

## A evolução das mulheres em filmes de heróis da *Marvel*<sup>1</sup>

Vitória Cristina Batista Resende<sup>2</sup>  
Mayra Regina Coimbra<sup>3</sup>

Universidade Federal de São João del-Rei (UFSJ)

### RESUMO

Este artigo se propõe discutir sobre a evolução das mulheres em filmes de heróis da *Marvel*. A exploração da sensualidade em detrimento de suas habilidades contribui para padrões de beleza inalcançáveis. Refletir sobre essas representações é essencial para promover uma cultura mais inclusiva e representativa, sobretudo no contexto cinematográfico. Para elaborar a pesquisa, recorremos teoricamente aos conceitos da indústria cultural (ADORNO E HORKHEIMER, 1985), a cultura da mídia (KELLNER, 2001), e jornada do herói CAMPBELL (1989). A partir do teste de Bechdel, este trabalho expressa a importância de reivindicar as disparidades de gênero presentes na indústria, que refletem de maneira significativa na sociedade.

**PALAVRAS-CHAVE:** Representatividade Feminina; Protagonismo; *Marvel*; Igualdade de gênero; Cultura da Mídia.

### INTRODUÇÃO

Mulheres e homens, ao longo da história, desempenharam papéis sociais muito distintos. Durante vários séculos, a mulher viveu sob uma cultura patriarcal e machista, no qual o seu papel social era única e exclusivamente àqueles relacionados à família. A grande virtude das mulheres era a de reproduzir e a de ser uma mãe exemplar e perfeita, mesmo que isso significasse ser alguém sem direitos: políticos, educacionais, sexuais e/ou reprodutivos. Essas disparidades, são frequentemente justificadas por distinções

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho – Estudos em comunicação e suas interdisciplinaridades, evento integrante da programação do 27º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 30 de maio a 1º de junho de 2024.

<sup>2</sup> Graduando do curso de Jornalismo - Comunicação Social, pela Universidade Federal de São João del-Rei (UFSJ), Email: [vitoriacruzinar@outlook.com.br](mailto:vitoriacruzinar@outlook.com.br)

<sup>3</sup> Professora substituta do curso de Comunicação Social pela Universidade Federal de São João del-Rei (UFSJ). Doutoranda e mestra pelo Programa de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFSJ). E-mail: [mayrarcoimbra@gmail.com](mailto:mayrarcoimbra@gmail.com) .

biológicas, e marcam a dinâmica social, influenciando no reflexo da sociedade em comportamentos.

As representações que surgem desses conflitos, são enquadradas no padrão hegemônico atual, sendo mantidas por meio de um sistema que se manifesta em âmbitos formais e informais na construção das identidades. As esferas formais envolvem estruturas como escola e família, sendo esses os primeiros ambientes onde as pessoas têm contato com diferentes padrões reguladores. Por exemplo, quando uma menina brinca de boneca ou ao associar o futebol como um esporte masculino, essas instituições começam a atribuir significados à construção do que é ser homem e ser mulher, profissões, relações e distinções feitas apropriadas para cada gênero.

Além dessas esferas tradicionais, existem também as esferas informais, que se caracterizam por diversos produtos culturais. Esses então contribuem para disseminar e reforçar estereótipos relacionados aos corpos femininos e masculinos. Produtos culturais como programas de TV, séries, videogames e filmes desempenham um papel significativo na rotina, por educarem as pessoas por meio do entretenimento.

Segundo estudo sobre personagens femininas na indústria cinematográfica, apesar de as mulheres constituírem 50% da população global, observa-se que menos de 30% de todos os personagens que têm diálogos nos filmes são do sexo feminino. Esses números mostram que ainda existe uma grande falta de representatividade nesse meio.

É preciso pontuar que dentro dessa indústria, os filmes de super-heróis da *Marvel*, emergem em um debate constante acerca da representatividade das mulheres. Apesar do amplo sucesso dessas narrativas com protagonistas masculinos, é evidente a controvérsia relacionada à notória ausência e falta de protagonismo feminino. Nas produções cinematográficas desse gênero, frequentemente, as personagens femininas ficam em função de papéis secundários, marcados por estereótipos e, em algumas instâncias, submetidas à hipersexualização, instigando questionamentos relevantes acerca da igualdade de gênero nas telas.

E é neste cenário que a presente pesquisa se insere. Ela surge como uma possibilidade de analisar como a mulher aparece nos filmes de heróis, uma vez que, o

cinema pode contribuir para apropriação de valores em uma sociedade que luta todos os dias pela igualdade de gênero. É cada vez mais necessário problematizar as ideias de o que é ser mulher, o que vemos na indústria cinematográfica sobre ser mulher e, como isso pode afetar já que são objeto de consumo em nossos momentos de lazer.

A pesquisa visa tentar responder às seguintes questões: Quais as transformações ocorridas em relação à construção das personagens femininas nas produções cinematográficas? Nota-se uma maior preocupação em fortalecer o papel da mulher? A *Marvel Studios* tem criando mais produções de filmes com protagonistas femininas? Elas conversam entre si? Existe enredo entre elas?

## **METODOLOGIA**

O artigo se propõe mapear a construção das personagens femininas nas produções da *Marvel*, a fim de verificar se têm ocorrido mudanças em relação à identidade da mulher e de que forma essas mudanças são trabalhadas. Para tal optou-se por utilizar como metodologia de análise: o teste de Bechdel.

A cartunista Alison Bechdel, popularizou o Teste de Bechdel com o objetivo de medir a representatividade que as mulheres teriam no cinema. Esse teste é uma ferramenta simples, mas reveladora, usada para avaliar a representação das mulheres em filmes. Para passar no teste, um filme deve cumprir três critérios, sendo eles: (1) deve ter pelo menos duas personagens femininas nomeadas; (2) essas personagens devem interagir entre si em uma cena e; (3) a cena deve abordar um tópico que não seja sobre homens. Se após assistir e analisar o filme, a resposta para esses três critérios for positiva, então o filme passaria no teste de Bechdel.

Ao total, serão nove obras analisadas: *Capitã Marvel* (2019), *Vingadores Ultimato* (2019), *Homem-Aranha Longe de Casa* (2019), *Viúva Negra* (2021), *Os Eternos* (2021), *Shang-Chi e a Lenda dos Dez Anéis* (2021), *Homem-Aranha: Sem volta para casa* (2021), *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura* (2022), *Thor: Love and Thonder* (2022) e *Pantera Negra 2* (2022).

## **CONTRIBUIÇÕES DA PESQUISA E CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O presente trabalho teve como principal objetivo traçar a participação feminina ao longo de nove obras da Marvel durante os anos de 2019 a 2022. O estudo identificou que a presença e a representação das mulheres nos filmes de super-heróis, quando comparadas aos homens, ainda permanecem significativamente inferiores. Diante dessa disparidade, é crucial considerar a possibilidade de atribuir papéis inicialmente concebidos de maneira neutra quanto ao gênero de modo a favorecer as personagens femininas. O *Universo Cinematográfico Marvel*, ao longo do tempo, tem gradualmente progredindo em termos de diversidade, tanto no elenco dos filmes quanto nas equipes de produção, ainda que esse avanço tenha sido considerável. Nesse contexto, a reflexão sobre a necessidade de impulsionar uma representatividade mais equitativa das mulheres no universo dos super-heróis torna-se pertinente, considerando especialmente os esforços em prol da diversidade em direção à indústria cinematográfica.

É significativo que a *Marvel* pense em empoderar mulheres, mas ainda não encontrou o equilíbrio certo para isso. A temática mais usada é a de abuso e controle opressivo por uma figura masculina, mas é necessário bater em outras teclas. A luta por igualdade entre os gêneros é contra inúmeros obstáculos diferentes, como violência doméstica, salários menores, demissões por gravidez etc. Reproduzir a mesma narrativa com o tema igual pode resultar em uma sensação de artificialidade da mensagem bem-intencionada, desperdiçando o potencial de ajudar a difundir um ideal valioso que é o feminismo

## REFERÊNCIAS

ACSELRAD, Marcio. **A teoria feminista vai ao cinema:** configurações e reconfigurações do feminino na tela. *Feminismo; Cinema; Teoria.*, [S. l.], p. 91 - 102, 11 maio 2015.

ADORNO, Theodor. W.; HORKHEIMER, Max. **Dialética do Esclarecimento:** fragmentos filosóficos. Frankfurt Am Main: Querido em Amsterdão, 1947.

BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo.** São Paulo: Edições 70, 2011.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **A arte do cinema: uma introdução.** Campinas: Editora Unicamp/Edusp, 2013.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces.** 1989.

DUTRA, C. H. **Consumo, Representação e Agência do Feminino no Cinema Comercial**. Seminário Internacional Fazendo Gênero 11 e 13th Women's Worlds Congress (Anais Eletrônicos), Florianópolis, 2017.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia** – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno, Bauru, SP, EDUSC, 2001.

SCOTT, Joan. **Gênero**: Uma categoria útil de análise histórica. Gênero é apenas um termo gramatical. Seu uso para falar de pessoas ou criaturas do gênero masculino ou feminino, 1995.