

Este artigo foi recebido em fevereiro de 2023 e submetido a uma avaliação cega por pares, conforme política editorial, sendo aprovado para publicação em outubro de 2023.

O CINEMA COMO RECURSO DE RECUPERAÇÃO DO PASSADO: A NOSTALGIA DOS ANOS 90 RESSIGNIFICADA EM CAPTAIN MARVEL

*CINEMA AS A RESOURCE FOR RECOVERING THE PAST:
THE 90'S NOSTALGIA RESIGNIFIED IN CAPTAIN MARVEL*

Viviane Martini

Doutoranda em Estudos Literários e Culturais - Literaturas de Língua Inglesa pela Universidade Federal de Santa Catarina. Mestra em Literatura Comparada (UFPEL)s. Especialista em Cultura Pop (Faculdades EST). Licenciada em Letras Port-Ingês (UFPEL). Pelotas, Rio Grande do Sul, Brasil.

E-MAIL: martini.viviane@gmail.com

Amaro Xavier Braga Junior

É Bacharel e Licenciado em Ciências Sociais (UFPE), Esp. em História das Artes e das Religiões (UFRPE), Esp. em Artes Visuais (SENAC), Esp. em Gestão de EAD (Esc. Exército/UCB), Mestre e Doutor em Sociologia (UFPE), Mestre em Antropologia Social (UFAL). Pós-doutor em Teologia

(Faculdade EST). É Professor associado do Instituto de Ciências Sociais da Universidade Federal de Alagoas - UFAL.

E-mail: amaro@ics.ufal.br.

Resumo

O trabalho visa analisar como o cinema vem sendo utilizado como meio de nostalgia e memória para os fãs de cultura pop. A partir do filme *Captain Marvel* (2019), o artigo pretende investigar os recursos utilizados pelo filme para ressignificar os anos 90, tanto em símbolos e resquícios da memória, como também argumentar como a desconstrução da personagem ressignifica a representação de personagens femininas em filmes de super-heróis e ação, analisando a partir da teoria da performatividade de Judith Butler. Ao utilizar a nostalgia para contar histórias, o cinema ou plataformas de streaming buscam, por meio da memória afetiva do público, celebrar um período de suas vidas e, assim, trazer novos significados para o presente e mudanças para o futuro.

Palavras-chaves: Cultura pop. Gênero. Cinema. Captain Marvel. Nostalgia.

Abstract

This paper aims to analyze how cinema has been used as a means for nostalgia and memory for pop culture fans. The article uses *Captain Marvel's* (2019) movie to investigate the resources that the film used to reframe the 90s, both in terms of symbols and remnants of memory, as well as to argue how the deconstruction of the character reframes the representation of female characters in superhero and action films, using Judith Butler's theory of performativity. By using nostalgia to tell stories, the cinema or streaming platforms seek through the public's affective memory to celebrate a period of their lives, and thus, to bring new meanings to the present and changes for the future.

Keywords: Pop Culture. Gender. Cinema. Captain Marvel. Nostalgia.

Introdução e Contexto

O cinema, como expressão cultural, detém o poder de mexer com as pessoas. Algumas o veem como experiência, outras como refúgio da realidade, outras como mero meio de entretenimento, e outras como guardião da história. Um local onde a história e a cultura são guardadas e eternizadas, sendo necessário “pensar a produção cinematográfica como um contexto complexo de articulações que envolvem sociabilidades, apropriações e a memória” (PENKALA, 2012, p.120). Tendo isso em mente, o mercado cinematográfico aposta na nostalgia¹ do público, evocando ligações sentimentais através da memória afetiva. Através da sétima arte, é possível abrir-se para a história do mundo, pois a lógica midiática “torna tudo em memória coletiva, como que reunindo lembranças pessoais e históricas em um inventário de documentos, feito um álbum de fotos e recortes de jornal” (JAMESON, 2006, p.6), permitindo o acesso a qualquer período da história através de um filme.

Na cultura pop, o retorno ao passado é um recurso amplamente explorado. Existem filmes que narram acontecimentos marcantes e filmes que homenageiam outros filmes, sendo possível encontrar camadas entre eles, um palimpsesto visual. É possível achar inúmeros vídeos no YouTube que destacam filmes que marcaram época, através de listas,

¹ A palavra nostalgia vem do grego *nostos*, que quer dizer volta para casa, e *algos*, que significa dor ou saudade. Seu primeiro uso foi pelo médico Johannes Hofer, em 1688, que usou o termo nostalgia para descrever o sofrimento físico produzido pela ausência da terra natal. Sendo assim, ao relacionar nostalgia com o cinema, queremos nos conectar e sentir pertencentes daquele momento.

discussões, reviews, ou mostrando *Easter Eggs*² de filmes, fotos, quadros. A intertextualidade aqui é imensa. Com a chegada da plataforma Netflix, a nostalgia em produções atuais está muito marcada. Vemos isso em *Stranger Things*, *Dark*, *Black Mirror*, *Sex Education*, entre outras. Já nos filmes, podemos citar *Captain America*, *Ghostbusters*, *IT*, *Guardiões da Galáxia* e suas mixtapes, *Mulher Maravilha*, entre outros.

O fato é que a nostalgia veio para resgatar o melhor da memória e da afetividade. Todavia, ela não quer apenas mostrar o passado, mas sim ressignificá-lo para o presente, não querendo “recriar um cenário, mas reconstruir uma ‘aura’” (idem). Portanto, o presente trabalho³ discute como as representações de memória e nostalgia estão presentes no filme *Captain Marvel* (2019), quais artifícios são utilizados e o que funciona. Além disso, busca-se analisar como uma heroína pouco conhecida pelo grande público procura ressignificar a imagem da mulher dos anos 90.

O longa, que teve sua estreia em 2019, conta a história de Vers, ou Carol Danvers, e sua jornada para se tornar a Capitã Marvel. Carol era uma agente da Força Aérea norte-americana quando, durante uma missão com o Dr. Wendy Lawson, sofre um atentado que resulta na perda de sua memória e na conquista de seus poderes. Ela é levada então pelo povo Kree para fazer parte de seu exército de elite, com o comandante Yon-Rogg tornando-se seu mentor, ajudando-a a controlar seus novos poderes. Ao enfrentar seus

² *Easter Eggs*, termo em inglês para “presentes” que produtores ou diretores deixam em seus filmes

³ O presente trabalho foi apresentado previamente como pré-requisito para obtenção do título de Especialista em Cultura Pop (Faculdades Est), sob orientação do Professor Doutor Amaro Xavier Braga Júnior.

inimigos Skrull, ela é capturada e tem suas memórias revividas, o que a deixa muito confusa sobre quem realmente é. Após se libertar, ela segue o líder dos Skrull e acaba na Terra. Durante sua passagem pelo planeta para capturar o metamorfo, ela descobre que sua ligação com a Terra é maior do que imaginava. Com a ajuda de Nick Fury, ela busca a verdade sobre seu passado, reencontrando sua amiga de longa data, Maria Rambeau, no caminho.

RECUPERANDO A MEMÓRIA

O filósofo Zygmunt Bauman apresenta, em sua discussão sobre identidade, o pensamento de Philippe Robert, que afirmou que “durante a maior parte da história das sociedades humanas, as relações sociais têm se mantido firmemente concentradas nos domínios da proximidade” (BAUMAN, 2015, p.24), e essa proximidade se revela através de pontos de contato entre as pessoas. Ao trazer essa reflexão para dentro da cultura pop, entende-se que grupos sociais também são formados a partir desses pontos. Muito antes de existirem fóruns online, comunidades ou Twitter, grupos eram formados como mini comunidades, um lugar de união entre aqueles chamados fãs ou nerds. Podemos ver isso no legado de *Star Wars*, *Dungeons & Dragons*, dos fandoms, cosplays, colecionadores, e hoje, nos K-pops.

O mercado cinematográfico, enquanto parte da sociedade de consumo, entende a importância desses símbolos e investe cada vez mais em manter a memória desses elementos para o público. Sendo assim, ele sempre encontrou maneiras de voltar ao passado, seja para homenagear ou restabelecer conexões, pois compreende o peso da

“memória dessas imagens e da cultura que elas criam, sedimentada na experiência social e organizada conforme relações emocionais muito particulares, sai do âmbito pessoal para o espaço de um grupo, e, do espaço de um grupo, encaminha-se para o de uma geração inteira” (PENKALA; OLIVEIRA, 2012, p.121). Ou seja, “a cultura de um indivíduo não pode ser isolada daquela do grupo, e a cultura do grupo não pode ser abstraída daquela do conjunto da sociedade” (ELLIOT, 2011, p.26). São esses grupos que manterão vivos os símbolos da cultura pop, seja através de eventos, reuniões ou consumo direto. O importante é perceber sua relevância para uma cultura social.

Penkala (2012), ao refletir sobre a ligação do cinema contemporâneo com o passado, elucida o passado em duas categorias: uma que se refere ao passado enquanto tempo, e outra enquanto objeto.

A primeira categoria diz respeito a um conjunto de escolhas visuais/estéticas para o filme que desde o “visual retrô”, como se vê nos filmes que simulam uma produção feita em outro tempo (...); passam pela “atmosfera de uma dada época, (...)”; e podem ser manifestas na própria representação da passagem do tempo, (...). A segunda categoria organiza os filmes que citam ou referenciam o passado a partir de objetos e cenários descontextualizados no tempo (o filme não “se passa” ou “cria atmosfera” dos anos 80, por exemplo, mas usa objetos que iludam a década) ou fazem referências aos produtos culturais do passado (como a citação de filmes clássicos, o revival de personagens icônicos etc.). (PENKALA; OLIVEIRA; CALDEIRA, 2012, p.286).

Em Captain Marvel, vemos a utilização da segunda categoria, mostrando o passado enquanto objeto, apropriando-se de cenários, figurinos e objetos em cena, como um arcade, uma lancheira, Troll Dolls, entre outros, recriando a atmosfera dos anos 90. Usa-se da

“referência como forma de homenagem, ou para construir uma nova camada de discurso” (PENKALA; OLIVEIRA; CALDEIRA; 2012, p.111).

A história de Vers não quer apenas homenagear o passado ou brincar com o imaginário do espectador; ela busca, naquela atmosfera, uma maneira de ressignificar a personagem para o presente, atribuindo-lhe discursos que antes não lhe eram permitidos, procurando “recuperar os objetos do passado para reordená-los, reclassificá-los e, com isso, produzir um novo discurso” (MARSHALL, 2005, p.16). O objetivo é construir um novo discurso e uma nova representatividade.

O filme ainda se propõe a incluir questões atuais como xenofobia, terrorismo e racismo, além de pautas da terceira onda do feminismo, estabelecida nos anos 90, e o modo como as mulheres são representadas na mídia.

DA *BLOCKBUSTER VIDEO* À TRILHA SONORA – A NOSTALGIA PRESENTE EM *CAPTAIN MARVEL*

A nostalgia presente no filme é o que garante seu ritmo, dando um tom mais cômico e familiar para o público. Incluir uma personagem pouco conhecida nos anos 90 foi uma decisão importante e inteligente do roteiro, pois quem ainda não conseguia se conectar com a personagem de Brie Larson pôde se conectar através dos símbolos nostálgicos ali presentes. Mesmo quem não viveu nos anos 90 conseguiu interagir com o período através de piadas soltas e da trilha sonora.

O primeiro salto que localiza o espectador no tempo acontece após sermos apresentados à personagem no planeta Hala. Em seguida, a vemos em uma batalha na qual ela acaba parando na Terra e caindo dentro da famosa locadora *Blockbuster Video*⁴. A cena foi filmada na última loja nos Estados Unidos, e, nesse momento, o filme revela que estamos nos anos 90. A locadora marcou uma geração por disponibilizar a locação de filmes em VHS e, mais tarde, em DVD. No filme, a personagem anda pelos corredores, olhando os títulos presentes. Em certo momento, ela para e olha o encarte do filme *The Right Stuff* (1983), que conta a história do programa espacial dos EUA, o que se conecta com sua história pessoal, e encontra um totem do filme *True Lies* (1994), de Arnold Schwarzenegger e Jamie Lee Curtis.



Figura 1 Nessa cena, o filme marca sua ligação com anos 90, ao utilizar a Blockbuster como retorno ao passado.

Fonte: <https://www.imdb.com/title/tt4154664/mediaviewer/rm500591872>

⁴ Tempo do filme: 0:23:10

Ao iniciar o segundo ato, a heroína precisa descobrir qual é sua relação com Mar-Vell e seu passado. Ao parar em um Internet café, aka⁵ uma lan-house, e utilizar o computador com internet discada, vemos que ela usa o buscador Alta Vista, evidenciando que o Google ainda estava nascendo. Mas, diferente da primeira referência nostálgica, o buscador e o problema na conexão são totalmente novos para quem nasceu nos anos 2000, causando risos de um lado e a revelação de algo novo de outro. Outro momento envolvendo a tecnologia do passado acontece no terceiro ato, quando Fury, Rambeau, Vers e Talos usam um CD para abrir um arquivo. Cria-se um momento de tensão pela demora ao baixar e revelar o conteúdo, gerando expectativa em todos, até que Carol pergunta: “O que está acontecendo? Está baixando.”^{6 7}

A partir daí, a viagem no tempo é garantida por Carol Danvers. Sua "biblioteca" inclui programas de TV, jogos, filmes e artistas. Podemos encontrar, durante o filme, elementos como o arcade do *Street Fighter*; Monica Rambeau, em um momento, diz que vai ficar em casa assistindo *The Fresh Prince of Bel-Air*; Nick Fury faz referência a *Star Wars*; e Talos recria uma cena de Samuel L. Jackson em *Pulp Fiction*. Também vemos Stan Lee, que, diferente dos outros filmes do universo Marvel, está interpretando a si mesmo, lendo o roteiro de *Mallrats*, filme do qual participou em 1995. Além disso, há *Troll Dolls*, pinball machines, *Space Invaders*, *The Fonz*, Nerf, jukeboxes, ou seja, uma vasta escolha de referências dos anos 90.

⁵ Aka é uma abreviação de “also known as”, cuja tradução seria “também conhecida como” ou “vulgo”.

⁶ Texto Original: “*What’s happening?*”, “*It’s loading*”

⁷ Tempo do filme: 1:05:56

Outro recurso de nostalgia utilizado pelo filme é a trilha sonora. A cada música que começava, o público se reconfortava em seu imaginário. Um ponto marcante aqui é que a trilha é majoritariamente composta por bandas e artistas mulheres, como No Doubt, TLC, Garbage, Hole, Lita Ford, Heart, Des'ree e Pinar Toprak. As músicas escolhidas tornam-se elementos temáticos para as cenas. *Just Like a Girl*, da banda No Doubt, começa a tocar no início da luta final, no terceiro ato. Já quando Danvers rouba a moto de um cara, a trilha escolhida foi *Only Happy When It Rains*, do Garbage.

“I HAVE NOTHING TO PROVE TO YOU.” – A REPRESENTAÇÃO⁸ DA HEROÍNA⁹

Captain Marvel, ainda que novata nos cinemas, já era conhecida do público dos quadrinhos. Teve sua primeira aparição em 1968¹⁰, na revista número 13 da *Marvel Superheroes*, mas somente em 1977 teve sua própria revista. Iniciou sua participação como Carol Danvers e demorou muito para receber o título de capitã. Inicialmente, era Ms. Marvel e fazia o papel de garota indefesa e interesse amoroso. Em outras edições, sua trajetória gerou muita polêmica e controvérsia, pois os escritores não sabiam como lidar com uma personagem feminina com tanto poder, colocando-a em diversas situações de violência de

⁸ O canal Cult de Cultura apresentou um programa falando sobre a representação das mulheres no cinema, especial sobre Capitã Marvel e Mulher Maravilha, link do vídeo <https://www.youtube.com/watch?v=EHSL-UgRBA8>

⁹ O texto do roteiro foi retirado do site [https://transcripts.fandom.com/wiki/Captain_Marvel_\(2019\)](https://transcripts.fandom.com/wiki/Captain_Marvel_(2019))

¹⁰ O canal Omelete fez uma série de vídeos contando a origem da heroína, <https://www.youtube.com/watch?v=ljJuGuclfi0>

gênero. Em um dos arcos, a personagem sofreu um estupro que a levou a uma gravidez estranha; em outro, ela lidava com alcoolismo. Na maioria das vezes, a sexualização de seu corpo era evidente, sendo uma personagem utilizada apenas para o *male gaze*.

Ao retornar nos anos 1970, a heroína começou a dialogar com as questões da segunda onda do feminismo. Temas como sexualidade, família e trabalho faziam parte de suas histórias, mas sua revista foi cancelada em 1979. Em 2012, quando Kelly Sue Deconnick assumiu a revista, Danvers se tornou capitã e líder. Sua origem foi reformulada, assim como seu uniforme e corte de cabelo. Por meio de Kelly Sue, a personagem garantiu seu empoderamento, acompanhando o movimento feminista, com o mantra “Mais alto. Mais longe. Mais forte e Mais”.¹¹

Em 2019, estreou o primeiro filme do MCU com uma protagonista mulher, mais de dez anos após o lançamento de *Iron Man* (2008). O filme chegou com muitas expectativas e críticas, principalmente de fãs homens que não gostavam da atriz Brie Larson, alegando que ela não sorria muito,¹² e que o filme não seria do agrado deles por abordar questões feministas. No entanto, Carol Danvers logo se tornou popular, principalmente entre o público feminino, que há muito tempo esperava ver heroínas em grandes produções. O filme foi um sucesso nas bilheterias, ultrapassando a marca de um bilhão de espectadores, o que é notável para um blockbuster lançado em março.

¹¹ Texto original: *Higher. Faster. Further. More*

¹² Artigo falando sobre o sorriso da atriz/personagem
<https://screenrant.com/captain-marvel-fan-backlash-brie-larson-explained/>

Personagens femininas, ao longo da história do cinema e mesmo em filmes de super-heróis, costumam ser retratadas como frágeis, constantemente precisando ser salvas por um homem, ou são apresentadas como interesse romântico ou troféu. Vale lembrar da personagem Viúva Negra (Black Widow), que, por anos, foi jogada entre os filmes do MCU, sendo par romântico, direta ou indiretamente, de Homem de Ferro, Capitão América e Bruce Banner, sem nunca ter seu passado contado. Já Vers, ou Carol Danvers, não é construída para ser salva, muito menos para viver um romance. Ela é a pessoa mais poderosa do universo e não aceita que lhe digam o que pode ou não fazer, nem se submete aos padrões de gênero.

Durante a narrativa, vemos exemplos de violência de gênero impostos à protagonista. Seu corpo é violado durante uma busca em sua memória, e constantemente dizem que seu lugar não é ali, que nunca é considerada igual ou melhor que um companheiro, caindo no velho discurso de que mulheres são muito emocionais. “Você é uma piloto decente, mas é muito sensível”,¹³ diz seu comandante, enquanto seus colegas afirmam: “Você não pertence a este lugar! Você não é forte o suficiente! Vai acabar se matando!”¹⁴

A construção de sua personagem busca fugir de estereótipos. Nos flashbacks, vemos que, quando criança, suas brincadeiras envolviam bicicletas e karts; depois, ela entrou para o exército e se tornou piloto da Força Aérea Americana. Além disso, seu estilo também foge dos padrões. Ao contrário dos quadrinhos, onde era retratada com um visual mais sexy e

¹³ Texto original: *You're a decent pilot, but you're too emotional*

¹⁴ Texto original: *You don't belong out here! You're not strong enough! You'll kill yourself*

apelativo ao olhar masculino, aqui ela veste seu macacão de piloto ou adota o visual grunge, com camisa de flanela, camiseta de banda e botas, buscando referência na moda dos anos 90. Essa mudança foi aprovada por Nick Fury, que diz: “Vejo que você mudou um pouco desde então. O grunge é um bom visual para você.”¹⁵ Sua fala pode ser interpretada como uma mudança desde sua aparição nos quadrinhos.

A mudança não ficou apenas no visual, mas também em sua personalidade forte e sua vontade de lutar. Danvers não é de muitos amigos, pois o seu ambiente de trabalho sempre fora predominantemente masculino, e também não gosta de ficar sorrindo à toa, padrão esperado das mulheres. Na cena em que o motoqueiro¹⁶ tenta puxar conversa com ela, ele comenta: “Bela roupa de mergulho”,¹⁷ e ela o ignora. Insistindo, ele diz: “Anime-se, querida. Não ganho nem um sorrisinho?”¹⁸ Ao perceber que não terá o sorriso esperado, o motoqueiro a chama de “esquisita”,¹⁹ algo que muitas mulheres enfrentam no cotidiano por não se mostrarem disponíveis. Na cena oficial,²⁰ que acabou não entrando no filme, ele se torna mais intrusivo, abaixando o jornal que ela estava lendo e perguntando: “Precisa de uma carona, querida?”²¹

¹⁵ Texto original: *But I see you changed it a bit since then. Grunge is a good look for you.*

¹⁶ Tempo do filme: 0:35:32

¹⁷ Texto original: *Nice scuba suit.*

¹⁸ Texto original: *Line up honey, heh? Got a smile for me?*

¹⁹ Texto original: *Freak.*

²⁰ A cena pode ser vista aqui <https://www.youtube.com/watch?v=W1LhpXfxx2M>

²¹ Texto original: *Need a ride darling?,*

CAPTAIN MARVEL E SEUS ELEMENTOS DE NOSTALGIA

A propensão para recordar sempre esteve presente na relação com a cultura visual. Walter Benjamin, em sua obra *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política* (1992), reflete que toda arte sempre foi reproduzível e, com isso, perde sua aura, seu encantamento. O que se propõe aqui é o oposto: utilizar a arte para ressignificar o passado e apresentar novos caminhos para o futuro, estabelecendo a nostalgia como um elemento tanto cultural quanto de memória.

Ao valer-se dos mecanismos de nostalgia, a diretora quer “reinventar a sensação e a forma de objetos característicos de um período anterior; ele procura reacender um sentido de passado associado a esses objetos” (JAMESON, 2006, p.27). Atrelado ao sentimento de pertencimento do público, mostra que os produtos culturais servem como elementos dos quais são construídas as identidades dos fãs.

O retorno ao passado e a constante tentativa de recuperação da memória, de reoferta de ícones clássicos e raros da imagética moderna, podem funcionar como um movimento nostálgico no sentido de retorno ao conforto da crença e possibilidade de vanguarda (PENKALA; CALDEIRA, 2012, p.288).

Será através desse retorno ao tempo passado que iremos nos relacionar socialmente, pois o consumo se tornará um processo coletivo (JENKINS, 2009, p.31), onde as experiências serão compartilhadas. Como o filme nos leva ao passado, a nostalgia dos anos 90 será nosso ponto de contato, junto com a ressignificação da heroína, para refletir o uso de elementos nostálgicos durante a narrativa.

Em *Captain Marvel*, não há uma viagem no tempo; a ação acontece, de fato, nos anos 90. Utilizando a cidade de Los Angeles como pano de fundo, vemos em cena uma Blockbuster, um Radio Shack e um café com internet, lugares simbólicos da cultura americana. O cenário inclui carros, cabines telefônicas, os primeiros celulares, computadores com internet discada, mapas, entre outros. Em uma das cenas, vemos Fury usando um pager para enviar recados. Além disso, outro artifício foi o figurino, que apostou em jaquetas de couro e óculos aviador.

Percebe-se, pela escolha da diretora e da equipe de arte, que o filme “não apenas recria ou recupera a cultura visual (...) mas ajuda a construir uma nova e peculiar cultura visual” (PENKALA; OLIVEIRA; CALDEIRA, 2012, p.112) do que foram os anos 90 para uma geração que a experienciou e outra que está conhecendo, buscando assim ressignificar os bens culturais deixados pelo filme. Os elementos são utilizados para compor e contar a história.

RESSIGNIFICANDO A HEROÍNA

A representação feminina na mídia sempre foi ponto de discussão no meio acadêmico, principalmente após a terceira onda do feminismo, e hoje faz parte também do cotidiano das pessoas. Por isso, não seria diferente com um filme do universo Marvel. Na história do cinema e da televisão, a representatividade feminina²² sempre foi algo

²² No documentário *Miss Representation (2011)* é apresentado um estudo sobre como a mídia representa a mulher.

questionável, desde o figurino até as posições de câmera, o que fez com que pesquisadores passassem a revelar o quão errôneas certas cenas e perfis estavam. Durante as ondas do feminismo, entendeu-se que a construção do gênero está muito ligada ao “âmbito da construção social e cultural imposta pelo modo de produção capitalista, que aprofunda o patriarcado” (SILVA, 2019, p.5), muito ligado a um modelo escolhido como fixo na sociedade.

A mulher, então, sempre teve o seu papel ligado à mãe, à protetora, à frágil, à dona de casa, e esses padrões são reforçados nas telas. “Nos entretenimentos antigos e atuais, ainda é predominante a representação de um ‘tipo ideal’ do feminino, onde encontramos mulheres dentro do padrão de beleza socialmente difundido como correto” (SILVA, 2019, p.8), para que sirvam de exemplo às mulheres que assistem às mídias.

Dentro dos estudos de gênero, a filósofa Judith Butler apresenta seu pensamento sobre a construção de corpos e sua vivência dentro da cultura. Em seu livro *Bodies That Matter* (2016), ela afirma que o gênero é:

"Um processo de materialização que se estabiliza ao longo do tempo para produzir o efeito de limite, fixidez e superfície que chamamos de matéria", procurando se estabilizar por meio de constante reprodução das normas. A filósofa utiliza seu conceito de performatividade para entender o "corpo como significado e como significação" (SALIN, 2015, p.113).

Essa performatividade sugere como o sujeito se apresenta ao mundo: como anda, o que veste, o que come, onde vive e como vive — tudo o que faz parte do seu ser.

De tal modo, Butler sugere que, ao compreendermos essa restrição, uma desconstrução dos corpos seja feita, para expor o que eles significam e permitir uma ressignificação durante o processo, implicando admitir que “atribuições ou interpelações contribuem para o campo do discurso e do poder que orchestra, delimita e sustenta o que se qualifica como ‘humano’”. O que, por fim, revela que as normas inibem o sujeito de se permitir agir como desejaria, prescrevendo uma ordem compulsória em que o corpo é obrigado “a obedecer às normas que regulam a sua cultura”, fixando todos dentro do mesmo padrão e modelo (MARTINI, 2018, p.33).

Ou seja, se o gênero não é nada mais que “uma multiplicidade de sinais, códigos e atitudes que produzem referências que fazem sentido no interior da cultura e que definem quem é o sujeito” (LOURO, 2008, p.83), a desconstrução do mesmo se torna necessária para a existência de seres plurais.

Ao trazer o conceito de construção e desconstrução para uma personagem, buscamos estabelecer novas normas na cultura. Ressignificando a personagem feminina, estamos ressignificando como as mulheres devem ser representadas nas mídias e dando um novo tom às produções futuras.²³ Como assume De Laurentis, “a construção de gênero também se faz por meio de sua desconstrução” (DE LAURENTIS, 1994, p.209). *Captain Marvel* quer ressignificar não apenas as personagens dos anos 90, mas as atuais, que passam de inofensivas para badass.

Um dos pontos que chama atenção fica por conta do visual da heroína. Ainda que siga sendo uma mulher branca e loira, a personagem assume um visual mais confortável: utiliza jeans, camiseta e boné; usa o cabelo solto, sem muita produção, e pouca maquiagem.

²³ Após *Captain Marvel* outros filmes foram lançados com a mesma premissa, podemos ver isso em *Harley Quinn: Birds of Prey* (2020) *Black Widow* (2021), *Hawkeye* (2021), *She Hulk* (2022), *Thor* (2022), *Wakanda Forever* (2022), entre outros.

Seu uniforme de capitã ficou muito diferente dos quadrinhos. Onde antes era superdecotado, agora é um uniforme que cobre seu corpo e auxilia nas cenas de ação, em que precisa correr e lutar.



Figura 2 A protagonista reconstrói o modelo de representação feminina em filmes de ação. Fonte: <https://www.imdb.com/title/tt4154664/mediaviewer/rm3224729088>



Figura 3 A heroína mostra o seu novo uniforme, fugindo da sexualização da personagem. Fonte: <https://www.imdb.com/title/tt4154664/mediaviewer/rm3783289088>



Figura 4 Danvers quer quebrar com os padrões heteronormativos, ao escolher ser uma piloto. Fonte: <https://www.imdb.com/title/tt4154664/mediaviewer/rm1869966592>

Sua desconstrução inicia pelo visual, pois parte do entendimento de que a mulher, antes de tudo, é uma imagem que reflete padrões heteronormativos, que lhe dizem o que vestir, como falar e agir, e até ditam sua profissão. Danvers vai na contramão desse modelo social e culturalmente esperado dela, buscando se comportar fora das matrizes de gênero. Quando criança, não escolhia brincadeiras de boneca, como vemos em um flashback, mas atividades que tinham o espírito de aventura e ação, como andar de bicicleta, corrida de kart e jogo de beisebol. Ao longo do filme, vemos ela lutando, batendo e apanhando, com ótimas cenas de ação, como a inicial e a luta final, e correndo atrás do inimigo em vez de fugir, na cena que acontece no metrô, mostrando suas habilidades e a mulher forte que se tornou. Uma das surpresas do longa está no fato de a personagem não apresentar um par romântico e não falar sobre relacionamentos ou garotos; seus momentos de afeto acontecem com Rambeau e Monica.

Desde a infância, ela é repreendida por suas escolhas. Durante uma corrida de kart, um menino a atormenta dizendo: “Você está indo muito rápido. Você precisa ir devagar.”²⁴ Logo após um acidente, seu pai a repreende: “O que você está pensando? Aqui não é o seu lugar!”²⁵, com sua fala voltando-se para um problema relacionado ao gênero dela. Um dos pontos de desconstrução e ressignificação da personagem acontece aqui, pois ela não abaixa a cabeça, e aponta o erro ao dizer para o pai: “Você deixa ele dirigir.”²⁶ Ao utilizar o pronome

²⁴ Texto original: *You're going too fast. You need to slow down.*

²⁵ Texto original: *What the hell are you thinking? You don't belong out here!*

²⁶ Texto original: *You let him drive*

“ele”, ela está apontando para o problema, exigindo ter o mesmo direito de poder se divertir como quiser.

O filme mostra como são naturalizados os processos de violência contra a mulher e como as lutas são diárias. Após o incidente quando criança, vemos ela durante seu treinamento no exército, onde seus companheiros não a aceitam. Vemos eles rindo e ridicularizando-a durante o treino. Somos apresentados aos seus confrontos, onde os pilotos lhe dizem: “Você é uma piloto decente, mas é emotiva demais. Sabe que isso é serviço para homem, não sabe?”²⁷ Vemos que a masculinidade aqui se articula a partir do falocentrismo. Além desses casos, temos o caso da moto, da invasão de privacidade através de suas memórias, outros flashbacks, e até mesmo sua relação com Yon-Rogg, seu mentor, que apresenta situações de violência, pois ele tenta controlar seus poderes e usa sua influência sobre ela.

Ao escolher ir para o exército e para a aeronáutica, Carol e sua amiga Maria mostram que mulheres podem escolher a profissão que quiserem e devem ser respeitadas por isso. Elas deixam de se conformar ao “sistema de uma heterossexualidade compulsória e naturalizada” (LOURO, 2008, p.17) e fazem suas próprias escolhas. Yon-Rogg constantemente a coloca em um local de provação e de um relacionamento abusivo, testando se ela consegue controlar suas emoções e poderes, controlando o que ela pode fazer com um chip e para onde pode ir. A heroína passa o filme lutando contra essas provações e controle. Em

²⁷ Texto original: *You're a decent pilot, but you're too emotional. You do know why they call it cockpit, don't you*

uma das cenas, ele pede que ela prove para ele que é capaz de vencê-lo sem seus poderes, e ela lhe diz: “Eu não tenho nada para provar a você.”²⁸ Ela expressa o que toda mulher busca dizer: que não precisa provar o seu valor, que é mais do que um rosto bonito, e que, mesmo sendo superpoderosa, não precisa mostrar seus poderes para contentar o ego da masculinidade frágil. Mesmo caindo, ela sempre se levanta.²⁹

Durante a narrativa, vemos que a busca pela identidade permeia o longa. Por não se lembrar de onde vem e quem é, Carol está constantemente questionando sua história. Mesmo com Maria mostrando quem ela é, Carol ainda tem suas dúvidas, pois faz parte de sua jornada descobrir quem realmente é. “Você é Carol Danvers. É a mulher que está naquela caixa preta, arriscando-se para fazer o que é certo. Minha melhor amiga...que me deu apoio para ser mãe e piloto, quando ninguém mais o fez. Você é inteligente, engraçada e extremamente irritante. E já era a pessoa mais poderosa que conheci bem antes de lançar fogo pelos punhos.”³⁰ Aqui vemos o poder da sororidade entre mulheres e o quanto elas podem quando se unem.

²⁸ Texto original: *I have nothing to prove to you.*

²⁹ Vídeo onde mostra a cena do filme onde todas as suas versões levantam e seguem <https://www.youtube.com/watch?v=c-3ISv-iCVE>

³⁰ Texto original: *“You are Carol Danvers. You are the woman in that black box risking her life to do the right thing. My best friend...who supported me as a mother, and a pilot when no one else did. You’re smart and funny, and a huge pain in the ass. And you are the most powerful person I knew, way before you could shoot fire from your fist.”*

Sua jornada pela identidade se completa quando ela diz a Yon-Rogg: “Eu sou somente humana. Meu nome é Carol”, mostrando que está se reconstruindo, retomando o que lhe foi tirado e assumindo sua identidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Recorremos ao passado como forma de recuperação, já dizia Machado (MACHADO, 1997, p. 619), seja como homenagem ou para construir uma nova camada de discurso. Ao utilizar a nostalgia como meio de retorno, buscamos recuperar uma parte do nosso imaginário e da nossa identidade.

Ao assistir um filme que busca levar o seu público de volta aos anos 90, ele não pretende apenas entreter; vai além, partindo desse retorno para ressignificar normas e modelos do passado. O filme se torna mais do que apenas um retrato dos anos 90: quer mostrar à nova geração como o presente e o futuro podem ser diferentes. Ou seja, “o que importa efetivamente não é o retorno de tais estilos, mas sim o modo como retornam, criando novas formas e modificando, no presente, o passado para o futuro por vir” (CONTER; TELLES; ARAÚJO, 2015, p.97).

Ao incluir elementos de cenário, figurino e trilha sonora, o filme revive e traz o passado de volta. De forma nostálgica, esses objetos ou referências buscam restabelecer uma relação de afetividade com o público. Ainda que permitam uma identificação afetiva, são produtos da cultura e, com isso, tornam-se produtos de consumo. E, sendo produtos de

consumo, podem modificar normas. Utilizar o cinema como forma de relembrar e recuperar o passado cria oportunidades para que a representatividade seja feita e novos modelos sejam estabelecidos na cultura.

Captain Marvel apostou nos anos 90 para dar voz à heroína, assim como *Mulher Maravilha* o fez ao retratar 1918 e novamente em 1984. Ao utilizarem o sentimento nostálgico, esses filmes se apropriam e engrandecem o discurso de que "o lugar da mulher é onde ela quiser", apresentando mulheres fortes e independentes, ressignificando assim o modelo de heroína e personagens femininas no cinema.

A nostalgia sempre fará parte da cultura, pois é a partir dela que seguimos. É olhando para o passado, através do sentimento afetivo que guardamos dos filmes, que poderemos olhar e ressignificar o futuro.

REFERÊNCIAS

CAPTAIN MARVEL. Direção: Anna Boden e Ryan Fleck. Produção: Kevin Feige. Estados Unidos, 2019, 124 minutos. Distribuição: Walt Disney Studios Motion Pictures. Lançamento nos Estados Unidos em 07 de março de 2019.

BAUMAN, Zygmunt. **Identidade: entrevista a Benedetto Vecchi.** Tradução: Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2015.

BENJAMIN, Walter. **Sobre arte, técnica, linguagem e política.** Lisboa: Relógio D'água, 1992.

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade.** 10 ed. Tradução de Renato Aguiar. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2016,

287p.

CONTER; Marcelo Bergamin; Telles, Marcio; ARAUJO, André. O revirtual: a memória da cultura pop. *In: Cultura pop*. Org. Simone Pereira de As, rodrigo Carreiro, Rogerio Ferraz; Salvador: EDUFBA; Brasília: Compos, 2015

DE LAURETIS, Teresa. A tecnologia do gênero. *In: HOLANDA, Heloisa Buarque de (Org.). Tendências e impasses: o feminismo como crítica cultural*. Rio de Janeiro, Rocco, 1994. p. 206-242.

<http://marcoarelios.com.br/cineantropo/lauretis.pdf> Acessado em:18/03/2020.

ELIOT, T.S. **Notas para definição de cultura**. Tradução: Eduardo Wolf. São Paulo: Realizações, 2011.

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

LOURO, Guacira Lopes. **Um corpo estranho** – ensaios sobre sexualidade e teoria queer. 1.ed. Autêntica. Belo Horizonte, MG. 2008.

MACHADO, Arlindo. **Pré-Cinemas e Pós-Cinemas**. Campinas: Papyrus, 1997.

MARSHALL, Francisco. **Epistemologias históricas do colecionismo**. *In: Episteme*, Porto Alegre, n.20, p.13-23, jan./jun. 2005.

MARTINI, Viviane. **O (des)montar por um salto: para um percurso de ressignificação do conto de fada "Cinderela"** Pelotas, 2018.

PENKALA, Ana Paula. O cinema dos depois: memória, nostalgia e estéticas retroativas no cinema pós-moderno. *In: Orson #1 Revista do Cau* – Cursos e audiovisual e cinema de animação – UFPEL. Pelotas, 2011. p. 44-65.

PENKALA, Ana Paula. Os colecionadores da arca perdida: Cultura Pop e memória nas autorias dos cinemas. *In: Orson #2 Revista do Cau* – Cursos e audiovisual e cinema de animação – UFPEL. Pelotas, 2012. p. 118-135.

PENKALA, Ana Paula. OLIVEIRA, André de. CALDEIRA, William. O famoso desígnio do audiovisual: Sobre o cinema da memória, o maneirismo, as narrativas e as retóricas visuais da pós-modernidade. *In: Orson #2 Revista do Cau* – Cursos e audiovisual e cinema de animação – UFPEL. Pelotas, 2012. p. 286-291

PENKALA, Ana Paula. OLIVEIRA, André de. O parque jurássico e a nostalgia no audiovisual: a cultura visual do cinema na memória. *In: Orson #3 Revista do Cau* – Cursos e audiovisual e cinema de animação – UFPEL. Pelotas, 2012. p. 211-126

SALIN, Sara; **Judith Butler e a Teoria Queer**. Tradução de Guacira Lopes Louro. Autêntica Editora. Belo Horizonte, 2015, 237p.

SILVA, Lais Olimpio de. Violência de gênero: uma questão cultural? *In: RELACult* -Revista Latino-Americana de Estudos em Cultura e Sociedade. v. 5 2019.