuras femininas. Linda Fiorentino, atriz principal de *O Poder da Sedução*, por exemplo, é a única personagem feminina do filme. Já as mulheres interpretadas por Jennifer Jason Leigh e Bridget Fonda, atrizes de *Mulher Solteira Procura*, desenvolvem uma relação de competição no decorrer da trama que converge na morte de uma delas.

No cinema de super-heróis, objeto da análise, nota-se que o corpo feminino é amplamente explorado por decotes e peças justas, o que pode ser identificado com uma rápida visualização dos cartazes dos filmes protagonizados por estas personagens.

Figura 1 - Cartazes de alguns dos filmes de super-heróis com protagonistas femininas.





Fonte: Esquerda para direita, de cima para baixo: Barb Wire – A Justiceira (1996); Elektra (2004); Mulher-Gato (2003); Mulher-Maravilha (2017); Vampirella (1996); Modesty Blaise (1967).

Em perspectiva, é possível realmente corroborar as palavras de Jones (2019), Capitã Marvel é uma “representação feminina positiva”, mas também apresenta um novo enunciado sobre o figurino destas personagens. Não é mais necessário pernas de fora, saltos estiletos, ou

colo aparente. Tal como a Capitã Marvel Carol Danvers, as mulheres são capazes de combater o crime e os super-vilões sem expor seus corpos.

De Miss à Capitã

Nos Quadrinhos, Carol Danvers foi introduzida como chefe de segurança da NASA em 1968 na história *Where Stalks the Sentry!*. A trama acompanhava a jornada do Capitão Mar-Vell, alienígena Kree infiltrado na Terra e que rapidamente se apaixonou por Carol. Em um acidente, a militar tem sua constituição genética alterada e adquire poderes similares ao do super-herói, posteriormente se tornando a primeira *Ms. Marvel*.

Seus poderes lhe conferem super-força, certa invulnerabilidade e resistência, a capacidade de voar e intuição aguçada. Carol assume a identidade de super-heroína em 1977, uma década após ser apresentada aos leitores e adquirir os poderes, ganhou uma revista própria que durou 23 edições, sendo publicada entre janeiro de 1977 e abril de 1979. Nas narrativas era apresentada uma Danvers que havia deixado o serviço militar para trabalhar como editora chefe de uma revista feminina. Nas horas vagas, combatia o crime sob o codinome *Ms. Marvel*.

Figura 2: O General William Bridges apresenta Carol Danvers ao Capitão Mar-vell, disfarçado de Dr. Lawson.



Fonte: Marvel Super-Heroes Vol 1#13, mar. 1968, p.13.

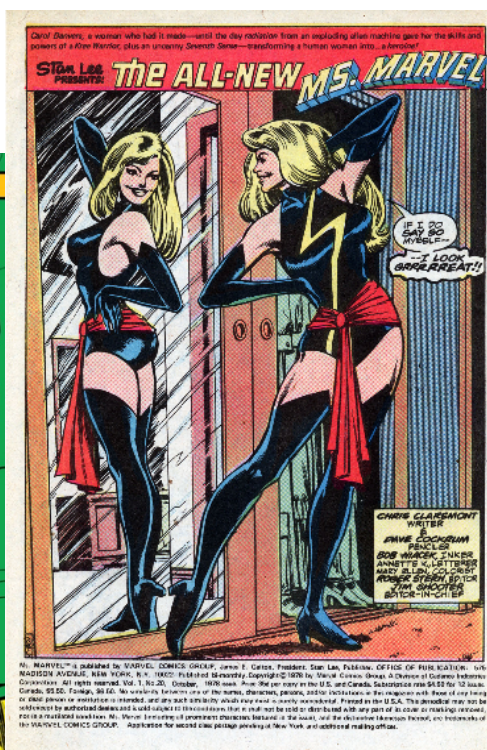
Neste período, apesar de ser uma poderosa combatente ao crime e aos supervilões que permeavam o universo Marvel, Carol Danvers era uma espécie de representação feminina do Capitão Mar-Vell. Ainda que fosse tão forte e poderosa quanto o falecido personagem, sua Ms. Marvel adotava, inclusive, o mesmo uniforme que ele, demonstrando e reforçando uma tendência já explorada anteriormente, o surgimento de super-heroínas atrelado à contraparte masculina. Desta forma, os leitores de quadrinhos foram apresentados à personagens como *Batwoman* e *Superwoman* (que, em sua estreia nada mais eram do que versões femininas de *Batman* e *Superman*).

Embora apresentasse características que destoavam das vestes de Batman, principalmente em relação as cores adotadas, Mike Madrid (2009) indica que, Kathy Kane, a *Batwoman*, uma mulher forte, independente, capaz de salvar o próprio Batman em diversas ocasiões, tinha sua existência permeada pelo Cavaleiro das Trevas. Tal como

Bruce Wayne, tratava-se de uma pessoa da alta sociedade, que constrói uma sala secreta debaixo de sua mansão em Gotham. Ao invés de um cinto utilitário, a Batwoman tem uma bolsa com uma série de “armas ‘feminilizadas’, como um batom, pó compacto e perfume” (MADRID, 2009).

A Ms. Marvel de Carol Danvers não era tão explícita. Seus poderes e trajes remetiam ao Capitão Mar-Vell, mas sua “vida civil” em pouco se relacionava a do super-herói. Na verdade, Danvers sequer sabia que era uma super-heroína. O trauma da exposição à radiação que lhe conferiu super-poderes também foi responsável por lhe conferir uma dupla personalidade que impedia que Carol soubesse da existência da Ms. Marvel. Apenas após uma sessão de hipnose com seu psicólogo o fato é exposto.

Figura 3 - Os dois uniformes utilizados por Carol Danvers durante o volume I de sua série.



Fonte: Ms. Marvel vol. I, n. 19, ago, 1978, capa (esquerda); Ms. Marvel vol. I, n. 20, set. 1978, p. 1 (direita).

Ao final do seu primeiro volume, a Ms. Marvel apresenta um novo traje. Desta vez destoando da origem de seus poderes e reafirmando sua identidade. Contudo, este novo uniforme mantinha seu corpo tão exposto quanto o anterior. De fato, esta é uma das características que se perpetuaram nos Quadrinhos de superaventura durante décadas, a hipersexualização dos corpos femininos. Edward Avery-Natale (2013) indica que, em decorrência da hiperfetichização masculina que alicerça a figura do super-herói desde a criação de *Superman*, o super-herói original, o gênero promove a hipersexualização das personagens femininas. Sua análise, englobando 7 décadas (1940-2010) indicou que os corpos tendem a ser representados por formas inalcançáveis.

Durante anos, Carol Danvers foi personagem coadjuvante em histórias de equipes da editora Marvel, como em *Vingadores* e em *X-Men*. Em 1982 ela assume a identidade de Binária, após ter seus poderes modificados em decorrência de uma infecção alienígena. Na década seguinte, em 1998, passa a ser *Warbird*, membro secundário dos Vingadores, e posteriormente retoma sua função como militar trabalhando para o governo dos Estados Unidos. Neste período a super-heroína adota um novo uniforme, mais utilitário e próximo do que os agentes americanos utilizavam nas páginas dos Quadrinhos.

Figura 4 - Novo uniforme adotado por Carol Danvers em meados dos anos 2000.



Fonte: *Avengers*, v. 3, n. 70, out. 2003, s/p.

Eventualmente, Carol retomaria o título Ms. Marvel, e em 2012 passaria a ser a Capitã Marvel. Esta mudança se deu-se em meio a estratégia mercadológica da editora para a promoção de uma personagem feminina forte o bastante para rivalizar com a Mulher-Maravilha da editora concorrente *DC Comics*. Importante destacar que esta estratégia estava vinculada ao sucesso do MCU, e a necessidade de uma super-heroína para estrelar um filme solo.

O título de Capitã Marvel teria, pela primeira vez na história de Carol Danvers, a assinatura de uma mulher roteirista. Kelly Sue DeConnick, que já havia trabalhado em histórias independentes de

Homem Aranha, Capitão América e Supergil. Sua visão da personagem transformou Carol Danvers não apenas em uma das mulheres mais importantes da Marvel, mas em um dos super-heróis mais interessantes e reconhecidos das HQs. Se tornou uma das líderes dos Vingadores e personagem central do arco *Guerra Civil II*, o grande evento da editora em 2016.

A reimaginação de Danvers pelo texto de Kelly Sue a tornou mais independente e a afastou um pouco da imagem hipersexualizada apresentada até então. Uma das mudanças deu-se por meio do novo uniforme adotado pela personagem. A quadrinhista conta que não estava feliz com os designs apresentados pelos ilustradores envolvidos, e por isso apresentou a ideia criada pelo seu amigo Jamie McKelvie. O resultado é um traje que

refletia sua personagem e experiência no serviço militar com listras nos ombros; ele também pegou elementos de seus looks anteriores, como sua faixa vermelha na cintura, quando o codinome de Danvers era Warbird e Ms. Marvel e os integrou também. Na época, Danvers também recebeu um penteado que prendeu seu cabelo em um moicano que remetia aos capacetes dos guerreiros Kree (AVELAS, 2017, online).³

³ Trad. do autor para “McKelvie created a costume that reflected her character and background in the military with the shoulder stripes; he also took elements of her previous looks like her red waist sash when Danvers' code name was Warbird and Ms. Marvel and integrated that as well. At the time, Danvers was also given a hairdo that put her hair up in a call back to the Kree warrior helmets”.

Figura 5 – Design do uniforme criado por Jamie McKelvie.



Fonte: Ávila, 2017.

Este mesmo traje, assim como a abordagem da personagem, pautada em uma visão feminina e menos erotizada, seriam transpostos para as telas na aguardada adaptação cinematográfica.

Alerta de Spoilers

A adaptação cinematográfica da personagem optou por retratar as histórias mais contemporâneas de Capitã Marvel, como a editora vêm fazendo nos últimos anos, mas ainda manteve a essência da criação da super-heroína, a guerra entre os Krees e os Skrulls. A quadrinhista Kelly Sue DeConnick, inclusive, atuou como consultora no longa. Em 1995, durante estes conflitos, o espectador é apresentado a Vers (Brie Larson),

uma militar do planeta Hala e membro do grupo de elite Starforce. Hala é habitado pelos Krees, espécie alienígena humanoide e detentora de avançada tecnologia. Historicamente, os Krees são inimigos mortais dos Skrulls, alienígenas transmorfos capazes de adquirir as características físicas de qualquer pessoa para a qual olharem, e praticamente dizimados pela espécie rival.

Vers, diferente dos demais Krees, é detentora de um imenso poder que lhe permite emitir rajadas cósmicas pelas mãos. A militar é treinada pelo seu amigo e mentor Yon-Rogg (Jude Law), o líder da *Starforce*. O passado de Vers é misterioso. Desconhece sua família e sua origem, não sabe o motivo de ter os poderes que tem, e não se lembra do próprio nome. Contudo, é uma exímia soldado, capaz de manipular armas e lutar corpo a corpo. Além da amnésia, Vers sofre com pesadelos constantes envolvendo uma mulher desconhecida (Annette Bening). Como os demais habitantes de Hala, Vers recebe a orientação espiritual da Inteligência Suprema, uma espécie de inteligência artificial/guru/regente político que governa os Krees, e que a incentiva constantemente a manter a calma e suas emoções sob controle.

Durante uma missão contra os Skrulls, Vers é capturada pelos inimigos e tem parte de suas memórias recuperadas. Em fuga, ela chega ao planeta Terra e novas informações sobre sua vida pregressa vão surgindo. Ao lado do agente da SHIELD Nick Fury (Samuel L. Jackson), Vers descobre que é, na verdade, Carol Danvers, uma piloto militar que foi dada como morta 6 anos antes durante o voo experimental de um motor que, supostamente, deveria alcançar a velocidade da luz. No voo, Vers, agora Danvers, era acompanhada pela cientista Dra. Wendy Lawson, a quem reconhece como a mulher misteriosa de seus pesadelos.

Para investigar sobre o passado ainda nebuloso, Danvers e Fury procuram Maria Rambeau (Lashana Lynch), piloto militar que trabalhava na mesma base que a super-heroína antes do acidente, e lhe revela detalhes sobre ela mesma. Carol e Maria, além de servirem juntas,

eram melhores amigas e a família uma da outra. Maria tem uma filha, Monica (Akira Akbar), que por anos foi criada pelas duas amigas.

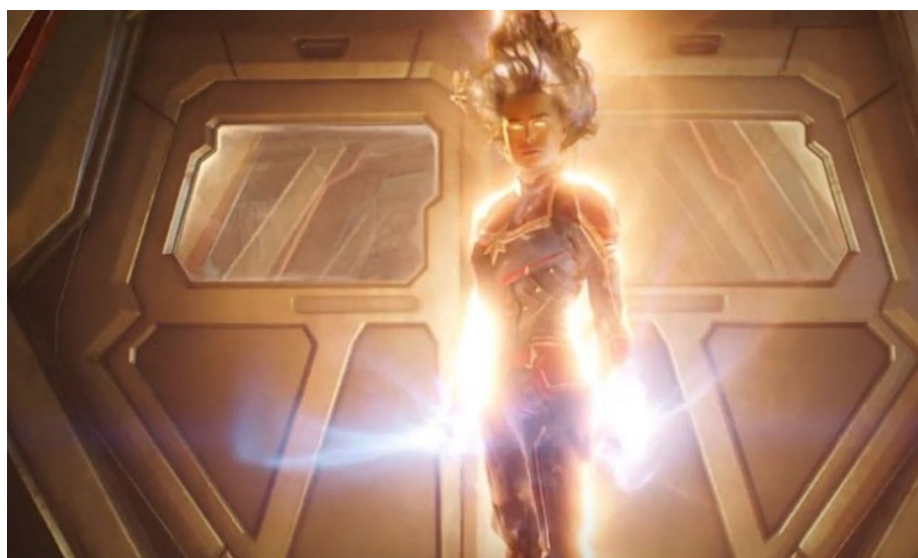
Capitã Marvel apresenta uma abordagem bastante diferente não apenas das super-heroínas, mas das figuras femininas em produções deste gênero. Carol Danvers não é uma garota tola e em perigo. Tem agência da própria trama, mesmo que desconheça sua real força e seja manipulada por outras pessoas. Chegou inclusive a ter sua sexualidade questionada por parte do público por não apresentar o retrato convencional de uma mulher super-heroína.

No decorrer da narrativa, Danvers descobre que Yon-Rogg e os Krees são, na verdade, os grandes vilões da história. Dizimaram a maioria dos Skrulls, que desde então precisam fugir e viver em lugares inóspitos para sobreviverem à ameaça da espécie inimiga. A dra. Lawson, na verdade, buscava uma ferramenta que pudesse auxiliá-los a se esconder. O motor que desenvolvia ajudaria os sobreviventes Skrulls a dar saltos no espaço que despistaria os Krees. Foi assassinada por Yon-Rogg que buscava roubar a tecnologia. Danvers pilotava o jato em que Lawson estava e foi atingida pelo raio cósmico do motor, desenvolvido com a tecnologia alienígena Tesseract, um dos objetos mais poderosos do universo. Ao invés de morrer, Danvers absorveu a energia, e isso lhe concedeu seus poderes e a tornou um dos seres mais poderosos do Universo.

Receosos de que a mulher descobrisse sua origem e se voltasse contra os Krees, Yon-Rogge a Inteligência Suprema se esforçam para que ela mantenha seus poderes sob controle, dormentes. Exigem que ela evite utilizá-los com a desculpa de que desconhecem sua origem, e isso poderia destruir todos eles. Ao descobrir toda a história que envolve sua origem, Danvers decide seguir os passos da ra. Lawson e ajudar os Skrulls refugiados. Luta contra seus ex-colegas da Starforce, e derrota cada um deles facilmente. É capturada pela Inteligência Suprema que reforça ser a responsável por tudo o que Carol Danvers é. Contudo, com suas memórias retomadas, Carol se lembra que durante sua vida foi

subestimada por todos os homens à sua volta. Era chamada de fraca, de incapaz, acusada de não pertencer aos locais que queria adentrar. Mas nada disso a impediu. Livra-se do dispositivo implantado em sua nuca pelos Krees para controlar seus poderes e se torna a mulher que estava destinada a ser: a Capitã Marvel!

Figura 6 - Carol Danvers revela a real dimensão de seus poderes.



Fonte: Capitã Marvel, 2019.

E esse macacão aí, Capitã?

Um dos elementos discursivos que diferenciam *Capitã Marvel* dos demais filmes de super-heróis, ou mesmo de ação, lançados pelos grande circuito comercial de Hollywood, é seu figurino. O projeto foi desenvolvido pela designer croata Sanja Hays, que já havia trabalhado em diversas produções hollywoodianas, incluindo as franquias *Maze Runner*, *Star Trek* e *Velozes e Furiosos*.

Seu *background* é predominantemente pautado em personagens masculinos. Ainda que existam mulheres no elenco de todos os filmes

citados, elas estão inscritas no *male gaze*, pouco interferem na trama – podemos citar a exceção dos filmes *Maze Runner*, em que as personagens femininas se tornam o alicerce da trama no decorrer dos filmes – e seus corpos são objetos de contemplação sexual. Contudo, a experiência de Sanja Hays provavelmente foi fundamental para que o uniforme da Capitã fosse funcional, e não uma moldura de suas curvas. A figurinista conta que, desde o início, o objetivo era fazer com que as roupas fossem confortáveis e se adequassem aos movimentos realizados pela atriz Brie Larson. Apesar de ser uma versão fiel à apresentada nas Histórias em Quadrinhos, Hays afirma que queria se afastar da aparência de roupa de banho com que as super-heroínas se vestem nas revistas.

Figura 7 – Uniforme da Capitã Marvel na adaptação cinematográfica (esquerda) e nos Quadrinhos (direita).



Fonte: Journal du Geek, 2019 (esquerda); Captain Marvel, v.7, n.2, out. 2012, s/p (direita).

No filme, Carol Danvers possui 3 uniformes. Em ordem cronológica, o primeiro que veste é o uniforme de piloto militar, verde

musgo, com as insígnias da força aérea. O macacão remete aos mesmos trajados pela equipe feminina da Força Aérea apresentada no vídeo de recrutamento que foi lançado em fevereiro de 2019. No vídeo são apresentadas 80 mulheres aviadoras reunidas em uma base militar na Califórnia.

Figura 8: - Uniforme utilizado por Carol Danvers durante sua atuação na força aérea (esquerda). Pilotos do vídeo de recrutamento da força aérea americana (direita).



Fonte: Capitã Marvel, 2019 (esquerda). Casem, 2019 (direita).

Sem marcar a cintura ou acentuar as curvas, o uniforme é claramente um traje utilitário, ou o que se espera de uma roupa militar. Contudo, é possível identificar que mesmo nestas situações o *male gaze* costuma ser empregado para retratar os corpos femininas no cinema. No filme *Stealth – Ameaça Invisível*, de 2005, a atriz Jessica Biel interpreta a piloto militar Kara Wade. Apesar de também utilizar o macacão em tons de verde, é possível distinguir pela imagem a seguir o quão este traje militar tem a função de erotizar seu corpo e explorar a estética da atriz. Em perspectiva com os colegas de equipe, também presentes na foto, fica mais clara a intencionalidade deste figurino.

Figura 9 – Cena de *Stealth - Ameaça Invisível* (2005), com os três pilotos do filme caminhando pela base militar.



Fonte: *Stealth – Ameaça Invisível*, 2005.

A linguagem do figurino não é neutra. Enquanto elemento que compõe o discurso cinematográfico, ele possui viés ideológico e cumpre um propósito narrativo. Diferente do macacão da Capitã, o macacão de Kara, e os assessórios que o paramentam, se estabelece como elemento de fetichização da mulher militar. Como destaca Umberto Eco, o vestuário possui uma clara posição ideológica, “segundo os significados transmitidos e as formas significativas que foram escolhidas para os transmitir” (ECO, 1982, p. 17). Resgatando Bruzzi, o figurino de Kara poderia ser interpretado como uma manifestação pessoal. Contudo,

sabe-se que se trata de uma personagem, e não um indivíduo agindo segundo suas próprias subjetividades. É uma mulher que claramente está sujeita à imagem criada das mulheres fora da ficção por um olhar masculino influenciado pelo sistema patriarcal e distante da prática das pilotos reais.

O segundo uniforme da Capitã é o macacão utilizado por Vers como membro da Starforce. Este traje, também militar, possui avançada tecnologia Kree, com comunicadores e inteligência artificial integrados. Ele também apresenta as insígnias de Vers, demonstrando sua alta patente conquistada na força de elite. O uniforme foi baseado na Força Delta, como Heys informa (WILKINS, 2019). Apesar de parecer idêntico aos dos demais membros do grupo, cada um deles possui diferentes elementos para simbolizar a especialidade dos personagens, como as estrelas e as listras de patente. Os uniformes verdes são também uma referência aos apresentados nos Quadrinhos, utilizados pelos Krees durante a Guerra Kree Skrull, e ao próprio uniforme das forças aéreas que Carol utilizava na Terra, o que reforça ainda mais sua agência como soldado.

Figura 10 - Uniforme da Starforce (superior). Soldados Kree se preparando para uma batalha (inferior).



Fonte: Capitã Marvel, 2019 (superior).

Contudo, não se pode descartar a cor na análise destes trajes. Como Patti Bellantoni (2013) destaca, as cores não são escolhidas ao acaso. Elas “possuem sua própria linguagem que pode ser empregada para definir personagens, arcos ou camadas da história” (BELLANTONI, 2013, p. XXV), assim compõem a *mise-em-scène* e são elementos constitutivos do discurso cinematográfico.

O verde é comumente relacionado à esperança e ao natural. Porém, trata-se de uma cor ambígua, podendo se referir tanto “vegetais frescos e a carne podre” (BELLANTONI, 2013, p. 159). No decorrer da narrativa este possível significado da cor fica evidente. Os Krees, apresentados como os heróis da galáxia, se revelam os grandes vilões da Guerra. O verde da esperança é, na verdade, o verde sinistro,

venenoso, capaz de dizimar uma espécie inteira. É a cor da burguesia, o extrato social que acendeu ao poder e não está disposto a perdê-lo.

Ao descobrir a verdade envolvendo os Krees e Yon-Rogg, Carol Danvers decide adotar um novo visual. Deixa de lado o verde da Starforce e, com a ajuda de Monica, escolhe novas cores e formas para seu macacão tecnológico. Detalhes imperceptíveis aos olhos desatentos são inseridos, mas Andy Park, designer responsável pela concepção digital do figurino, indicou alguns deles, como a presença de diversos triângulos pela roupa e as novas faixas que agora indicam que ela subiu de patente, se tornando Capitã, e não mais soldado.

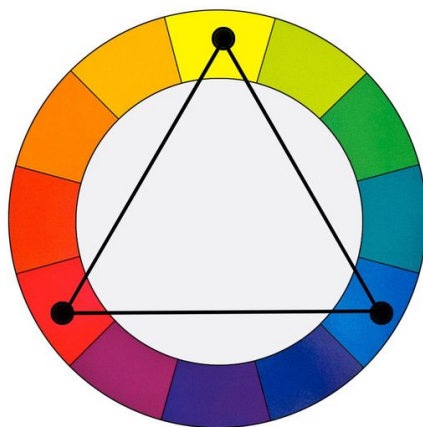
Figura 11 - O macacão da Capitã.



Fonte: Wilkins, 2019, p. 86.

O macacão tem predominância de azul e vermelho e detalhes dourados. No círculo cromático, estas três cores são as primárias. Sob uma perspectiva generalista e simplificada, as cores que dão origem à todas as demais, as cores puras, que não se obtêm pela mistura de outras. Em um círculo cromático, as três se localizam em triangulação, reforçando assim a presença da forma, conforme indicado por Park.

Figura 12 - Triangulação, ou tríade, das cores primárias no círculo cromático.



Fonte: Homedit.com.

A combinação das cores, além de ter como referência o visual apresentado por Kelly Sue, é também uma apresentação da Vingadora original – primária -, responsável pelo nome do grupo de super-heróis e responsável por alimentar a esperança de derrotar o super-vilão Thanos. A Capitã Marvel é desafiadora (vermelho), é da realeza (amarelo/dourado), mas também perspicaz (azul). Subverte o olhar masculino. Apesar de ser uma mulher caucasiana, magra, com belas madeixas loiras e inscrita em óbvios padrões de beleza, a super-heroína não é apresentada à audiência como imagem de deleite sexual.

Quando precisa se desfazer da roupa militar, escolhe uma combinação grunge, camiseta de banda, camisa de flanela, jaqueta de couro e jeans. Quando se veste para a batalha não se preocupa se seu traseiro parece caído ou os peitos quadrados. Precisa de algo que permita seus movimentos, que proteja seu corpo, e lhe permita matar Thanos. E isso é o que seu macacão lhe permite!

Figura 13 - Capitã Marvel se torna uma Vingadora e parte para matar Thanos



Fonte: Vingadores: Endgame, 2019.

Fechando este guarda-roupas

As adaptações de super-heroínas para o cinema faz uso de alguns estereótipos limitantes na representação feminina. De fato, este tropo não se restringe ao gênero. As mulheres na tela, principalmente sob o viés mercadológico de Hollywood, costuma ser apresentadas ao público sob um olhar colonizado que subjuga as personagens em prol de um *status quo* masculino e patriarcal, conforme identificou Mulvey décadas atrás.

A crítica da autora continua válida. É possível identificar que, mesmo quando são protagonistas, mulheres costumam ser

apresentadas em tela sob uma perspectiva masculina e para a audiência masculina. Devido ao alcance deste cinema, a perpetuação desses possíveis discursos, que reduzem as mulheres ao papel de coadjuvante, ou de fetichização, atuando assim como agentes de subjetividades restritivas.

Neste contexto, o figurino é um importante elemento do discurso cinematográfico que atua em prol de ideologias e corrobora ou questiona os discursos dispersos no tecido social. Como visto, as super-heroínas são frequentemente apresentadas ao público por meio de representações hipersexualizadas, limitando o “ser mulher” a uma única possibilidade. Roupas justas e decotadas que alimentam um imaginário patriarcal e fomentam enunciados acerca destas personagens vinculados puramente ao fetiche e a sexualidade são práticas comuns. Porém, algumas iniciativas têm se oposto a estas práticas, mesmo dentro da ordem mercadológica de Hollywood.

Capitã Marvel é uma destas iniciativas. Ao lado de *Mulher-Maravilha* (2017) ou mesmo *Homem-Formiga e a Vespa* (2018), o filme ajuda a fomentar novos discursos sobre a super-heroína protagonista, mais pautados pelas demandas contemporâneas feministas e sociais. Neste sentido, seu figurino é um dos elementos vitais para reforçar a emancipação desta personagem e enunciação de novos possíveis discursos acerca da mulher. Tal com sua origem nos quadrinhos, *Capitã Marvel*, ou Carol Danvers, é fruto de seu tempo. Um *momentum* propício para o surgimento dessa proposta, o que pode ser confirmado pela sua alta bilheteria e boa aceitação dos críticos.

Não é possível tomar o cinema ou os Quadrinhos como representação realista do mundo que os originou. Contudo, a repetição de discursos limitantes, como os aqui identificados acerca das mulheres super-heroínas, pode ser compreendida como prática dispersa no tecido social, atuando no agenciamento dos sujeitos, de modo a promover a compreensão limitada do que é ser mulher. Neste sentido, a “representação positiva” de *Capitã Marvel* do feminino tem a capacidade

de agenciar novas referências, pautados em discursos mais diversos e inclusivos. E estes discursos são reforçados pelos figurinos adotados pela produção, que afastam sua imagem da pura fetichização hipersexualizada, conforme outras produções do gênero promovem.

Por fim, é importante ressaltar que, ainda que o filme apresente avanços na representação das mulheres neste tipo de produção, esses ainda estão condicionados a marcas de beleza e etnia evidentes. Brie Larson é uma mulher atraente, inscrita em padrões de beleza perpetuados pelos *media*. E mesmo que Lashana Lynch, uma atriz negra de pele escura, tenha contribuído significativamente com o desenvolvimento da trama e despertado a dúvida de um possível interesse amoroso da personagem principal, a ascensão de Capitã Marvel ao time A dos super-heróis da Marvel se deu em consonância ao apagamento de sua maior heroína até então, a *X-Men* Tempestade, uma mulher negra e africana cujos direitos cinematográficos eram detidos por outro estúdio na época.

Referências

- AVELAS, Mike. Kelly Sue Deconnick tells the whole story behind Captain Marvel's redesigned costume. *SyFy Wire*. 15 nov. 2017. Disponível em: <https://www.syfy.com/syfywire/watch-kelly-sue-deconnick-tells-the-whole-story-behind-captain-marvels-redesigned-costume>. Acesso em: 29 ago. 2020.
- VERY-NATALE, Edward. An Analysis of Embodiment among Six Superheroes in DC Comics. *Social Thought & Research*. v. 32, p. 71-106, 2013.
- BELLANTONI, Patti. *If it's purple, someone's gonna die*. The power of color in visual storytelling. Burlington: Focal Press, 2013.
- BRUZZI, Stella. *Undressing cinema: clothing and identity in the movies*. New York: Routledge, 1997.
- CAPITÃ MARVEL. Direção: Anna Boden; Ryan Fleck. EUA/ Austrália: Marvel Studios, 2019. (123min).

- CASEM, Giancarl. Fighter pilot embodies 'Captain Marvel' spirit. *U.S. Air Force*. 22 mar. 2019. Disponível em: <https://www.af.mil/News/Article-Display/Article/1792484/fighter-pilot-embodies-captain-marvel-spirit/>. Acesso em: 29 ago. 2020.
- ECO, Umberto. O hábito fala pelo monge. In: ECO, Umberto; ALBERONI, Francesco; DORFLES, Gillo; SIGURTÀ, Renato; LIVOLSI, Marino; LOMAZZI, Giorgio (Org). *Psicologia do Vestir*. Lisboa: Assírio e Alvim, 1982. p. 7-20.
- JONES, Sam. A new age for Marvel: The feminist and political implications of 'Captain Marvel'. 23 mar. 2019. *Daily Cardinal*. Disponível em: <https://www.dailycardinal.com/article/2019/03/a-new-age-for-marvel-the-feminist-and-political-implications-of-captain-marvel>. Acesso em: 11 fev. 2020.
- LAUZEN, Martha M. *It's a man's (celluloid) world: portrayals of female characters in the top grossing films of 2019*. San Diego: Center for the Study of Women in Television & Film, 2020. Disponível em: https://womenintvfilm.sdsu.edu/wp-content/uploads/2020/01/2019_Its_a_Mans_Celluloid_World_Report_REV.pdf. Acesso em: 26 fev. 2020.
- MADRID, Mike. *The Supergirls: Fashion, feminism, fantasy, and the history of comic book heroines*. Minneapolis: Exterminating Angel, 2009.
- MULVEY, Laura. Afterthoughts on "visual pleasure and narrative cinema" inspired by King Vidor's *Duel in the Sun* (1946). In: MULVEY, Laura. *Visual and other pleasures*. London: The Macmillan Press Ltd, 1989. p. 29-38.
- MULVEY, Laura. Prazer visual e cinema narrativo. In: XAVIER, Ismail. (Org.). *A experiência do cinema*. Antologia. Rio de Janeiro/São Paulo: Paz e Terra, 2018.
- OLIVEIRA, Selma Regina Nunes. *Mulher ao quadrado - As representações femininas nos quadrinhos norte-americanos: permanências e ressonâncias*. Brasília: Editora UnB, 2007.

WILKINS, Jonathan H. Sanja Hays. Costume designer. *In*: WILKINS, Jonathan H. (Org.). *Captain Marvel*. The official movie especial. London: Titan Publishing Group Limited, 2019.

XAVIER, Ismail. *O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência*. São Paulo: Paz e Terra, 2012.