

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
Escola de Belas Artes
Programa de Pós-Graduação em Artes

Izabela Louzada Amaral Rocha

ARLEQUINA E SUA EMANCIPAÇÃO FANTABULOSA NAS TELAS DO CINEMA:
a importância da caracterização para o empoderamento de personagens
femininas

Belo Horizonte
2024

Izabela Louzada Amaral Rocha

**ARLEQUINA E SUA EMANCIPAÇÃO FANTABULOSA NAS TELAS DO CINEMA:
a importância da caracterização para o empoderamento de personagens
femininas**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do título de Mestra em Artes.

Linha de Pesquisa: Cinema

Orientador: Daniel Leal Werneck

Belo Horizonte
2024

Ficha catalográfica
(Biblioteca da Escola de Belas Artes da UFMG)

791.43015 Rocha, Izabela Louzada A., 1991-
R672a Arlequina e sua emancipação fantabulosa nas telas do cinema
2024 [manuscrito] : a importância da caracterização para o empoderamento
de personagens femininas / Izabela Louzada Amaral Rocha. – 2024.
1 recurso online.

Orientador: Daniel Leal Werneck.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais,
Escola de Belas Artes.
Inclui bibliografia.

1. Cinema – Estados Unidos – Teses. 2. Mulheres no cinema – Teses.
3. Crítica cinematográfica – Teses. 4. Figurino. 5. Arlequina
(Personagem fictício) – Teses. I. Werneck, Daniel Leal, 1979- II.
Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Belas Artes. III.
Título.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

FOLHA DE APROVAÇÃO

Assinatura da Banca Examinadora na Defesa de Dissertação da aluna IZABELA LOUZADA AMARAL ROCHA
- Número de Registro 2022686211.

Título: "ARLEQUINA E SUA EMANCIPAÇÃO FANTABULOSA NAS TELAS DO CINEMA: a importância da caracterização para o empoderamento de personagens femininas"

Prof. Dr. Daniel Leal Werneck – Orientador – EBA/UFMG
Profa. Dra. Ana Lúcia Menezes de Andrade – Titular – EBA/UFMG
Profa. Dra. Carolina Miranda Bicalho – Titular – EBA/UFMG
Profa. Ma. Ana Paola dos Reis – Titular – EBA/UFMG

Belo Horizonte, 26 de junho de 2024.



Documento assinado eletronicamente por Daniel Leal Werneck, Presidente de comissão, em 01/07/2024, às 13:04, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por Ana Lucia Menezes de Andrade, Professora do Magistério Superior, em 03/07/2024, às 10:54, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por Ana Paola dos Reis, Professora do Magistério Superior, em 04/07/2024, às 10:52, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por Carolina Miranda Bicalho, Usuário Externo, em 16/07/2024, às 10:46, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por Rita Lages Rodrigues, Coordenador(a) de curso de pós-graduação, em 30/07/2024, às 10:10, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufmg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador 3330697 e o código CRC A213CBC6.

À professora Mariana Morais Pompermayer e à amiga Renata Mello, que me ensinaram que era possível sonhar mais alto.

AGRADECIMENTOS

Ao meu orientador Daniel Leal Werneck, agradeço por me guiar durante esta jornada, com sabedoria e paciência, e por acreditar no meu trabalho. Também às professoras Ana Lúcia Andrade e Adriana Bicalho por suas sugestões e contribuições durante a banca de qualificação.

Agradeço também às professoras que compuseram a banca de defesa do mestrado, professora Ana Lúcia Andrade, Ana Paola dos Reis e Carolina Bicalho por suas indicações e apontamentos.

À minha amiga Laiane Maris Caetano Fantini, que nunca me permitiu desanimar e esteve ao meu lado em todos os momentos, me incentivando e apoiando em cada nova conquista, e por nossas discussões, pesquisas e artigos publicados.

Ao meu amigo Guilherme Furutani, com quem dividi todas as dores e todos os êxitos durante o mestrado, com quem também dividi pesquisas e artigos publicados, agradeço a parceria. E aos amigos Fernanda Estevam, Filipe Schettini, Cleiviane Vasconcelos e Graziela Cruz, pela companhia durante as aulas e intervalos.

Agradeço ao Fabrício pela compreensão quando não pude estar presente.

À Iara Evangelista também por seu apoio, sua amizade e sua parceria, desde a graduação, e por nossas trocas, seja na universidade, seja na vida pessoal, ou na profissional.

À Natália Arruda, secretária do programa de pós-graduação, pois sem ela nada disso seria possível.

E aos meus pais, por me proporcionarem uma vida confortável, possibilitando a conclusão de mais essa etapa.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

RESUMO

A caracterização é um recurso de linguagem fundamental para os produtos audiovisuais; a partir dela é possível interpretar diversos aspectos da personagem, desde sua classe social, faixa etária e até mesmo gostos pessoais. Desde os primórdios do cinema, figurinos e acessórios, cabelo, maquiagem e outros adereços são utilizados para identificar e diferenciar personagens. No Halloween de 2015, um fenômeno levanta a discussão trazida nesta dissertação: o figurino de Arlequina, protagonista do filme *Esquadrão Suicida* (2016) foi o mais procurado na internet pelas mulheres estadunidenses, antes mesmo da estreia do longa nos cinemas. No entanto, sua caracterização promove questionamentos acerca da representação das mulheres na mídia, colocando-as como produto para o consumo do público masculino. Os objetivos desta pesquisa são explicitar a importância da caracterização para a personagem e o público; identificar as concepções das caracterizações de Arlequina no cinema em relação às suas versões em desenhos animados, histórias em quadrinhos e jogos digitais; e questionar as escolhas de figurino na perpetuação de comportamentos machistas que objetificam e sexualizam mulheres.

Palavras-chave: Arlequina; caracterização; cinema; figurino.

ABSTRACT

Characterization is a fundamental language for audiovisual products, from which it is possible to read different aspects of the character, from their social class, age range and even personal tastes. Since the beginning of cinema, costumes and accessories, hair, makeup, and props have been used to identify and distinguish characters. On Halloween 2015, Harley Quinn's costume from the *Suicide Squad* (2016) movie was the most searched costume on internet by the American women, even before the movie premiere, raising the discussion on this master thesis. However, her characterization promotes questions about women's representation in media, placing them as a product for the male public consumption. This research aims to explain the importance of characterization for the character developing and the audience; identify Harley Quinn's characterization conception in movies relating to her cartoon and videogames appearances; and to question costume choices that perpetuate sexist behaviors which objectify and sexualize women.

Keywords: characterization; cinema; costume design; Harley Quinn.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Tênis All Star em cena do filme Maria Antonieta.....	36
Figura 2 – Arlequina e seu comportamento, ao mesmo tempo, sexualizada e infantilizada.	52
Figura 3 – Model Sheet de Arlequina em Batman: a Série Animada.	55
Figura 4 – Arlequina nos quadrinhos da linha editorial Os Novos 52.....	57
Figura 5 – Arlequina no jogo Batman: Arkham Asylum.....	59
Figura 6 – Arlequina no jogo Batman: Arkham City.....	60
Figura 7 – Arlequina e Coringa no jogo Injustice: Gods Among Us.....	61
Figura 8 – Bruce Wayne, Arlequina, Canário Negro e Arqueiro Verde no jogo Injustice 2.	62
Figura 9 – Figurino de Arlequina de Batman: Arkham Knight em Esquadrão Suicida: Mate a Liga da Justiça.	63
Figura 10 – Arlequina e Pistoleiro em Esquadrão Suicida: mate a Liga da Justiça...64	
Figura 11 – Sangue é substituído por brilhos e fumaça colorida no filme Aves de Rapina.....	66
Figura 12 – Arlequina em vestido vermelho no filme O Esquadrão Suicida.....	67
Figura 13 – Arlequina na prisão de Belle Reve no filme Esquadrão Suicida.....	69
Figura 14 – Comparativo entre os figurinos de Arlequina (2016) e Debbie Harry (1976).....	71
Figura 15 – Cena em que Arlequina troca de roupa.....	72
Figura 16 – Arlequina rouba uma bolsa em uma vitrine.	73
Figura 17 – O olhar das demais personagens é voltado para Arlequina.....	76
Figura 18 – Força Tarefa X no filme Esquadrão Suicida. Da esquerda para a direita: El Diablo, Capitão Bumerangue, Crocodilo, Arlequina, Pistoleiro, Rick Flag e Katana.	77
Figura 19 – Figurino de Arlequina para a prática de roller derby, no filme Aves de Rapina.....	79
Figura 20 – Arlequina no filme Aves de Rapina: Arlequina e sua emancipação fantabulosa.....	80
Figura 21 – Arlequina e a sua gangue. É possível perceber a jardineira sobreposta ao figurino anterior.	81

Figura 22 – Equipe 1 do Esquadrão Suicida. Da esquerda para a direita: Doninha, Blackguard, Mongal, Dardo, Capitão Bumerangue, O.C.D, Sábio e Rick Flag.	83
Figura 23 – Arlequina em pôster promocional do filme O Esquadrão Suicida.	84
Figura 24 – Arlequina encontra Rick Flag após fugir.....	86
Figura 25 – Lady Gaga como Arlequina nos bastidores de Joker: Folie à Deux.	88
Figura 26 – Representações da Mulher-Gato em 1940, 1989, 1992 e 2023.....	98
Figura 27 – Batman é subjugado por Hera Venenosa e Mulher Gato.....	99
Figura 28 – Representações da Hera Venenosa em 1966, 1997 e 2008.....	100
Figura 29 – Representação da Super-moça em 1997.....	101
Figura 30 – Representações da Viúva Negra em 1964, 1999 e 2021.....	101
Figura 31 – Comparativo entre capas das HQs da Mulher-Hulk e do Hulk.....	102
Figura 32 – Personagens femininas erotizadas em mangás.....	103

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
1. BREVE HISTÓRICO DO FIGURINO DE CINEMA	14
1.1. O Primeiro Cinema	15
1.2. Vanguardas dos Anos 1920.....	21
1.3. Gêneros Hollywoodianos	23
1.4. Cinema moderno	25
1.5. Vertentes contemporâneas.....	27
2. CARACTERIZAÇÃO DE PERSONAGENS	31
2.1. Figurino.....	33
2.2. Maquiagem e cabelo.....	38
2.3. Importância na produção	42
2.4. Importância para o público.....	44
3. ARLEQUINA	46
3.1. Batman, Coringa e o surgimento da vilã	46
3.2. Transição para os Quadrinhos.....	48
3.3. Perfil psicológico e comportamental	50
3.4. Caracterização nas mídias desenhadas e videogames	54
3.5. Chegada ao cinema.....	64
3.5.1. Caracterização em <i>Esquadrão Suicida</i> (2016)	68
3.5.2. Caracterização em <i>Aves de Rapina</i> (2020)	77
3.5.3. Caracterização em <i>O Esquadrão Suicida</i> (2021).....	82
3.5.4. Caracterização em <i>Coringa: Delírio a Dois</i> (2024)	86
4. ARLEQUINA E SUA EMANCIPAÇÃO FANTABULOSA	89
4.1. As mulheres na cultura pop como produto do desejo masculino	95
4.2. Mulheres cineastas e o empoderamento feminino	103
5. CONCLUSÃO	109
REFERÊNCIAS	113

INTRODUÇÃO

Personagens são a essência do cinema narrativo. É por meio das personagens que as histórias são contadas e é com elas que o público se identifica e se relaciona, seja com admiração, comoção, indiferença ou desprezo. Personagens, no entanto, não são seres humanos. Nas palavras de Robert McKee (1997), personagens são “metáforas para a natureza humana”; eles estão acima da realidade e são definitivos e imutáveis. Podem ser, inclusive, animais não-humanos ou objetos inanimados, e até mesmo construções e lugares, mas apresentam características humanas, sejam positivas ou negativas.

Para transformar um ator ou atriz em uma personagem é preciso que se passe por um processo de caracterização, que consiste em definir características, sejam elas físicas, como altura, tom de pele, cor e textura dos cabelos; características adquiridas, como roupas, maquiagens e acessórios; até mesmo os lugares que frequenta e o lugar onde vive; e características psicológicas, como traços de personalidade, ideologias e posicionamento político, por exemplo.

Uma das personagens mais queridas dos fãs de Histórias em Quadrinhos ganhou, na última década, também o apreço dos amantes do cinema. Criada por Paul Dini e Bruce Timm, a personagem Arlequina aparece pela primeira vez em *Batman: A Série Animada* (1992-1995), como uma ajudante do já conhecido vilão Coringa. Inspirada pelo Arlequim, da *Commedia dell'Arte* italiana, de quem empresta também o nome, a palhaça se veste como o bobo da corte, com referência a seus famosos retalhos em forma de losango.

O primeiro filme *live-action* com a Arlequina foi feito em 2015 e lançado em agosto de 2016. Em *Esquadrão Suicida* (*Suicide Squad*), dirigido por David Ayer, um grupo de vilões psicóticos presos no Asilo Arkham é convocado para enfrentar uma vilã ainda mais perigosa que ameaça o mundo: a feiticeira Magia (*Enchantress*). O figurino da protagonista no filme foi inspirado no ícone do rock Debbie Harry, vocalista da banda Blondie¹.

A caracterização de personagens femininas na cultura pop é marcada por estereótipos machistas de objetificação e hiper sexualização, e com a Arlequina não

¹ Segundo a atriz Margot Robbie, em entrevista à rádio australiana *2DAY FM* e publicada em diversos veículos, como o tablóide *The Daily Mail*. Disponível em: <https://www.dailymail.co.uk/tvshowbiz/article-3720967/Margot-Robbie-reveals-Harley-Quinn-outfit-Suicide-Squad-inspired-rock-star-Debbie-Harry.html>. Acesso em 09 jun. 2020.

é diferente. Além de ser tratada como um objeto pelo Coringa, que a manipula, violenta e descarta quando não mais necessita de seus serviços, a anti-heroína é apresentada vestindo figurinos que mais servem à idealização fetichista do público masculino do que realmente tem alguma utilidade para a personagem.

Seu figurino foi questionado por sua não-utilidade, ao não se relacionar com as atribuições da personagem no filme, além de cenas desnecessárias e enquadramentos maliciosos, com trocas de roupa e ângulos baixos quando a personagem se abaixa. Apesar disso, a caracterização fez sucesso entre o público, sendo a fantasia mais procurada na internet para o Halloween de 2015, segundo Michelle Vyoleta R. Gallardo e Nelson Arteaga Botello².

O desconforto da atriz com a representação da personagem fez com que a atriz que a interpreta, Margot Robbie, fizesse questão de participar de todas as etapas de produção do segundo *live-action*, *Aves de Rapina: Arlequina e sua emancipação fantabulosa* (*Birds of Prey and the Fantabulous Emancipation of One Harley Quinn*, 2020), incluindo a trilha sonora, e pediu que a direção fosse de uma mulher. Nas palavras de Robbie: “Mulheres se vestem de maneiras diferentes para outras mulheres e para os homens. No caso dela, depende do status do seu relacionamento. Quando ela não está com o Coringa, veste-se para si mesma”³.

No filme de 2020, tanto a atriz quanto a figurinista, Erin Benach, queriam fugir desse estereótipo hipersexualizado de personagens femininas de quadrinhos⁴. Diferentemente das histórias anteriores, em que a personagem se veste de acordo com a visão de outrem sobre ela, agora ela se veste de acordo com a própria personalidade. A história também é contada pelo ponto de vista da própria Arlequina que, após romper com o Coringa, toma o controle da própria vida, fazendo com que mesmo as cenas de violência sejam tratadas como infantis – combinando com a sua personalidade –; em vez de tiros e sangue, ela enxerga bolinhas de borracha, fumaça colorida e *glitter*.

Já em *O Esquadrão Suicida* (*The Suicide Squad*, 2021), com direção de James Gunn, Arlequina tem o figurino mais aproximado ao design da personagem nos desenhos animados e jogos de videogame, voltando a apresentar suas cores

² Em *The Ascendance of Harley Quinn: Essays on DC's Enigmatic Villain* (2017, p. 177).

³ Em entrevista ao portal UOL. Disponível em: <https://entretenimento.uol.com.br/reportagens-especiais/margot-robbie-explica-por-que-insistiu-na-turma-de-meninas-de-arlequina/#a-nova-arlequina>. Acesso em 01 abr. 2020.

⁴ *Idem*.

originais, vermelho e preto, e com aparição do losango, seu principal símbolo. O figurino ainda sugere uma funcionalidade maior, aparentando capacidade de proteger o corpo que o veste.

Recentemente, iniciou-se um movimento de cineastas que buscam tanto trazer essas personagens femininas reconhecidas para o grande público por meio do cinema, quanto acabar com sua objetificação e hiperssexualização. Como exemplo, pode-se citar: Diana Prince, em *Mulher Maravilha* (2017), com direção de Patty Jenkins; Carol Danvers, em *Capitã Marvel* (2019), dirigido por Anna Boden e Ryan Fleck; e as companheiras de Arlequina em *Aves de Rapina, Caçadora, Canário Negro* e a detetive Renee Montoya. O mesmo tem acontecido nas séries televisivas, como é o caso de *Jessica Jones* (2015–2019) e *Supergirl* (2015–2021).

Considerando o exposto, esta pesquisa tem como objetivo investigar as diferentes concepções de caracterização da personagem Arlequina em produções cinematográficas, comparando-as com suas versões desenhadas, e como se constrói a imagem da vilã de acordo com a evolução da personagem nas produções: *Esquadrão Suicida* (2016, de David Ayer), *Aves de Rapina: Arlequina e sua Emancipação Fantabulosa* (2020, de Cathy Yan) e *O Esquadrão Suicida* (2021, de James Gunn), a fim de se entender a importância da caracterização na consolidação de figuras emblemáticas do cinema e questionar a representação de personagens femininas na cultura popular.

Para isto, primeiramente, há uma contextualização que permita compreender o desenvolvimento histórico do cinema por meio da caracterização de personagens, utilizando como principal fonte o livro *História do Cinema Mundial*, organizado por Fernando Mascarello (2006).

Em seguida, no capítulo voltado para a caracterização, se discute os significados e conceitos do termo; como a caracterização se aplica às produções cinematográficas; sua importância para a construção de personagens; e as áreas que ela abrange, como figurino, acessórios, cabelo e maquiagem. Essa investigação será fundamentada pelos livros *Vestindo os Nus: o figurino em cena*, de Rosane Muniz (2004), *Entre Tramas, Rendas e Fuxicos: o figurino na teledramaturgia da TV Globo*, de Lilian Arruda (2007), e *Max Factor: o homem que mudou as faces do mundo*, de Fred Basten (2012).

Voltando à protagonista desta pesquisa, serão debatidas as origens da personagem Arlequina, desde seu surgimento na série animada, sua incorporação

aos quadrinhos e jogos de videogame, até sua chegada ao cinema *live-action*. São utilizadas, preferencialmente, as histórias em que Arlequina seja protagonista, ou personagem secundária com grande relevância. No caso dos videogames, serão considerados os jogos em que Harley seja personagem jogável ou chefe.

E, finalmente, a discussão sobre a representatividade de mulheres na cultura popular, considerando as culturas dominantes como sendo patriarcais, e os movimentos recentes de empoderamento e emancipação femininos, tendo como base os textos e livros: *Visual Pleasure and Narrative Cinema*, de Laura Mulvey (1992); *Cinema Vivido: raça, classe e sexo nas telas*, de Bell Hooks (2023); e *A Mulher e o Cinema: os dois lados da câmera*, de E. Ann Kaplan (1995).

Objetivo Geral

Investigar as diferentes concepções de caracterização da personagem *Arlequina* em produções cinematográficas, comparando com suas versões desenhadas, e como se constrói a imagem da vilã de acordo com a evolução da personagem nas produções: *Esquadrão Suicida* (2016) e *Aves de Rapina: Arlequina e sua Emancipação Fantabulosa* (2020), a fim de se entender a importância da caracterização na consolidação de figuras emblemáticas do cinema e questionar a representação de personagens femininas na cultura popular.

Objetivos específicos

- Investigar em que se baseou a concepção da personagem em cada um dos filmes anteriormente mencionados, quais suas referências, quais seus conceitos e como foram aplicados; considerando que a personagem foi criada na animação *Batman: A Série Animada* (1992 – 1995) e depois incorporada aos quadrinhos do *Universo Batman* até ganhar o protagonismo no cinema.
- Comparar as caracterizações nas diferentes produções, levando em consideração os demais aspectos de composição cenográfica e questionar as escolhas de figurino na perpetuação de comportamentos machistas de objetificação e hipersexualização de personagens femininas.
- Explicitar a importância da caracterização e como ela auxilia na atuação dos atores, na ambientação e no desenrolar das tramas, à medida que as histórias se desenvolvem em cada um dos filmes citados, incluindo as relações entre a *Arlequina* e às demais personagens.

A metodologia a ser utilizada terá como base o estudo de caso e a pesquisa bibliográfica.

O estudo de caso será aplicado na análise da caracterização da personagem Arlequina nos longas-metragens: *Esquadrão Suicida* (2016), *Aves de Rapina: Arlequina e sua Emancipação Fantabulosa* (2020) e *O Esquadrão Suicida* (2021).

A pesquisa bibliográfica será feita em todo tipo de publicação de fonte verificada que relate os processos de desenvolvimento de caracterização e figurino e sua importância nas mídias. Uma vez que se tem conhecimento da dificuldade de encontrar publicações que tratem do assunto, serão consideradas teses, dissertações, publicações em jornais e revistas, físicos ou digitais, e entrevistas em sites e programas de televisão. O ponto de partida para essa investigação será o livro *Vestindo os Nus: o figurino em cena*, de Rosane Muniz e sua bibliografia.

A pesquisa sobre a personagem escolhida, por sua vez, terá como fontes as próprias mídias em que ela aparece: gibis, a série animada e os filmes, e também conta com apoio de livros como *The Ascendance of Harley Quinn: Essays on DC's Enigmatic Villain*, de BARBA, E. Shelley & PERRIN, Joy M. Apesar da presença da personagem também em jogos de videogame, estes não serão considerados. Outras fontes poderão ser usadas a fim de complementar os estudos. De maneira superficial, considerando a não aptidão para um aprofundamento no assunto, será traçado um perfil psicológico e comportamental da personagem.

Por fim, os dois assuntos serão combinados para entender como a caracterização influencia no entendimento e como é utilizada para dar vida à personagem. A graduação em Design de Moda terá grande relevância nesse momento em que os conhecimentos adquiridos serão aplicados. Concomitantemente, os questionamentos a respeito da objetificação e hipersexualização da personagem serão discutidos à medida que o trabalho se desenvolver, tendo como fonte diversos canais em que o assunto é apresentado. A sequência de publicações "*She has no head*" (ela não tem cabeça, em tradução livre) da escritora Kelly Thompson servirão como ponto inicial dessa investigação que também contará com livros sobre a representação feminina na mídia, como *O Mito da Beleza*, de Naomi Wolf, e publicações acadêmicas (dissertações e teses), preferencialmente escritas por mulheres.

1. BREVE HISTÓRICO DO FIGURINO DE CINEMA

Apesar da sua história relativamente recente, o cinema carece de um arquivo histórico formal. Muitos trabalhos foram perdidos ao longo dos anos – seja pelo desgaste natural das películas, seja pela efetiva ação humana – e o pouco que se sabe sobre eles apenas foi possível ter conhecimento por meio de notas em jornais e revistas. Muitos outros existem apenas fragmentos e há ainda casos em que cópias são resgatadas depois de passarem décadas desaparecidas.

A deficiência de registro bibliográfico sobre o fazer cinematográfico, junto às limitações técnicas, tais como a baixa definição das imagens e a ausência de cor e falas, limitam ainda mais a interpretação dos aspectos visuais, como de caracterização e cenografia, principalmente nos períodos iniciais da História do Cinema. Desta maneira, foi feito um breve resumo histórico, buscando apontar as decisões de figurino, quando possível.

Não é possível determinar exatamente em que momento o Cinema foi criado, uma vez que ele se origina a partir de diversos instrumentos ópticos que possibilitavam a geração de imagens em movimento. Instrumentos como a Lanterna Mágica (Athanasius Kircher, 1646), o Filioscope (J. B. Linnet, 1868) e o Cronofotógrafo (Étienne-Jules Marey, 1890), entre vários outros, já tornavam possível a produção de imagens que, quando colocadas em sequência, em determinada velocidade, criavam a ilusão de movimento.

Em 1893, o empresário Thomas Edison registrou a patente do Kinetoscópio, desenvolvido por William Dickson, e considerado um dos primeiros mecanismos intermitentes para a exibição de filmes. Um ano antes, os irmãos Skladanowsky desenvolveram um dispositivo chamado Bioscópio, um dispositivo de projeção desenvolvido a partir das lanternas mágicas, e cuja primeira exibição pública e paga de cinema, foi feita em novembro de 1895, em Berlim.

No entanto, é a partir da invenção do Cinematógrafo, pelos Irmãos Lumière, que o cinema começou a se desenvolver de maneira mais semelhante à que conhecemos hoje.

Em seu livro, *História do Cinema Mundial*, Fernando Mascarello (2006) divide as eras do cinema em Primeiro Cinema, Vanguardas dos Anos 1920, Gêneros Hollywoodianos, Cinema Moderno e Vertentes Contemporâneas. Esta será a divisão adotada nesta pesquisa.

1.1. O Primeiro Cinema

De acordo com Costa (*in* Mascarello, 2006), o Primeiro Cinema pode ser dividido em duas fases, o Cinema de Atrações (1894 a 1906-07) e o Período de Transição (1906 a 1915).

O Cinema de Atrações seguia a lógica das apresentações populares e circenses, com objetivo de surpreender. “Os espectadores estão interessados nos filmes mais como um espetáculo visual do que como uma maneira de contar histórias” (COSTA *in* MASCARELLO, 2006, p. 26). Já no Período de Transição, começa-se a desenvolver uma linguagem narrativa específica para o cinema.

Em dezembro de 1895, Auguste e Louis Lumière fazem sua famigerada exibição pública no *Grand Café*, em Paris, com a exibição de dez curtas e inaugurada com uma de suas filmagens mais conhecidas *La Sortie de l'Usine Lumière à Lyon (A Saída da Fábrica Lumière em Lyon)*. O filme consiste em um curta documental de aproximadamente 45 segundos e mostra a saída dos operários da fábrica Lumière, em um plano aberto, com a câmera fixa, sem um roteiro definido – a não ser o próprio cotidiano dos operários –, ou qualquer tipo de intervenção cênica.

Inicialmente, os filmes dos irmãos franceses tinham um caráter mais documental, embora não possam ser definidos exatamente como documentários. No entanto, em *L'Arroseur Arrosé (O Regador Regado ou O Jardineiro Regado, 1895)*, considerado o primeiro filme ficcional e o primeiro filme de comédia da História, também é a primeira vez que se tem registro de uma preocupação com cenário e figurino.

[...] considerado o primeiro “gig” (filme cômico) da história e que tem uma importância especial, pois foi neste filme, com duração menor de um minuto, que ocorreu a primeira preocupação com cenografia e figurino. Nesta filmagem, os irmãos, já assumindo a função de diretores, decidiram construir uma cena, utilizando a caracterização visual, sem perder a naturalidade dos seus outros filmes. (ESCHER, 2008, p. 2).

Os irmãos Lumière, todavia, não viam futuro para o cinema como expressão artística, entendiam-no principalmente como desenvolvimento tecnológico para investigações científicas.

Uma das pioneiras do cinema, assim como os Lumière, Alice Guy Blaché é também francesa. A parisiense, nascida em 1873, conta com uma carreira consistente e duradoura, e foi a primeira, dentre os cineastas da época, a produzir

um cinema essencialmente narrativo. A cineasta foi chefe de produção na Companhia Gaumont, de 1896 a 1906, trabalhando como diretora, roteirista, cenógrafa e chegando até a participar de alguns filmes como atriz. Ela também buscava os adereços e figurinos para seus filmes e, por vezes, confeccionava ela mesma as peças.

Em *Serpentine Dance by Lina Esberard* (1902), de Alice Guy, a atriz dança performaticamente, brincando com as camadas de tecido do figurino criando desenhos no ar. O curta foi filmado com câmera fixa e tem menos de 2 minutos de duração, terminando com a atriz saindo do quadro, enquanto se despede.

Em 1910 a cineasta fundou sua própria produtora de filmes, a Companhia Solax nos Estados Unidos, que durou até 1920, quando voltou a Paris. McMahan (2003) afirma que o design dos figurinos de *Dick Whittington and His Cat* (1913) foram confeccionados pela própria Guy, que também treinou cuidadosamente Vinnie Burns, atriz que já havia estrelado vários de seus filmes, para o papel.

Apesar de seus 20 anos de carreira no cinema – raridade para os cineastas da época –, foi praticamente apagada pela História e pouco de sua obra sobreviveu ao tempo. Segundo McMahan (2003), Guy foi responsável por mais de 1000 filmes, dos quais menos de 100 sobreviveram.

Outro parisiense, nascido em 1861, Georges Méliès era um ilusionista quando se encantou por uma das primeiras apresentações dos Lumière na cidade, em 1895. Foi o responsável por levar a magia do ilusionismo para o cinema, sendo considerado o “pai” dos efeitos visuais e dos filmes de fantasia. Ele dedicava bastante atenção à estética de seus filmes, mas, apesar do uso de recursos impossíveis para o teatro, como recortes e montagens, seu cinema ainda se baseava muito nos modos teatrais de apresentação.

Segundo Uhlirova (2013), era comum que os cineastas do primeiro período do cinema alugassem os figurinos de companhias de teatro, “por razões práticas e econômicas”. A autora afirma que Méliès tinha acesso aos figurinos do Théâtre Robert-Roudin e de outros fornecedores, como um figurinista chamado Lebel, mas o cineasta também criava seus próprios esboços, de figurino e decoração, que deveriam ser feitos de acordo com suas especificações.

Em artigo publicado originalmente em 1907, o diretor explica que os cenários e adereços eram construídos da mesma maneira que no teatro, exceto pelas cores:

Os cenários [...] são feitos em madeira e tecido em uma oficina adjacente ao estúdio de filmagem e pintados à têmpera como os cenários teatrais, exceto que a pintura é feita exclusivamente em tons de cinza, usando toda a graduação intermediária de cinzas entre o preto total e o branco puro. [...] Cenários coloridos dão muito errado. Azul vira branco, enquanto vermelho, verde e amarelo viram preto, arruinando completamente o efeito [...]”⁵ (MÉLIÈS, 2011, p. 143-144, tradução nossa).

Segundo Méliès (2011), muitas vezes os filmes eram pintados à mão, porém as cores dos objetos filmados poderiam interferir na qualidade das cores na projeção, uma vez que objetos cor de bronze, mogno, vermelho, amarelo e verde ficariam totalmente pretos no filme. Sem a transparência, seria impossível perceber as cores pintadas. Também por isso, os figurinos precisavam ser feitos em cores que fotografassem bem e pudessem ser coloridos posteriormente.

Ele ainda defende a importância de figurinistas e costureiras e de se ter uma grande quantidade e diversidade de figurinos e acessórios que pudessem cobrir todos os períodos e países, além de diferentes classes.

Em *L'importance du Scénario*, artigo escrito para a revista *Cinéa*, o cineasta ressalta, novamente, a importância dos aspectos visuais, dentre eles, a cenografia e o figurino, para a composição de seus filmes.

Eu fiz, durante vinte anos, filmes fantásticos de todos os tipos, e minha principal preocupação era, em cada filme, encontrar: truques inéditos, um grande efeito principal e um ápice final. Depois disso, procurei qual época seria mais adequada para vestir minhas personagens, (muitas vezes até os figurinos eram necessários para os truques), e uma vez que tudo isto estava bem estabelecido, eu me ocupava, por último, de desenhar os cenários, para enquadrar a ação de acordo com a época dos figurinos escolhidos. Quanto ao roteiro, à “fábula”, ao “conto”, em si, eu o estabelecia por último: e eu posso, então, afirmar que o roteiro era feito assim, sem qualquer importância, pois o meu único objetivo era utilizá-lo como “pretexto para a encenação”, os truques ou as imagens com um efeito bonito⁶ (MÉLIÈS, 1932, p. 25, tradução nossa).

A Companhia Pathé, além dos empréstimos teatrais, ainda tinha como fornecedor a *Maison L Granier*, que concedeu, segundo Uhlirova (2013), figurinos

⁵ Do original: “*The sets [...] are constructed in wood and cloth in a workshop adjoining the shooting studio and painted in distemper like theatrical sets, except that the painting is executed exclusively grisaille through all the intermediate gradations of gray between black and pure white. [...] Colored sets come out very badly. Blue becomes white, reds, greens, and yellows become black; complete destruction of the effects ensues.*”

⁶ Do original: “*J’ai fait, pendant vingtans, des films fantaisistes de toutes sortes, et ma première préoccupation était, pour chaque film, de trouver: des trucs inédits, un gros effet principal et un apothéose finale. Après quoi, je cherchais quelle époque conviendrait le mieux pour costumer mes personnages (souvents même les costumes étaient nécessités par les trucs) et une fois tout cela bien établi, je m’occupais, en dernier, de dessiner les décors, pour encadrer l’action suivant l’époque et les costumes chois.*”

para companhias de cinema até a década de 1940. Teriam sido aproximadamente 300 figurinos para o filme *Les Sept Châteaux du diable* (*Os Sete Castelos do Diabo*, 1901), de direção de Ferdinand Zecca.

Uhlírova (2013) ainda lembra que, no final do século XIX, a “estética oriental” começa a obter sucesso no ocidente, fazendo com que isso se reflita também nos figurinos. No entanto, o Orientalismo, como ficou conhecido, reforça estereótipos, associando as culturas orientais ao exótico e ao excêntrico.

Em *Métamorphoses du Papillon* (*Metamorfose da Borboleta*, 1904), de Gaston Velle, a atenção volta toda para o figurino novamente. Assim como na obra de Guy, o filme, composto basicamente de uma atriz movendo seus braços em uma espécie de dança, tem a indumentária como peça principal, ao ser usada de maneira performática para simular o bater das asas de uma borboleta. Utilizando efeitos mecânicos e de composição, a peça se modifica em uma metamorfose que inclui mudanças de formas e de cores.

Muitos filmes da época usavam esses recursos para criar uma atmosfera sobrenatural e fantasmagórica, com o figurino proporcionando silhuetas animais: “Vestidos com volumosos véus, mantos, capas ou asas, os atores produziam silhuetas sinistras de aves, dragões e morcegos apenas esticando seus braços⁷” (UHLIROVA, 2013, p.115, tradução nossa).

Do outro lado do Atlântico, nos Estados Unidos, nomes como Edwin Porter e D. W. Griffith se destacam por suas contribuições para o desenvolvimento de uma linguagem própria para o cinema.

Inspirado pelos irmãos Lumière e por Georges Méliès, Edwin Porter fez diversos tipos de filmes, desde 1896 até 1915. Em 1898, começou a trabalhar para a Eden Musée, que, depois, viria a ser licenciada da Edison Manufacturing Company, de Thomas Edison, em Nova York. Porter teria começado como operador de câmera antes de dirigir seus próprios filmes. Assim como os demais cineastas da época, fazia empréstimos teatrais, tanto de atores e atrizes, quanto de figurinos e objetos de cena, como aponta Musser (1991, p. 336, tradução nossa): “Porter frequentemente

⁷ Do original: “Attired in voluminous veils, capes, cloaks or wings, actors produced sinister silhouettes of birds, dragons and bats by simply stretching out their arms.”

confiava em trupes teatrais itinerantes para fornecer artistas que já trabalhavam juntos e poderiam contribuir com figurinos e adereços⁸.

Sua obra mais famosa, *O Grande Roubo do Trem* (*The Great Train Robbery*, 1903), um dos primeiros filmes de faroeste da História, é considerado o responsável por estabelecer as características do gênero. “Ainda mais audacioso é *O Grande Roubo do Trem* (1903) de Porter, que [...] apresenta no microcosmo as convenções genéricas básicas do faroeste em um filme de curta-metragem violento⁹” (DIXON; FOSTER, 2008, p. 17, tradução nossa).

Seu conterrâneo D. W. Griffith é, provavelmente, um dos cineastas mais estudados de todos os tempos, pois, apesar de não ter inventado a linguagem cinematográfica em si, foi o responsável por reunir diversos recursos de cenas e planos em uma única obra, contribuindo, assim, para a consolidação desta nova linguagem. O cineasta também modificou a forma de caracterização das personagens, aprofundando aspectos psicológicos, além da forma física, por meio de seu sistema-narrador.

Apesar disso, é importante mencionar que o diretor é também conhecido pelo conteúdo racista de sua obra, que se reflete na caracterização de personagens, com uso da chamada *blackface*, quando atores brancos são pintados de preto ou marrom para representar personagens negras, de maneira preconceituosa e estereotipada.

Griffith negou qualquer oportunidade de difamação, insistindo que seu *animus* era dirigido exclusivamente a um grupo historicamente específico de malfeitores. Quaisquer que sejam suas intenções, tal defesa não pode deixar de parecer pálida e falsa em vista da exploração no filme de estereótipos racistas injuriosos, sua retórica supremacista do “direito de nascença ariano”, sua celebração da Ku Klux Klan, e sua aversão categórica à miscigenação¹⁰ (SINGER in KEIL, 2018, p.49, tradução nossa).

Mas não foi só Griffith quem promoveu a *blackface*, que era um hábito comum entre os estúdios comandados por pessoas brancas. Stuntesman (*in* McLEAN, 2016) aponta que pessoas negras, asiáticas, indígenas e os americanos nativos,

⁸ Do original: “Porter frequently relied on traveling theatrical troupes to supply performers who had worked together and could contribute costumes and props.”

⁹ Do original: “Even more daring is Porter’s *The Great Train Robbery* (1903), which [...] presents in microcosm the basic generic conventions of the western in a violent, one-reel short film.”

¹⁰ Do original: “Griffith denied any such scope of vilification, insisting that his *animus* was directed solely toward an historically specific cohort of wrongdoers. Whatever his intentions, such a defense cannot help but seem pallid and disingenuous in view of the film’s exploitation of vituperative racist stereotypes, its white supremacist rhetoric of “Aryan birthright,” its celebration of the Ku Klux Klan, and its categorical abhorrence of miscegenation.”

quando em papéis secundários ou figurativos, nos quais interpretavam suas próprias raças/etnias, eram pintados uniformemente de tons escuros. Por outro lado, se a personagem protagonista pertencesse a uma dessas etnias, ela era interpretada por um ator branco “escurecido”.

No início do século XX, Paul Poiret, um dos estilistas mais influentes da época, fez o figurino de *La Reine Élisabeth* (1912), de Louis Mercanton e Henri Desfontaines, que fez sucesso absoluto nos Estados Unidos. Depois disso, se tornou comum que estilistas de moda fornecessem peças que pudessem vestir astros e estrelas do cinema.

Estrelas dos palcos e das telas vestiam roupas das principais casas de alta costura, como Poiret, Doucet, Paquin, Worth, Callot, Vionnet e Lucile, e as atrizes frequentemente contactavam com esses costureiros para seus figurinos¹¹ (STUTESMAN *in* McLEAN, 2016, p. 23, tradução nossa).

Nesse período, filmes que se passavam no “presente”, tinham como figurino as roupas dos próprios atores, ou seja, as personagens se vestiam como os atores se vestiriam em seu cotidiano. Entretanto, existem algumas exceções, como no caso de *crossdressers*, quando o ator interpreta um papel representando uma personagem de gênero diverso ao seu; ou casos específicos, como o de Carlitos, personagem de Charles Chaplin, que mistura peças de diferentes tamanhos e estilos, criando uma silhueta incomum para a época.

Stutesman revela que, na segunda década do século XX, os cineastas estadunidenses passaram a investir em estilistas europeus, tais como Coco Chanel, Erté, Paul Iribe e Jeanne Lanvin, para confeccionar os figurinos das principais estrelas de seus filmes. Porém, é sabido que nem sempre os profissionais envolvidos na produção dos filmes eram devidamente creditados; sendo assim, muitos estilistas, figurinistas, maquiadores e cabeleireiros, dentre outros profissionais, podem ter sido ignorados e esquecidos.

À medida que o cinema foi desenvolvendo a sua própria linguagem, foi se distanciando das atrações e do teatro. Com o uso de enquadramentos mais fechados e recursos como *close-ups* passou a ser possível mostrar detalhes do figurino, maquiagem e do cenário que antes passariam despercebidos.

¹¹ Do original: “Stage and screen stars wore clothes from the top couture houses such as Poiret, Doucet, Paquin, Worth, Callot, Vionnet and Lucile, an actresses often liaised with these couturières/couturiers for their costumes.”

1.2. Vanguardas dos Anos 1920

Na década de 1920, surgiram movimentos de vanguarda no cinema, dentre eles, o Expressionismo alemão. Originado na Alemanha no período da Primeira Guerra Mundial, o movimento atingiu seu auge na década de 1920, evocando os sentimentos do povo alemão no período pós-guerra, tais como a vergonha, a derrota e a falta de perspectiva. Portanto, a estética do Expressionismo era intencionalmente desconfortável. Um dos principais representantes do movimento é *O Gabinete do Dr. Caligari* (1920), de Robert Wiene.

No Expressionismo alemão, todos os elementos de composição das cenas se relacionam com aspectos psicológicos das personagens, contribuindo para a dramaticidade da história, como aponta Cánepa (*in* MASCARELLO, 2006, p. 70): “Essa estratégia de alteração plástica da realidade com vistas à intensificação do drama, numa espécie de *deformação expressiva*, também se relacionava com outro estilo alemão por excelência: o gótico medieval”.

Os cenários também contribuem para demonstrar elementos subjetivos, como as sensações de infinitude e desespero vivenciadas pelas personagens.

Quanto às soluções arquitetônicas expressivas para o *décor*, porém, o cineasta de maior destaque foi Fritz Lang. Seu filme *A Morte Cansada* (1921), por exemplo, ao narrar em três episódios as aventuras de uma jovem (Lil Dagover) para salvar o namorado (Walter Janssen) das garras da Morte (Bernhard Goetzke), apresenta cenários que, em diversos momentos, descrevem a situação emocional da garota, como quando ela precisa subir uma enorme escadaria para alcançar o local onde a Morte a espera ou caminhar ao lado de um muro imenso do qual não vemos o fim. Tal procedimento se aproxima da linguagem simbólica das baladas e contos de fadas, cuja origem é também a Idade Média (CÁNEPA *in* MASCARELLO, 2006, p. 70).

Apesar da aparente contradição, o futurista *Metropolis* (1927) também se relaciona com o gótico. O filme conta com ambientes fantásticos expressivos para criticar a sociedade industrial em ascensão e a divisão de classes.

Também no que diz respeito ao medievalismo, há que recordar outro filme de Lang: *Metropolis* (1927), realizado após o declínio do Expressionismo. Nessa fantasia futurista, a arquitetura criada por Otto Hunte foi fundamental para a construção dramática, produzindo um ambiente industrial ultramoderno e ao mesmo tempo bem próximo do gótico (CÁNEPA *in* MASCARELLO, 2006, p. 71).

Em *Metropolis*, apesar do conceito futurista, os figurinos se assemelham ao vestuário da época em que o filme foi feito, considerando a posição hierárquica e a

classe social de cada personagem. O vilão Rotwang, no entanto, se diferencia das demais personagens.

O figurino de Rotwang, cientista-vilão, tem aspecto extremamente masculino com a combinação calça, camisa com gola, bolsos, botões e cinto todos lisos, e se diferencia dos demais homens do filme em três aspectos. O primeiro deles é a predominante cor preta [...]. O outro aspecto é o impacto do sobretudo ou capa em estilo medieval que cobre o personagem até quase os tornozelos e dão um ar de mistério ao cientista maluco de cabelos desgrenhados. As capas são ambíguas e aqui revela também seu caráter. O terceiro aspecto é uma luva, um elemento de destaque que, ao cobrir apenas uma mão, perdida em experimentos anteriores, corroboram com a atmosfera dramática e causam estranheza e assimetria (FORMIGA, 2012, p.106).

Outro movimento artístico-cinematográfico que surgiu no período pós-guerra foi o Impressionismo francês. De acordo com Martins (*in* MASCARELLO, 2006) “Trata-se de um movimento marginal e minoritário que, segundo Noël Burch e Jean-André Fieschi, foi ocultado pelos grandes cinemas mudos nacionais como o alemão, o russo, o escandinavo, o americano e, até mesmo, o italiano”.

Os impressionistas valorizavam a estética e investiam na construção das imagens, principalmente com relação a locações e cenários.

Na URSS, um movimento experimental daria início ao que foi denominado posteriormente de Montagem Soviética, caracterizada pela intercalação de cenas entre a expressão do ator com imagens que simbolizam os sentimentos ou qualquer aspecto subjetivo da personagem, como dor ou fome. O cinema russo tende a opor-se ao “individualismo do típico herói do cinema americano” (DIAS, 2007, p. 203), tendo como característica dominante a representação do coletivo.

Em 1924, é publicado o *Manifesto do Surrealismo*, no qual André Breton defende uma forma de “expressão pura” com ausência de “todo controle exercido pela razão, fora de toda preocupação estética ou moral”:

O Surrealismo repousa sobre a crença na realidade superior de certas formas de associações desprezadas antes dele, na onipotência do sonho, no desempenho desinteressado do pensamento. Tende a demolir definitivamente todos os outros mecanismos psíquicos, e a se substituir a eles na resolução dos principais problemas da vida (BRETON, 1924).

No cinema surrealista, se subverte a lógica linear dos fatos, aproximando a narrativa da descontinuidade característica dos sonhos. As ações nos filmes seguem o “fluxo desconexo dos sonhos” (CANIZAL *in* MASCARELLO, 2006, p. 152), diluindo o princípio da continuidade espaço-temporal.

Até então, os figurinos refletiam a moda da época, com referências pontuais a diferentes etnias, como acontece no orientalismo, e a períodos anteriores, como as vestimentas medievais.

1.3. Gêneros Hollywoodianos

O gênero *western*, ou faroeste, ganhou força nos Estados Unidos ao longo do século XX, criando uma narrativa fictícia sobre a exploração dos homens brancos na América: “[...] o cinema hollywoodiano criou um momento histórico impreciso e uma geografia imaginária, onde figuras míticas vivem em busca do equilíbrio em um universo violento” (VUGMAN *in* MASCARELLO, 2006, p. 160).

O gênero criou todo um imaginário imagético relacionado ao Velho Oeste, um local “mítico e atemporal”:

O Oeste ficcional como imaginado nos filmes de *Western* é um bom exemplo. Oferece um panorama de histórias com um vocabulário ressonante referenciando um momento da história e da geografia americanas. Imagine o transporte de gado nos trilhos de Santa Fé, um tiroteio em Abilene ou levar a correspondência para o Pony Express, e um elenco de personagens surge: foras-da-lei como Billy the Kid, homens da lei como Wyatt Earp e pioneiros fictícios como Chingachgook, o Último dos Moicanos. [...] Tal linguagem texturizada evoca imagens, em uma iconografia associada de cenários (desde campos abertos ao bar do *saloon*), adereços (de chicotes aos rifles Winchester) e figurinos (de esporas aos chapéus Stetson)¹² (LUSTED, 2014, p. 4, tradução nossa).

Por outro lado, os indígenas eram estereotipados, sem uma identificação de etnia ou laços familiares e de afeto, a fim de justificar a invasão das terras e o genocídio dos povos nativos.

As imagens dos filmes frequentemente representavam os Americanos Nativos como preguiçosos, selvagens, bêbados, ignorantes, geralmente homens, sem características tribais específicas e sem relações familiares (Bataille & Silet, 1980; Berkhofer, 1978). Havia uma razão pela qual, na maioria das vezes, os americanos nativos nos filmes eram homens. Como Deloria (1989) argumentou, os homens nativos americanos tinham “muito da aura do guerreiro selvagem, o primitivo desconhecido, o animal instintivo” (p.3). Essa associação dos homens nativos americanos com o

¹² Do original: “*The fiction of the West as imagined in Western films is a good example. It offers a landscape of stories with a resonant vocabulary referencing a moment in American history and geography. Imagine a cattle drive on the Santa Fe trail, a gunfight in Abilene or carrying the mail for the Pony Express, and a cast of characters appears: outlaws like Billy the Kid, lawmen like Wyatt Earp and fictional pioneers like Chingachgook, the Last of the Mahicans. Hear the names of actors in Western films - like Broncho Billy Anderson, Randolph Scott, John Wayne and Clint Eastwood - in films directed by Raoul Walsh, John Ford, Budd Boetticher and Sam Peckinpah. Such textured language invokes imagery, in an associated iconography of visual decor (from open range to saloon bar), props (from bullwhips to Winchester rifles) and costumes (from spurs to Stetson hats).*”

selvagerismo era muito conveniente para os brancos¹³ (VRASIDAS, 1997, p. 66, tradução nossa).

Na década de 1940, filmes policiais com uma estética escurecida e temática sombria, geralmente inspirados pelo Expressionismo, eram produzidos na França e em Hollywood. Posteriormente denominado de *noir* – “preto”, em francês –, é considerado mais um conceito estético e temático do que exatamente uma categoria de filmes.

Com o fim da guerra, se acentuaram as disputas de gênero, uma vez que os homens, ao voltar das trincheiras, tinham que disputar espaço com as mulheres no mercado de trabalho. Com os homens se vendo ameaçados pelas mulheres, foram criados mecanismos relacionando mulheres independentes à maldade e ao crime.

O *noir* é responsável pela consolidação do arquétipo da *femme fatale*, mulheres independentes, sedutoras e inescrupulosas, capazes de enganar os protagonistas, em oposição às mulheres idealizadas dedicadas ao trabalho doméstico e à família.

A professora Anna Maria Balogh (2011) debate o uso dos artifícios do filme para que a mulher fatal se torne mais bonita e sedutora:

O diretor, ao criar a mulher fatal, não parece deixar de lado nenhum aspecto possível da sedução: as meias-arrastão, assim como os sapatos de salto muito altos, fazem mais elegantes as pernas; os *tailleurs* parecem esconder o corpo, mas revelam suas formas ao delinear-las; os cabelos com penteados muito elaborados contribuem para fazer mais atrativa a imagem das protagonistas; os casacos de pele representam um claro simbolismo sexual; o rosto muito habilmente maquiado e enfatizado incrementa a beleza [...]”¹⁴ (BALOGH, 2011, p. 252, tradução nossa).

Apesar de serem caracterizadas apresentando diversos elementos associados ao estereótipo do que é feminino, essas personagens apresentam comportamentos associados ao universo masculino, como, por exemplo, o fumo de cigarros, porte de armas de fogo e uso de elementos do vestuário masculino, em

¹³ Do original: “*Film images represented the Native American often as lazy, savage, drunken, heathen, usually male, with no specific tribal characteristics and with no family relationships (Bataille & Silet, 1980; Berkhofer, 1978). There was a serious reason for why most of the times the Native American in the movies was male. As Deloria (1989) argued, Native American males have “too much of the aura of the savage warrior, the unknown primitive, the instinctive animal” (p. 3). This association of male Natives with savagism was very convenient for the Whites.*”

¹⁴ Do original: “*El director, al crear a la mujer fatal, no parece dejar de lado ningún aspecto posible de la seducción: las medias de rejilla, así como los zapatos de tacones muy altos, hacen más elegantes las piernas; los tailleurs parecen esconder el cuerpo pero revelan sus formas al delinearlas; los pelos con peinados muy elaborados contribuyen a hacer más atractiva la imagen de las protagonistas; los abrigos de piel suponen un claro simbolismo sexual; el rostro muy hábilmente maquillado y enfatizado incrementa la belleza [...].*”

especial chapéus e casacos. Aspectos psicológicos, como astúcia, inteligência e frieza, tidos como masculinos, também são associados a essas mulheres, como maneira de simbolizar a sua ameaça aos conceitos definidos por masculinidade e feminilidade. Sua sensualidade é diretamente associada ao crime.

1.4. Cinema moderno

No período pós-Segunda Guerra Mundial, nascia o Neorealismo italiano, advindo de uma Itália governada pelo ditador fascista Benito Mussolini. Caracterizado por uma abordagem mais realista, como o próprio nome sugere, o movimento teve seu auge nos anos 1940, contando com filmagens em locações reais das cidades, atores não profissionais e histórias sobre a classe trabalhadora, em um visual que remete aos filmes documentários, se opondo à futilidade luxuosa dos filmes burgueses estadunidenses, que já dominavam os cinemas na Europa. “Nesse período, levar as câmeras às ruas significava começar a questionar as normas do regime fascista, que propunha uma representação irreal do país” (FABRIS *in* MASCARELLO, 2006, p. 211).

O Neorealismo italiano teve grande impacto sobre as produções cinematográficas por todo o mundo, como a *Nouvelle Vague* na França, o Cinema Novo brasileiro, o Cinema Paralelo indiano, entre outros.

Assim como os neorealistas italianos, os franceses criaram um movimento que propunha o uso do cinema como uma ferramenta de transformação da sociedade, nascia assim a *Nouvelle Vague*. Os cineastas da *Nouvelle Vague* defendiam o cinema autoral, cunhando o termo “Política dos Autores”, que ressalta a necessidade de uma expressão pessoal do autor no cinema, como acontece em outras artes, e comparando a câmera a uma caneta, *la caméra-stylo*.

Inspirado nos dois movimentos anteriores, durante a década de 1960, nascia um movimento brasileiro de cinema com proposta semelhante de questionar a invasão dos filmes hollywoodianos vazios e fúteis. O Cinema Novo brasileiro atingiu seu auge em plena ditadura militar, quando os cineastas do país demonstravam insatisfação com as questões políticas e sociais do país.

Glauber Rocha, uma das principais referências quando se fala em Cinema Novo, escreveu o manifesto “Eztétyka da Fome”, em que defende que a fome, a miséria e as mazelas do povo latino-americano, repetidamente colonizados, fossem

mostradas no cinema em oposição ao cinema alienante dos apartamentos burgueses.

De Aruanda a Vidas Secas, o Cinema Novo narrou, descreveu, poetizou, discursou, analisou, excitou os temas da fome: personagens comendo terra, personagens comendo raízes, personagens roubando para comer, personagens matando para comer, personagens fugindo para comer, personagens sujas, feias, descarnadas, morando em casas sujas, feias, escuras: foi esta galeria de famintos que identificou o Cinema Novo com o miserabilismo tão condenado pelo Governo, pela crítica a serviço dos interesses antinacionais pelos produtores e pelo público – este último não suportando as imagens da própria miséria. Este miserabilismo do Cinema Novo opõe-se à tendência do digestivo, preconizada pelo crítico-mor da Guanabara, Carlos Lacerda: filmes de gente rica, em casas bonitas, andando em carros de luxo: filmes alegres, cômicos, rápidos, sem mensagens, de objetivos puramente industriais. Estes são os filmes que se opõem à fome, como se, na estufa e nos apartamentos de luxo, os cineastas pudessem esconder a miséria moral de uma burguesia indefinida e frágil ou se mesmo os próprios materiais técnicos e cenográficos pudessem esconder a fome que está enraizada na própria incivilização (ROCHA, 1965, p. 65).

O Cinema Novo teve que se adaptar à censura e ao conservadorismo brasileiro. A imagem das mulheres também era questionada pelos cinemanovistas, embora ainda relacionadas ao amor romântico e às relações familiares.

O Cinema Novo, por isto, não fez melodramas: as mulheres do Cinema Novo sempre foram seres em busca de uma saída possível para o amor, dada a impossibilidade de amar com fome: a mulher protótipo, a de Porto das Caixas, mata o marido, a Dandara de Ganga Zumba foge de guerra para um amor romântico; Sinhá Vitória sonha com novos tempos para os filhos, Rosa vai ao crime para salvar Manuel e amá-lo em outras circunstâncias; a moça do padre precisa romper a batina para ganhar um novo homem; a mulher de O Desafio rompe com o amante porque prefere ficar fiel ao seu mundo burguês; a mulher em São Paulo S.A. quer a segurança do amor pequeno-burguês e para isso tentará reduzir a vida do marido a um sistema medíocre (ROCHA, 1965, p. 66).

Ainda sobre a figura da mulher, quando tentava se desvencilhar dos ideais de dedicação a uma figura masculina, atribuídos à feminilidade, sofria a censura.

Paulo César Saraceni, ainda no início de 1964, filmou uma espécie de aprofundamento da questão sobre a libertação da mulher, objeto de seu longa-metragem anterior, Porto das Caixas. Porém, diante da perplexidade generalizada provocada por aquela "revolução" às avessas, o cineasta abandona essa idéia e faz outro filme, O desafio, cujo tema era a angústia de um intelectual de esquerda logo depois do golpe que acabou com a frágil democracia brasileira sob o pretexto de combate ao comunismo (CARVALHO *in* MASCARELLO, 2006, p. 300).

Outro cinema nacional da década de 1960 foi o Cinema Novo alemão que, assim como os demais movimentos do cinema moderno, propunha uma nova maneira de se fazer cinema, rompendo com as convenções da indústria e as

influências comerciais, que nesse contexto já estavam comprometidas pelo nazismo. Com ocorrência em uma Alemanha dividida pós Segunda Guerra, no cenário político da Guerra Fria, o Cinema Novo alemão teve como ponto de partida o Manifesto de Oberhausen – uma declaração firmada por um grupo de 26 jovens cineastas alemães, durante o Festival Internacional do Curta-Metragem de Oberhausen, Renânia do Norte-Vestefália, em 28 de fevereiro de 1962.

1.5. Vertentes contemporâneas

Em meados dos anos 1970, o cinema hollywoodiano passou por uma reformulação estética e midiática, passando a ser dominado pelo cinema *mainstream*¹⁵ dos *blockbusters*¹⁶.

Essa produção pós-1975 se define pelo abandono progressivo da pujança narrativa típica do filme hollywoodiano até meados de 1960, e também por assumir a posição de carro chefe absoluto de uma indústria fortemente integrada, daí em diante, à cadeia maior da produção e do consumo midiáticos (cinema, TV, vídeo, jogos eletrônicos, parques temáticos, brinquedos etc.) (MASCARELLO, 2006, p. 336).

Segundo Mascarello (2006), a estratégia econômica de Hollywood depois de 1975 era pautada por um “sem-número” de estratégias introduzidas por três *blockbusters* dos cineastas Steven Spielberg, George Lucas e John Badham, respectivamente: *Tubarão (Jaws, 1975)*, *Guerra nas Estrelas (Star Wars, 1977)* e *Os Embalos de Sábado à Noite (Saturday Night Fever, 1977)*:

Individualmente falando, *Tubarão* inaugura com seminal sucesso a lógica de lançamento e publicidade por saturação - estréia simultânea em 409 salas (ainda modesta para os padrões atuais) somada à intensa campanha na TV -, que tem por objetivo transformar o filme em evento nacional. *Os embalos de sábado à noite*, por sua vez, revela as imensas possibilidades de aproximação mercadológica entre as indústrias do cinema e da música, até ali pouco exploradas - além de romper, com John Travolta, a barreira histórica entre os mercados de atuação para cinema e TV. Por fim, *Guerra nas estrelas* constitui o primeiro (e maior até hoje) exemplo do chamado “filme-franquia”, dando início ao florescimento da indústria de negócios conexos - intimamente associada, é claro, à prática (deflagrada pelo filme) das reprises e seqüências. (MASCARELLO, 2006, p. 347)

¹⁵ Traduzido como “corrente principal”, na cultura popular, é usado para se referir a produtos voltados para o grande público.

¹⁶ Palavra usada para se referir a objetos culturais de entretenimento de grande alcance e sucesso popular.

Silva (2017) ainda acrescenta que o público juvenil passou a ser priorizado pelos estúdios que aproveitam para simplificar as narrativas e introjetar mensagens comerciais a elas.

Essas características presentes nos filmes de Lucas e Spielberg na década de 1980 se tornam fundamentais para o cinema estadunidense a partir de então, instituindo elementos existentes nos *blockbusters* até os dias de hoje. Desse modo, essa mudança de estilo das grandes produções e a escolha de um novo público alvo gerou reações negativas dos críticos, naquele momento de transição. As grandes produções de períodos anteriores, como *O Poderoso chefão* (*The Godfather*, 1972), eram destinadas a adultos e possuíam maior complexidade narrativa, incluindo elementos de ironia e ambiguidade moral. Os filmes *blockbusters* mudam essa perspectiva, retiram alguns elementos tradicionais e dão maior status aos efeitos visuais e sonoros, além de objetivarem um público juvenil (SILVA, 2017, p. 46).

Nesse período, se popularizaram os gêneros de horror e ficção-científica. O horror, anteriormente marginalizado, passou a ser um dos principais gêneros produzidos nas décadas de 1970 e 1980, depois do sucesso de *O Exorcista* (*The Exorcist*, 1973), de William Friedkin. Ainda de acordo com Silva (2017), o horror e, principalmente, o subgênero *slasher*, na década de 1980, criaram figuras que extrapolam os limites da tela gerando uma gama de produtos relacionados às personagens, como brinquedos, roupas e réplicas. O autor relaciona também a ascensão do gênero à escalada conservadora nos EUA, tendo o vilão como uma metáfora para um tipo de punição ao comportamento dos jovens, opostos ao da direita-cristã.

Elsaesser e Buckland (2002) apontam as questões relacionadas a gênero nos filmes de horror do cinema contemporâneo estadunidense, usando como exemplo o filme *O Silêncio dos Inocentes* (*The Silence of the Lambs*, 1991), de Jonathan Demme:

Outro ponto de interesse para a crítica de cinema feminista é a questão do gênero [masculino, feminino, etc] e do gênero [cinematográfico]¹⁷, especialmente as leituras feministas dos filmes *thriller/slasher/horror*. Em um extremo, *O Silêncio dos Inocentes* pode ser considerado um filme thriller clássico, no modo Hitchcock, seguindo *Psicose* e *Os Pássaros*, revivido e radicalizado em filmes como *Vestida para Matar* de Brian de Palma e *Halloween* de John Carpenter: uma heroína está sendo convidada ou forçada a bancar o detetive, a entrar em território perigoso, o que expõe sua extrema vulnerabilidade como espetáculo. A construção de gênero composta de olhar e ser olhado, que segundo Mulvey é dita para determinar as relações espectador-tela (tanto na tela quanto entre a tela e o público) é redefinida aqui em relação ao que constitui um filme de horror para as mulheres: saber que alguém é observado sem ver [que é observado] (cf.

¹⁷ No original: “gender and genre”.

Williams 1984). Como mencionado, as críticas feministas a *O Silêncio dos Inocentes* se dividiram entre argumentar que o olhar da mulher funcionava, em parte, como em Hitchcock – para o prazer sádico do homem – mas também como um significante do empoderamento feminino: Clarice/Foster não só incorpora um modelo positivo (feminino), mostrando coragem e determinação, ela também é uma mulher operando em um mundo totalmente masculino como uma “profissional”. O filme de Demme, ao lado dos filmes de Wes Craven, Tobe Hooper, e outros filmes de horror contemporâneos feitos por diretores homens, estariam então “desconstruindo” os filmes *slasher*/horror [tais como os] de Hitchcock, abrindo espaço para as ambiguidades do apelo visual feminino a um papel mais complexo de identificação de gênero. [...] Clover acredita que nos filmes *slasher*, a identificação parece alternar durante o curso do filme de simpatia pelo assassino a identificação com a mulher-herói. Clover ainda argumenta que o monstro (aparentemente homem) é geralmente caracterizado como bissexual enquanto a mulher-herói não é simplesmente uma “mulher”. Ela é frequentemente “desfeminilizada”, e até mesmo rastreia o assassino dentro de “seu labirinto subterrâneo” (Staiger 1993: 143). De fato, Clover também argumenta que a heroína ou “garota final¹⁸” é, muitas vezes, uma suplente para o homem adolescente, permitindo identificação e projeção para firmar um substituto “seguro”, a fim de explorar desejos homoeróticos¹⁹ (ELSAESSER; BUCKLAND, 2002, p. 256-257, tradução nossa)

A ficção-científica, por sua vez, agora contava com os mais diversos tipos de efeitos visuais, desde bonecos mecatrônicos a imagens geradas por computador, possibilitando a exploração de novos universos.

Os efeitos especiais são características fundamentais para um outro importante gênero de Hollywood naquele período, talvez, o que mais explorou e definiu os padrões dos *blockbusters*, principalmente pela atuação de George Lucas e Steven Spielberg, dois dos principais diretores desse

¹⁸ “*Final girl*”, termo cunhado por Carol J Clover em *Men, Women and Chainsaws* (1992) para se referir à última sobrevivente de um assassino nos filmes *slasher*, geralmente a heroína, e a história é narrada pelo ponto de vista dela.

¹⁹ Do original: “Another point of interest for feminist film criticism is the question of gender and genre, notably feminist readings of the thriller/*slasher*/horror film. At one extreme, *The Silence of the Lambs* can be regarded as a classical thriller film in the Hitchcock mode, following on from *Psycho* and *The Birds*, revived and radicalized in films such as Brian de Palma’s *Dressed to Kill* or John Carpenter’s *Halloween*: a female heroine is being asked or forced to play detective, to enter dangerous territory, which exposes her extreme vulnerability as spectacle. The gendered architecture made up of looking and being looked at, which after Mulvey is said to determine spectator-screen relations (both on-screen and between screen and audience) is here redefined with respect to what constitutes a horror film for women: knowing one is observed without seeing (cf. Williams 1984). As indicated, feminist critics of *The Silence of the Lambs* were split between arguing that the woman’s look functioned partly as it does in Hitchcock - for the sadistic pleasure of the male- but partly also as a signifier of the empowered female: Clarice/Foster not only embodies a positive (female) role model, showing courage and determination, she is also a woman operating in an all-male world as a ‘professional’. Demme’s film, along with those of Wes Craven, Tobe Hooper, and other contemporary horror films made by male directors, would then be ‘deconstructing’ the Hitchcock *slasher*/horror film, by opening it up to the ambiguities of female visual pleasure and to a more complex play of crossgender identifications. [...] Clover also argues that the (apparently male) monster is usually characterized as bisexual while the woman-hero is not simply a “woman.” She is often “unfeminine,” even tracking the killer into “his underground labyrinth” (Staiger 1993: 147). In fact, Clover also argues that the female heroine or ‘final girl’ is often a stand-in for the adolescent male, allowing identification and projection to fasten on a ‘safe’ substitute, in order to explore homoerotic desires”

tipo de filme. Assim como no horror, a ficção científica explorou exaustivamente as potencialidades comerciais do cinema na década de 1980 e tinha no público juvenil, uma audiência cativa, muito interessada nos efeitos especiais e visuais, em batalhas espaciais ou em aparições extraterrestres. Os efeitos especiais integravam o cinema com outros ramos do entretenimento, e serviam de canal para apresentar e expandir investimentos no âmbito da computação gráfica e nas inovações sonoras de empresas como a Dolby, que participou ativamente da produção sonora dos filmes da série *Guerra nas Estrelas*, junto de George Lucas (SILVA, 2017, p. 57).

Também nesse período, os movimentos sociais, culturais e políticos influenciaram tanto a moda quanto os figurinos, dentre eles, o movimento *punk*, o movimento *hippie* e o Festival de *Woodstock*. Desde a década de 1960, os figurinos passaram a ganhar maior importância nas produções, influenciando a moda nas ruas, mas foi a partir da década de 1970 que os figurinos se distanciaram das vestimentas comuns para criar universos fantásticos.

É nesse contexto também que os figurinos ultrapassam a tela e ganham convenções e festivais. A origem do *cosplay* é atribuída a Forrest J. Ackerman e Myrtle R. Douglas que, em 1939, foram caracterizados como personagens do filme *Things to Come* (1936) à I WorldCon (World Science Convention), em Nova York. A partir daí, foram copiados pelos fãs de ficção-científica que frequentavam o evento. O nome *cosplay*, no entanto, surgiu mais de quatro décadas depois, quando o japonês Kobuyuki Takahashi publicou sobre a prática em revistas japonesas. A palavra *cosplay* é a junção das palavras *costume*, fantasia ou traje, e *play*, que significa uma ação, ou seja, *cosplay* seria o ato de se vestir e se comportar como determinada personagem.

Segundo Lunning (2022), a série de TV *Jornada nas Estrelas* (*Star Trek*, 1966-1969) foi a primeira a atingir as grandes massas e ganhar sua própria convenção, originando um fenômeno que inspiraria um movimento ainda maior entre os *cosplayers*, quando os fãs receberam o título de *trekkies*, ao exibirem suas fantasias com orelhas pontudas em referência ao oficial alienígena-humanoide Spock, da série original. A prática do *cosplay* se tornou bastante comum entre os fãs do cinema de ficção-científica nos Estados Unidos e depois ganhou o Japão, migrando para os fãs de *animes* e *mangás*, qualquer que seja o gênero, de onde se espalhou para o mundo nas convenções de cultura japonesa.

2. CARACTERIZAÇÃO DE PERSONAGENS

A caracterização é o conjunto de características desejáveis para certa personagem, que vai desde atributos físicos e gestuais, passando por aspectos psicológicos, até gostos pessoais e o patrimônio adquirido.

Caracterização é a soma de todas as qualidades observáveis de um ser humano, tudo o que pode ser descoberto através de uma análise cuidadosa: idade e QI; sexo e sexualidade; estilo de fala e gestos; escolhas de casa, carro e vestimentas; educação e trabalho; personalidade e temperamento; valores e atitudes — todos os aspectos da humanidade que podem ser conhecidos se tomarmos notas sobre uma pessoa dia sim e dia não. A totalidade desses traços faz uma pessoa única porque cada um de nós é uma combinação única de genes recebidos e experiência acumulada. Esse amontoado singular de traços é a caracterização, mas não a personagem²⁰ (McKee, 1997, p. 100 - 101, tradução nossa).

Segundo Howard e Mabley (1993), a caracterização e o roteiro são interdependentes e servem ao objetivo da personagem. Os autores defendem que determinar características físicas é diferente de caracterizar: “Ser alto, baixo, gordo, magro, careca ou cabeludo são características que não revelam nada mais sobre a personalidade da personagem do que a cor de um carro revela a potência de seu motor²¹” (HOWARD; MABLEY, 1993, p. 64, tradução nossa). No entanto, essas características podem se relacionar, como, por exemplo, uma personagem com nariz grande cujas inseguranças e baixa autoestima são devidas a esta característica.

Os objetivos de uma personagem também podem contribuir para sua caracterização, como apontam Howard e Mabley (1993, p. 64): “Essa é a essência da caracterização, a revelação da vida íntima da personagem. Suas ações, que são baseadas em seus desejos e objetivos, formam nosso canal para compreender a vida íntima das personagens²²”.

Por outro lado, McKee (1997) diferencia a caracterização da personagem em si e explica que o caráter de uma personagem é revelado de acordo com suas

²⁰ Do original: “*Characterization is the sum of all observable qualities of a human being, everything knowable through careful scrutiny: age and IQ; sex and sexuality; style of speech and gesture; choices of home, car, and dress; education and occupation; personality and nervousness; values and attitudes – all aspects of humanity we could know by taking notes on someone day in and day out. The totality of these traits makes each person unique because each of us is a one-of-a-kind combination of genetic givens e accumulated experience. This singular assemblage of traits is characterization... but it is not character.*”

²¹ Do original: “*To be tall, short, fat, thin, bald, or wildhaired is merely a characteristic that reveals no more of the inner life of the character than the color of a car reveals the power of its engine.*”

²² Do original: “*This is the essence of characterization, the revelation of the inner life of the character. Their actions, which are based on their wants or objectives, form our conduit to understanding the inner life of the characters.*”

escolhas sob pressão. Um espectador conseguiria compreender o *background* de uma personagem, sua personalidade e sua linguagem, apenas observando sua caracterização, porém não seria possível determinar suas atitudes em momentos extremos apenas observando seu visual, embora seja possível ter uma ideia dos valores atribuídos a ele. O autor ainda ressalta a importância da revelação do caráter de uma personagem para criar uma reviravolta que a torne interessante.

Quando a caracterização e o verdadeiro caráter combinam, quando a vida íntima e a aparência externa são, como um bloco de cimento, de uma única substância, o papel se torna uma lista de comportamentos repetidos e previsíveis. Não é que a personagem não seja crível. Pessoas rasas, adimensionais existem... mas elas são tediosas²³ (McKee, 1997, p. 103, tradução nossa).

As personagens, para se tornarem interessantes, precisam apresentar camadas de desenvolvimento que surpreendam, mas que sejam, ao mesmo tempo, condizentes com sua história. Esse princípio compõe o denominado Arco da Personagem, uma “estrutura narrativa que descreve a mudança e o desenvolvimento de uma personagem ao longo de uma história²⁴”.

A caracterização compreende todas as áreas relacionadas ao desenvolvimento de personagens, porém, é convencional denominar como “Caracterização” os setores responsáveis pelo figurino, cabelo e maquiagem, ou seja, a representação física e as escolhas estéticas da personagem.

As diferentes mídias pedem diferentes tipos de caracterização, de acordo com suas limitações e tecnologias. Assim como diferentes gêneros e públicos-alvo têm suas especificações.

Um figurino para uma peça de teatro, por exemplo, precisa ser compreendido tanto pelas pessoas mais próximas do palco quanto por aquelas sentadas nas últimas fileiras; já no cinema e na TV existem recursos, como o *zoom* e o enquadramento aproximado, que permitem que o figurino seja mais detalhado. Por outro lado, produções *live-action* precisam se preocupar com a exequibilidade das peças, tecidos, caimentos, capacidade de movimento dos atores e atrizes, enquanto mídias, como HQs, jogos e animações, têm uma maior liberdade, ainda que haja

²³ Do original: “When characterization and true character match, when inner life and outer appearance are, like a block of cement, of one substance, the role becomes a list of repetitious, predictable behaviors. It’s not as if such a character isn’t credible. Shallow, nondimensional people exist... but they are boring.”

²⁴ Disponível em: <https://mundoescrito.com.br/arco-de-personagem/>

outros tipos de limitação, como, por exemplo, a reprodutibilidade e o tempo de produção.

As linguagens de variadas mídias também se diferem, dependendo ainda do gênero: um filme de ficção-científica voltado para o público adulto necessita de uma caracterização totalmente diferente da caracterização desenvolvida para uma peça de teatro de uma comédia infantil.

2.1. Figurino

As roupas desempenham funções utilitárias, servindo como proteção ao corpo que as veste, mas também funções estéticas e de comunicação. A indumentária, desde as civilizações mais antigas, é usada para comunicar a função de um indivíduo dentro de determinada sociedade, seu poder, sua classe social, entre outros atributos.

Tudo leva a crer que em nenhum período da História e em nenhum lugar da Terra o homem aceitou como definitiva a imagem que a natureza lhe outorgou e, sempre que possível, decidiu modificá-la. Por meio da pintura e de intervenções corporais com argilas e tatuagens, da superposição de peles e panos sobre o corpo, ele vem buscando transformar seu físico ao longo do tempo, desenhando assim inúmeras silhuetas para si (LEITE; GUERRA, 2002, p. 22).

As autoras Leite e Guerra (2002) apontam, ainda, as complexidades do ato de se vestir, que vão muito além do que a simples resposta a uma necessidade básica, seja ela de metabolismo, conforto, segurança ou saúde; mas também como “manifestação sociocultural, símbolo distintivo, marca de determinada classe social, casta, linhagem ou povo”.

Segundo Alison Lurie (1997), a indumentária é uma forma de comunicação imediata, que se manifesta antes de qualquer contato verbal:

Por milhares de anos os seres humanos têm se comunicado na linguagem das roupas. Muito antes de eu ter me aproximado o suficiente para falar com você na rua, em uma reunião ou em uma festa, você comunica seu sexo, idade e classe social através do que está vestindo – e possivelmente me fornece uma informação importante (ou uma informação falsa) em relação ao seu trabalho, origem, personalidade, opiniões, gostos, desejos sexuais e humor naquele momento (LURIE, 1997, p. 19).

Umberto Eco (1982), em *O Hábito Fala pelo Monge*, discute diversas formas de comunicação verbais e não-verbais - incluindo desde a entonação com que se pronunciam determinadas frases, passando pelo movimento gestual e até as

respostas fisiológicas a certos estímulos - e as suas variações em diferentes culturas. “Portanto, se a comunicação se estende a todos estes níveis, não admira que possa existir uma ciência da moda como comunicação e do vestuário como linguagem articulada” (ECO *et al*, 1982, p.12).

Eco menciona ainda os códigos de vestimentas convencionais, se para um trabalho considerado mais “formal” é recomendável o uso de indumentária específica, como ternos e gravatas, ao desviar-se deste padrão, o indivíduo seria considerado inadequado, “[...] por uma transgressão do género pode perder o emprego” (ECO *et al*, 1982, p. 17). Já para um militar, o fardamento é obrigatório e suas regras bastante rígidas, não sendo permitida qualquer modificação, seja sequer uma inclinação da boina, que possa expressar individualidade ou criatividade.

Não só as escolhas profissionais podem ser comunicadas por meio da indumentária, como também ideologias políticas. O autor ressalta ainda os contextos, que podem alterar, valorizar ou esvaziar significados:

Muitas vezes a escolha de vestuário muda de significado segundo o contexto em que se insere. Para um chefe dum Partido Comunista como Togliatti, a escolha de fato de jaquetão azul, depois da Libertação, manifestava uma promessa de legalidade, antecipava a aceitação do pacto constitucional e finalmente a votação do artigo 7º (ECO *et al*, 1982, p. 19).

Dessa maneira, a moda pode ser usada tanto como forma de igualar e massificar os indivíduos dentro de grupos sociais, como também uma forma de se diferenciar dos demais e expressar sua individualidade, dependendo do desejo do próprio indivíduo, suas intenções e dos contextos.

Ainda que figurino e moda sejam setores distintos dentro do campo do vestuário, são duas áreas que se interceptam e se confundem, muitas vezes. O figurino se apropria dos signos e dos significados da moda para transmitir informações sobre as personagens para o público.

O segredo da arte de fazer figurinos é a transformação. Ou a reapropriação, um termo comum no vocabulário do figurino, o que implica retrabalhar os códigos da moda e os símbolos da indumentária com o único intuito de traduzir para os telespectadores quem é a pessoa do outro lado da tela e o universo em que ela vive. [...] Essa é uma das diferenças entre figurino e moda, que nos acostumamos a enxergar como sinônimos. A categoria faz coro: figurino não é moda; ele apenas inclui a moda. Ou melhor, reapropria-se dela para criar os personagens (ARRUDA, 2007, p.16).

O figurinista deve conhecer a personagem, saber suas origens e suas ambições, para que o figurino seja capaz de informar o necessário ao público. O

roteiro deve informar o local e os contextos, mas cabe ao diretor determinar as escolhas mais específicas, como a paleta de cores do filme, de maneira geral, o elenco, o clima, e até enquadramentos e planos, caso algum detalhe seja destacado.

Figuristas criam tanto belos vestidos para uma entrada glamourosa, quanto roupas do dia-a-dia quando requerido pelo roteiro. Eles precisam saber “quem são” as personagens antes de criar um armário de roupas e acessórios para as personagens. Um figurino é vestido por um ator, como uma personagem específica, em uma ou mais cenas da história. Mais importante, o público deve acreditar que todas as pessoas em uma história tiveram uma vida antes de o filme começar²⁵ (AMPAS, 2014, tradução nossa).

O figurino serve à personagem e precisa, para além dos códigos originais da vestimenta utilizada, compreender os códigos que serão associados pela sua audiência. Um figurino de época, por exemplo, pode ser adaptado para que o público do presente seja capaz de fazer uma leitura mais precisa sobre o que ele informa. “Nós, figuristas, decodificamos e recodificamos para o público atual. Não dá para levar ao pé da letra os códigos velhos, senão você não comunica” (DUNCAN *apud* ARRUDA, 2007, p. 99).

Figurinos não precisam ser duplicatas exatas do período do filme, mas eles precisam parecer corretos para o público. Os figuristas podem exagerar na cor, estilo e silhueta para um efeito dramático. Em *Maria Antonieta* (2006), a diretora Sofia Coppola sentiu que uma paleta de cores pastéis inspirada pelos *macarons* franceses seria mais apelativa para um público feminino jovem, então, a figurista Milena Canonero criou vestidos “cor de sorvete”. Esses vestidos tinham a silhueta certa para o período, mas suas cores não correspondem às das roupas usadas pela corte de Maria Antonieta que estão preservadas nos museus modernos²⁶ (AMPAS, 2014, tradução nossa).

Os pesquisadores na área de figurino adotam a classificação atribuída a Marcel Martin e Gérard Betton, que divide os figurinos em: 1 – figurinos realistas, que comporta os figurinos que replicam os vestuários da época retratada pelo filme

²⁵ Do original: “Costume designers create both beautiful gowns for a glamorous entrance and everyday clothes when required by the script. They must know “who” characters “are” before they create a closet of clothes and accessories for the characters. A costume is worn by one actor, as one specific character, in a specific scene or scenes in the story. Most important, the audience must believe that every person in a story has a life before the movie begins.”

²⁶ Do original: “Costumes do not have to duplicate the film’s period exactly, but they do need to look right to the audience. Designers may exaggerate color, style and silhouette for dramatic effect. For *Marie Antoinette* (2006), director Sofia Coppola felt that a pastel color palette inspired by French macarons would be more appealing to a young female audience, so designer Milena Canonero created sherbet-colored dresses. These gowns had the right silhouette for the period, but their color did not resemble those of garments from the court of Marie Antoinette that are preserved in modern museums.”

com precisão histórica; 2 – figurinos para-realistas, que comporta figurinos com inspiração na indumentária da época apresentada, mas que contam com uma estilização do figurinista; e 3 – figurinos simbólicos, quando o figurinista tem liberdade criativa para traduzir as características da personagem de maneira simbólica, podendo criar efeitos dramáticos ou psicológicos.

O primeiro geralmente é usado em filmes com maior comprometimento histórico, de caráter mais documental, como cinebiografias e documentários. Por outro lado, a terceira categoria engloba, em sua maior parte, filmes de fantasia e ficção-científica, em que se representam locais e personagens fictícios ou inexplorados.

O segundo é o mais utilizado pelos *blockbusters* contemporâneos, sejam situados no passado ou presente, que não têm a intenção de apresentar uma réplica exata da indumentária de época, mas precisam colocar a audiência ciente do momento histórico representado. Neste caso, o figurinista pode brincar com elementos que evoquem alguma característica da personagem. Retomando o filme *Maria Antonieta* (*Marie Antoinette*, 2006), é possível ver um tênis *All Star* em uma das cenas (Figura 1).

Figura 1 – Tênis All Star em cena do filme Maria Antonieta.



Fonte: Captura de tela do filme *Maria Antonieta* (2006), de Sofia Coppola.

Maria Antonieta, rainha da França, viveu no século XVIII, entre os anos de 1755 e 1793; enquanto a marca *Converse*, responsável pelos tênis, só viria a ser fundada mais de um século depois, em 1908. O próprio modelo *All Star* só foi criado

em 1921, quando Chuck Taylor projetou um novo modelo de tênis exclusivamente para a prática de basquete²⁷.

Obviamente que a rainha francesa da “vida real” não tinha conhecimento do *All Star*, afinal, ele ainda nem existia no período em que ela viveu. A presença do tênis na cena não tem, em si, um comprometimento com a representação documental histórica de moda e indumentária, mas serve para representar características atribuídas a Maria Antonieta, características estas que são evocadas – no momento histórico em que o filme foi produzido e publicado – pelo modelo de tênis em questão. Jovialidade, rebeldia e modernidade são algumas dessas características que a diretora Sofia Coppola e a figurinista Milena Canonero atribuem à personagem por meio da caracterização.

Assim como o figurino se apropria da moda, o inverso também ocorre, quando a moda se apropria do figurino, como é apontado por Giorgio Lomazzi (*in ECO et al*, 1982, p 83): “Na afirmação de certos tipos de moda, não se deve subestimar a influência do cinema. Filmes como *West Side Story* [*Amor, Sublime Amor*, 1961, de Robert Wise], *Sabrina* [1954, de Billy Wilder] ou o *Doutor Jivago* [*Doctor Zhivago*, 1965, de David Lean] desempenharam um papel notável no vestuário dos últimos anos”.

Ainda sobre a relação entre moda e figurino, Liliam Arruda (2007) aponta a influência da moda não só no cinema, como também na televisão:

Mas, a exemplo da relação entre moda e cinema, quem emprestou ainda mais *glamour* à indústria cinematográfica de Hollywood – vide o impacto provocado pelos modelos vestidos por grandes estrelas como Rita Hayworth (1918-1987), Marlene Dietrich (1901-1992), Audrey Hepburn (1929-1993) e Grace Kelly (1929-1982) -, a TV brasileira também tira proveito da parceria entre figurinistas e estilistas. É comum personagens de novelas vestirem criações de diferentes estilistas brasileiros, exclusivas ou não [...] (ARRUDA, 2007, p. 17).

No Brasil, é muito comum que figurinos de personagens de novelas sejam incorporados à moda. Apenas para citar alguns exemplos: o estilo *kitsch* da viúva Porcina (Regina Duarte), na novela *Roque Santeiro* (1985), com cores vibrantes, brilhos, uso exagerado de acessórios e maquiagem carregada; a personagem Babalu (Letícia Spiller), da novela *Quatro por Quatro* (1994), com as blusas “ciganinha” e os tamancos com meia que viraram febre em meados da década de

²⁷ Informações disponibilizadas no site da marca, encontradas em: https://converse.com.br/nossa-historia?gclid=Cj0KCQjwl8anBhCFARIsAKbbpyT5xNANn7x21eWb3z7YtUX3FE4qvbZ-TeiPDElIKPh1xEflb33uoJYaAmh8EALw_wcB. Acesso em 01 de set. de 2023.

1990; e os lenços e joias de mão da personagem Jade (Giovana Antonelli), da novela *O Clone* (2001), que também impulsionou a procura por aulas de dança do ventre e pela música árabe.

Para o desenvolvimento de um figurino, é comum que figurinistas busquem diversas fontes, como lojas, brechós e fábricas, ou mesmo confecções que produzam as peças sob demanda. Em algumas produções, é possível até que se montem ateliês com profissionais especializados para as necessidades específicas daquela obra. Em outras produções, de caráter mais realista, é possível ainda que se faça uma troca de roupas com a população local, a fim de “ilustrar o realismo da trama” (ARRUDA, 2007, p. 130).

Imagens e palavras são interdependentes e se preenchem entre si no cinema, como apontado por Couto (2004), porém os elementos visuais, como figurino e cenografia, são raramente objetos de análise e, quando o são, são pouco aprofundados. Ainda segundo a autora, estes elementos são essenciais para a narrativa e para as personagens, explicitando o tom da cena, evocando o tempo em que acontece e os sentimentos envolvidos, sendo “um instrumento poderoso e característico da linguagem cinematográfica” (COUTO, 2004, p.1).

Muniz (2004) observa que o figurino tem importância, não só para o público, como também para o ator e a direção. Arruda (2007) também ressalta a relação entre figurino e outras áreas, como a cenografia, a produção de arte, iluminação, produção, equipe de efeitos especiais, entre outros. A figurinista Ellen Milet (*apud* ARRUDA, 2007, p. 78) acrescenta que: “O figurino não é uma função solo, ele está dentro de um tripé estético, em que você depende do fotógrafo e do cenógrafo para fazer um bom trabalho”.

Segundo Marcel Martin (1990, p.60), “o vestuário faz parte do arsenal dos meios de expressão fílmicos” e não deve ser considerado isoladamente dos demais.

2.2. Maquiagem e cabelo

Além do figurino, cabelo e maquiagem fazem parte da equipe de caracterização, e todos estes setores devem trabalhar em conjunto para obter uma personagem coesa.

Pintar e cortar cabelos, confeccionar apliques como barbas, perucas e bigodes, encomendar próteses e lentes de contato especiais, fazer pintura corporal, orientar o implante de cabelos (os chamados *interlace* ou

megahair), trabalhar maquiagens de ricos, pobres, cafonas e feridos, transformar atores e atrizes modernos em homens e mulheres de séculos passados, envelhecer ou rejuvenescer personagens, fazer princesas virarem bruxas e vice-versa... É grandioso o mundo da caracterização, que também envolve grandes doses de criatividade e improviso [...] (ARRUDA, 2007, p. 32).

Assim como as roupas, a maquiagem, os penteados, tatuagens e diversos tipos de adornos e modificações corporais são utilizados pela humanidade desde os tempos primórdios e servem a diversos propósitos. No cinema, desde a sua consolidação, a maquiagem tem uma importância fundamental. No início, quando os filmes eram ortocromáticos, a maquiagem era indispensável para a visualização dos atores e atrizes, uma vez que a cor vermelha, presente em diversas tonalidades da pele humana, não era bem captada por essa tecnologia.

No início do século XX, o polonês Maksymilian Faktorowicz revolucionou o mundo da beleza, ficando conhecido como o “pai da maquiagem”. Nascido na cidade de Lodz, na Polônia, em 1877, o filho de operário começou a trabalhar cedo, aos sete anos, vendendo frutas e doces no teatro de sua cidade natal. Depois de alguns trabalhos como boticário e na produção de perucas e cosméticos, incluindo para artistas da Ópera Imperial Russa, teve que servir ao exército, aos 18 anos, onde aprendeu ofícios médicos.

Depois de deixar o serviço militar, Max abriu sua própria loja, mas logo teve que servir como médico pessoal do czar e como cosmetólogo oficial da família imperial. O homem, tratado como um escravo, vivia sob escolta, ficando impedido de visitar sua loja, exceto por uma hora por semana. Depois de se casar escondido e ter três filhos, com os quais não podia ter contato, Max desenvolveu um plano para fugir para os Estados Unidos, onde começaria uma nova vida. Já na América, o esteticista abriu sua loja de produtos para cabelos e maquiagens voltadas para os palcos, quando descobriu a mais nova forma de entretenimento da época, o cinema.

À medida que mais gente do cinema visitava sua loja, Max começou a compreender que eles precisavam de algo diferente da maquiagem feita para os palcos, que era pesada demais. A base usada no teatro tinha que ser aplicada em camadas grossas que depois eram cobertas de pó. Ao secar, a mistura formava uma máscara rígida e sujeita a rachaduras. Nos palcos, com os atores bem longe da platéia, isso não chegava a ser um problema, mas o resultado nas telas era desastroso, especialmente nas cenas em close. Até mesmo as rachaduras mais finas se tornavam visíveis. Os atores precisavam de uma maquiagem que lhes permitisse trabalhar expressões faciais sem rachar, e que ao mesmo tempo tivesse cor o

bastante para lhes dar um ar natural e não parecer uma máscara (BASTEN, 2012)

Max passou a tentar adaptar as maquiagens de teatro para as telas em um laboratório construído nos fundos de sua loja. Ele também começou a negociar com os cineastas o aluguel de suas perucas, colocando os filhos como figurantes nos filmes para que eles pudessem garantir a conservação e a devolução das peças.

Os longos meses gastos com misturas, testes e experimentos com a maquiagem de teatro para adaptá-la ao uso diante das câmeras finalmente chegaram ao fim no ano de 1914. Max conseguiu criar uma base em creme em vez de bastão, de consistência ultrafina e que criava uma película completamente maleável sobre a pele, e passou a produzi-la em doze tons precisamente graduados. [...] Surpreendentemente, os primeiros a aderirem à nova “base flexível” de Max Factor não foram os atores dramáticos, mas sim os comediantes que mais faziam sucesso na época – Charles Chaplin, Buster Keaton, Ben Turpin, Roscoe “Fatty” Arbuckle, Louise Fazenda, Charlie Murray, Ford Sterling e muitos outros (BASTEN, 2012).

Em meados da década de 1910, o cinema de Hollywood se tornou dependente de Max Factor. Ele não só pesquisava e criava os produtos, como também passou a aplicar as maquiagens e os cosméticos para cabelo em atores e atrizes de diversas produções. A grande demanda fez com que tivesse de treinar filhos e vizinhos para atender a todos.

É possível afirmar que Max Factor criou o visual que marcou os anos 20. Para a atriz Mae Murray, fez os “lábios picado por abelha”, também chamado de “lábios de vampira” ou ainda “lábios de botão de rosa”. Para o estilo “melindroso” de Colleen Moore, criou um novo corte de cabelo. Também realçou os olhos de Greta Garbo, concebeu o rímel de Theda Bara, entre outros. Com isso, o uso da maquiagem, que antes era considerado imoral, vulgar e feito somente por profissionais da área de teatro e cinema, assim como por pessoas de reputação duvidosa, passou a ter uma aceitação cada vez maior. A maquiagem deixou de ser marginal, pois as grandes atrizes do cinema mudo a utilizavam e faziam anúncios publicitários para as grandes companhias, influenciando as pessoas e aumentando o consumo desses produtos. As espectadoras desejavam ficar parecidas com as estrelas, as moças queriam o mesmo batom, a mesma pele irretocável, os mesmos olhos e cabelos, enfim, o que resultou em toda uma gama de produtos desenvolvidos em torno do mercado consumidor dos filmes hollywoodianos. Foi com a popularização e aceitação dessa prática, que se passou a adotar o termo *make-up* ou maquiagem, no lugar de cosméticos, que era antes usado (PINHEIRO, 2016, p. 36).

À medida que as tecnologias avançam, as necessidades também se modificam. Com as melhorias técnicas nos equipamentos e o avanço do cinema enquanto mídia popular, os atores e, principalmente, as atrizes, ganharam *status* de astros e estrelas, sendo apresentados como seres superiores e indefectíveis; portanto, a maquiagem passou a valorizar ou esconder determinadas

características, criando ideais de beleza irreais e almejando uma aparência de “perfeição”.

A maquiagem no cinema estimulou a indústria de cosmético a desenvolver produtos com alto poder de fixação e longa duração, pertinentes às necessidades do cinema e do teatro e, posteriormente a condição feminina, que no início do século XX, para suprir as necessidades da mulher moderna, mais liberada, que não tinha mais tempo para produção caseira de cosméticos, passaram a utilizar produtos prontos, incentivando a pesquisa de novos ingredientes, criando condições para criação de produtos mais eficazes, seguros e menos tóxicos (PINHEIRO, 2016, p. 11, 12).

A mudança dos rolos de filme de ortocromáticos para pancromáticos fez com que a iluminação dos sets de filmagem tivesse que ser alterada para lâmpadas de tungstênio que produzem grande calor. Com isso, as maquiagens precisaram ser adaptadas para a nova temperatura dos estúdios, gerando uma nova linha de maquiagem “pancromática”. Posteriormente, com a chegada do cinema a cores, Factor precisou se reinventar novamente, criando o *pancake*, usado até hoje em apresentações artísticas, como o teatro e o circo.

Atualmente, existem diversas categorias de maquiagem, dentre elas, maquiagem social, artística, cultural e de efeitos especiais.

A maquiagem social, também denominada de maquiagem de beleza, é aquela utilizada para realçar ou esconder características, com o objetivo de uniformizar e harmonizar as feições do rosto. É usada majoritariamente por mulheres no dia-a-dia e em eventos sociais. Pode ter uma aparência mais “natural”, quando é usada intencionalmente para pequenas modificações que ficam quase imperceptíveis à primeira vista, como uma leve correção de marcas e adição de contorno; ou pode ser mais carregada e elaborada, com uso pontual de cores e brilhos, como sombras e batons, que evidentemente não fazem parte de um rosto humano desnudo.

A maquiagem artística já não tem como intenção manter a aparência de um rosto humano convencional e pode se estender para o resto do corpo, em uma técnica conhecida como pintura corporal. Geralmente, faz uso de tintas coloridas para criar figuras animais ou fantásticas e pode ser usada em performances diversas.

A maquiagem cultural é aquela relacionada a tradições culturais e/ou religiosas, como é o caso da maquiagem usada pelas gueixas, no Japão, ou pelos hindus, na Índia. Também pode incluir maquiagens usadas por grupos étnicos

diversos e por grupos sociais urbanos, como é o caso do *corpse paint*, usado pelos adeptos do Black Metal.

Por fim, a maquiagem de efeitos especiais faz uso de técnicas e materiais, como próteses e apliques, com a finalidade de alterar drasticamente a aparência do ator ou atriz. Podem ser alteradas características ocasionais, como tamanho de nariz ou adição de uma corcunda, por exemplo; alterar a percepção de idade dos atores, envelhecendo ou rejuvenescendo suas feições; simular ferimentos ou cicatrizes; e até mesmo modificar completamente a fisionomia, transformando o ator em um ser fantástico.

Os cabelos também têm grande importância para a construção da imagem de uma personagem, assim como barbas e bigodes, para isso são usados perucas e apliques, que podem ser feitos de cabelo natural humano, pelos de animais ou fibras artificiais. As cores e penteados podem também alterar a percepção que se tem de um indivíduo; uma pessoa usando um moicano colorido, por exemplo, pode ser associada ao movimento punk, enquanto uma peruca branca de crina de cavalo remete aos juízes do sistema judicial britânico do século XVIII.

Existe ainda a possibilidade de se retirar essas características, seja pela remoção dos fios em si, com lâminas ou cera, seja usando artifícios como carecas falsas; e, em certos casos, eliminando digitalmente na pós-produção, como foi o caso do ator Henry Cavill que deixou o bigode crescer para o filme *Missão Impossível: Efeito Fallout* ao mesmo tempo em que gravava as cenas de *Liga da Justiça* (2017)²⁸.

2.3. Importância na produção

A caracterização é composta predominantemente por aspectos visuais para o público, mas, para os atores, é um elemento também tátil, que precisa permitir a interpretação daquela personagem. É necessário que se saiba qual a postura da personagem e quais tipos de movimento e gestualidade as cenas pedem, a fim de escolher a melhor maneira de vestir o ator.

Uma personagem de filme de ação, por exemplo, precisa que suas roupas permitam a movimentação, como corridas, saltos e rolamentos; por outro lado,

²⁸ Disponível em: <https://www.legiaodosherois.com.br/2021/liga-da-justica-zack-snyder-bigode-henry-cavill.html>. Acesso em 23 de janeiro de 2024.

figuras históricas, como as rainhas europeias do período moderno, necessitam manter uma postura ereta e imponente, como consequência, seus movimentos são limitados.

Para Rosane Muniz (2004), o ator sem o figurino está nu, despido da única materialidade que compõe uma personagem e que, além das características da própria personagem, apresenta outras informações da narrativa, como tempo, local, momento histórico e clima. As atrizes Clara Carvalho e Marília Pêra concordam que o figurino é algo sagrado, que desloca a pessoa de seu contexto e a coloca na “alma” da personagem. Nas palavras de Patrice Pavis (2003): “O figurino é tão vestido pelo corpo quanto o corpo é vestido pelo figurino. [...] um ajuda o outro a encontrar sua identidade”.

No entanto, a nudez de uma personagem também é figurino, pois carrega consigo mensagens e significados. O figurinista Cao Albuquerque (*apud* ARRUDA, 2007, p. 29) explica: “Não há personagem sem figurino. Mesmo que o personagem esteja nu, ainda assim é preciso que existam recursos de figurino para que ele se torne personagem”. Resumindo, é possível dizer que o corpo do ator e a caracterização formam uma unidade; esta unidade é a personagem.

A caracterização funciona também como uma forma de afastar o ator em si da personagem que interpreta.

O figurino muitas vezes serve como elemento para identificar o personagem e separá-lo da persona do ator que o interpreta, além de separá-lo de outros tipos e personagens da galeria de interpretações do ator. Atores famosos têm presença constante na mídia, e se tornam familiares para a platéia - para fazê-los parecer pessoas diferentes daquelas vistas em noticiários e colunas sociais, seus personagens devem parecer diferentes na tela de cinema. Neste ponto entra o figurino, criando elementos próprios para cada personagem (COSTA, 2002, p. 40).

O figurino ainda se relaciona diretamente com a cenografia, para a personagem pertencer àquele local é preciso que sua vestimenta condiz perfeitamente com os cenários. O inverso também pode acontecer, para mostrar que uma personagem está fora de seu ambiente natural, seu figurino pode destoar completamente do local, gerando um ruído estético. É importante lembrar que o figurino possibilita camuflar uma personagem em um cenário, algo que pode ser usado intencionalmente, mas que, se ocorrer de maneira acidental, pode até arruinar uma cena.

Iluminação e fotografia se relacionam com a caracterização, principalmente considerando as cores.

Assim como acontece com o figurino, a iluminação exerce extrema influência sobre a maquiagem. Sob uma luz com nuances de verde ou azul, por exemplo, uma maquiagem com tons de vermelho escurece, chegando até mesmo próximo do negro. Já sob uma luz avermelhada, a mesma maquiagem parecerá pálida, enquanto sob iluminação âmbar ou pêssego, os tons avermelhados não sofrerão alteração. Forma-se aí uma interação onde nenhuma parte passa despercebida, e nada se instala impunemente (SILVA, 2008, p. 29).

Modelagens, cortes e tecidos, suas superfícies, texturas e caimentos, também fazem parte desse processo. A forma como a luz se comporta em diferentes tecidos pode comprometer uma cena, como, por exemplo, o cetim, que possui um brilho capaz de gerar contrastes dramáticos para a câmera. Determinados tipos de estampa, como listras finas e próximas, causam uma distorção na imagem gerada pela câmera e são, de maneira geral, evitadas.

Para a direção, o figurino deve se adequar à imagem que o diretor pretende exibir de determinada personagem. Algumas características podem fazer parte de uma reviravolta, devendo ser ocultadas até o momento exato de serem reveladas. O figurino precisa também ser adequado às cenas, de acordo com os planos e enquadramentos escolhidos pela direção.

2.4. Importância para o público

Nas mídias audiovisuais, como TV e cinema, é preciso criar uma “ilusão crível” para possibilitar a imersão do espectador, para a qual a caracterização, assim como a cenografia, tem papel fundamental e exige que se convença de sua verossimilhança, mesmo em obras de fantasia e de ficção:

[...] em espetáculos artísticos, os trabalhos para a construção da aparência visual de um ator ou de um personagem baseiam-se em índices, que o singularizam e compõem a representação de seu caráter (ou de sua “identidade”), e expõem-nos à atividade cognitiva dos receptores (RAMOS, 2008, p.3).

Como a própria definição diz, essas são mídias que se baseiam nos aspectos auditivos, principalmente nos diálogos, sons ambientes, na trilha musical; e visuais, incluindo todas as escolhas estéticas da cena, desde cenários e locações, passando pelos figurinos, iluminação, efeitos especiais e tratamento das imagens. Para a

audiência, esses aspectos ajudam a contar a história e construir o tom do filme, evocando sensações e sentimentos.

O vestuário de uma personagem pode sugerir informações sobre o período histórico em que se passa a história, como também outros recortes de tempo, se é dia ou noite, se é verão ou inverno, se a personagem está saindo de casa para curtir o feriado ou indo para o escritório trabalhar. Além disso, pode dar informações sobre o local onde se passa a história, se é um deserto ou uma geleira, se é uma praia no Rio de Janeiro ou um café em Paris, mesmo antes de se ter informações de cenário. Características diversas, como nacionalidade, status social, até mesmo a sexualidade ou os gostos pessoais, podem ser expressos pelo figurino, mas é importante também uma atenção ao reproduzir e reforçar estereótipos.

No cinema, existem ainda os arquétipos, padrões aplicados às personagens, que podem ser representados pelos figurinos e pela caracterização, de modo geral. Um exemplo são as mulheres cínicas e sedutoras do cinema *noir*, conhecidas pelo arquétipo de *femme fatale*.

De fato, o figurino serve à narrativa ao ajudar a diferenciar (ou tornar semelhante) os personagens, e ajuda a identificar em que arquétipo (ou em que clichê) o personagem se encaixa: seria tão difícil uma *femme fatale* ter o mesmo efeito sobre a platéia de um filme noir com roupas mais recatadas quanto seria acreditarmos em um super-herói capaz de realizar seus feitos incríveis se os figurinos de ambos os tipos não nos ajudasse a suspender a descrença e transfigurar a imagem do ator em um personagem (COSTA, 2002, p. 40).

A caracterização ainda possibilita a criação de identidade visual, de maneira a permitir o reconhecimento de uma personagem, mesmo que esta troque de figurino, seja interpretada por outro ator ou esteja deslocada de seu filme de origem.

Além de permitir a compreensão do público sobre as características de certa personagem, como já mencionado, a caracterização ainda possibilita uma identificação do espectador com a personagem. Dessa maneira, o público deve ser capaz de ver o que a personagem vê, sentir o que a personagem sente, e compreender suas escolhas e atitudes. Quando há a representatividade de grupos sociais marginalizados ou excluídos, esses aspectos podem ser potencializados.

3. ARLEQUINA

3.1. Batman, Coringa e o surgimento da vilã

Em 1938, a história dos quadrinhos mudaria para sempre com a chegada de Superman, um alienígena com poderes sobre-humanos, criado por Joe Shuster e Jerry Siegel, para a revista *Action Comics*, e que seria responsável por incluir os super-heróis no imaginário de pessoas de todo o mundo.

No mesmo ano, Vin Sullivan, da revista *Detective Comics*, recebeu de seus superiores a missão de criar um novo super-herói que pudesse “tirar proveito dessa moda dos ‘heróis de cueca’” (MORRISON, 2012), em referência ao design do Super Homem. Em 1939, Bob Kane e Bill Finger criaram Batman, um herói mascarado, gótico e vampiresco, em oposição ao solar e otimista Superman.

O homem morcego é o alter ego de Bruce Wayne, que herdou as Empresas Wayne e uma fortuna multimilionária dos pais, assassinados quando ele ainda era criança, em um assalto na saída do cinema – em algumas versões, o cinema é substituído por outras formas de entretenimento, como uma apresentação de ópera, por exemplo. Criado pelo mordomo Alfred Pennyworth, Bruce idealiza a figura do justiceiro mascarado ainda jovem, com o propósito de vingar a morte dos pais e a intenção de ser temido pelos malfeitores, escolhendo como disfarce uma criatura sombria da noite: o morcego.

O universo Batman – que compreende todas as mídias que contam histórias sobre o homem-morcego, seus companheiros, inimigos e a cidade de Gotham como um todo – é um dos mais famosos entre os quadrinhos ocidentais, provavelmente por sua particularidade: diferentemente dos demais super-heróis que são, desde sua concepção, figuras do bem absoluto que combatem um oposto mal, o homem-morcego possui uma dualidade, passando por questionamentos éticos, de justiça social e mesmo de distribuição de renda. Essa ambivalência presente nas personagens talvez seja o motivo de outra particularidade dos quadrinhos Batman: a popularidade dos vilões, que acabam ganhando seus próprios quadrinhos, filmes e séries.

Em 1940, Batman ganha uma revista própria com seu nome, em que aparece pela primeira vez aquele que seria a maior obsessão do protagonista: o vilão Coringa (Joker). Inspirado pela personagem principal Gwynplaine (Conrad Veidt), de *O Homem que Ri* (*The Man Who Laughs*, 1928, de Paul Leni), filme do

Expressionismo alemão, adaptado do romance homônimo de Victor Hugo (1869). O antagonista com aparência de palhaço e humor sádico apresenta uma expressão perturbadora, com um sorriso permanente no rosto.

Existem várias histórias diferentes de origem da personagem bizarra com ares de palhaço. Em algumas, ela é vítima de abuso infantil; em outras, sofre um acidente em uma fábrica de químicos, mas o certo é que essa indefinição faz parte do seu conceito. Outra possibilidade é que o Coringa não seja exatamente um homem, mas uma ideia, um tipo de personagem urbana interpretada por diferentes atores.

Batman e Coringa têm uma relação de dependência um do outro: Batman precisa que o Coringa exista para que seus atos heroicos, muitas vezes questionáveis, sejam justificados; enquanto Coringa precisa que Batman exista, pois é o herói quem dá sentido às suas insanidades.

Em setembro de 1992, estreou no canal *Fox Network*, a sombria, mas bem-humorada, *Batman: a Série Animada*. A série conta com o herói mascarado, acompanhado por seus ajudantes Robin e Batgirl, combatendo o crime na cidade de Gotham. No sétimo episódio da primeira temporada, *Um Favor para o Coringa (Joker's Favor, 1992)*, é introduzida uma nova personagem, a capanga Arlequina. Criada por Paul Dini e Bruce Timm, a personagem foi imaginada com base na atriz que dá voz à personagem na série, Arleen Sorkin²⁹, com inspiração no Arlequim da *Commedia dell'Arte* italiana e, como ele, é uma espécie de bobo da corte que auxilia o Coringa nos seus planos contra o super-herói protagonista e a cidade fictícia de Gotham.

Segundo Bruce Timm³⁰, a personagem tinha sido pensada para aparecer somente no episódio citado anteriormente, mas, algum tempo depois, no 46º episódio, *Os Peixes Risonhos (The Laughing Fish, temporada 1, que foi ao ar em janeiro de 1993)*, os roteiristas precisavam dar ao Coringa uma gangue e decidiram voltar com ela, graças ao seu sucesso com a audiência. A partir daí, Arlequina se torna uma personagem recorrente, tendo um relacionamento romântico com o Coringa, até ser incorporada definitivamente pela série e, em seguida, pela editora

²⁹ Emilee Owens, em "The Ascendance of Harley Quinn: Essays on DC 's Enigmatic Villain" (2017, p. 4).

³⁰ Em entrevista a Aaron Couch, de *The Hollywood Reporter*. Disponível em: <https://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/harley-quinn-history-917464>. Acesso em: 16 mar. 2020.

DC Comics, que publica os quadrinhos dos universos Batman, Super-Homem, Mulher-Maravilha, entre outros.

3.2. Transição para os Quadrinhos

A primeira aparição de Arlequina nas histórias em quadrinhos foi na revista *Batman Adventures #12* (Kelley Puckett; Mike Parobeck, 1993), ao lado da ecoativista Hera Venenosa. Na ocasião, as duas se unem para sequestrar a filha de um magnata do desmatamento e são confrontadas pela heroína Batgirl, até serem interrompidas pela Mulher Gato.

A origem da Arlequina é contada na história em quadrinhos *Batman: O Desenho da TV*, na edição *Louco Amor (Mad Love)*, Paul Dini e Bruce Timm, 1994), por meio de *flashbacks* durante a história que mostra o relacionamento abusivo entre Coringa e ela. Harleen Quinzel é uma jovem que teve destaque na ginástica no colégio, o que a levou a cursar Psiquiatria na Universidade de Gotham City. Depois de se tornar PhD na área, ela vai trabalhar no Asilo Elisabeth Arkham para os Criminalmente Insanos – um hospital psiquiátrico/presídio que abriga os mais perigosos criminosos psicóticos da cidade de Gotham – onde conhece o vilão, também conhecido como “O Príncipe Palhaço do Crime”, por quem desperta uma obsessão. Enlouquecida por sua paixão, ela liberta o palhaço do asilo e passa a acompanhá-lo como Arlequina (Harley Quinn, no original, um trocadilho com seu nome e a palavra harlequin/arlequin).

Na edição *Batman: Arlequina* (Paul Dini e Yvel Guichet, 1999), ela finalmente se torna uma personagem canônica da DC Comics. Após ser encontrada sob um monte de destroços por Hera Venenosa, Arlequina conta como a doutora Harleen Quinzel se apaixonou por Coringa, na época seu paciente no asilo Arkham, e se transformou na capanga fantasiada e insana. Ela revela também como o casal tinha sido “feliz” até o momento em que o palhaço a atrai para dentro de um foguete, lançado no ar na intenção de matá-la, e o momento em que Hera a encontra entre as ferragens. Hera, que já havia reconhecido a doutora Quinzel, tinha intenções de matar a psiquiatra, a princípio, mas fica tocada pela história e decide se unir a ela, dando uma fórmula que a torna imune a diversas substâncias tóxicas e potencializa suas habilidades. A palhacinha faz um acordo com Batman para entregar os planos

do Coringa, mas, no final, depois de um dissimulado pedido de desculpas, reata com o ex.

Em dezembro de 2000, ela ganha sua primeira história em quadrinhos solo: *Arlequina*, por Karl Kesel e Terry Dodson. Seguindo a mesma linha do quadrinho anterior, a HQ mostra ainda mais o relacionamento abusivo e tóxico que ela vive com o Coringa, incluindo as diversas vezes em que ele tenta assassiná-la, e sua dependência emocional em relação ao vilão. Arlequina se envolve em diferentes confusões e acaba sendo caçada por inúmeros súperes³¹, heróis ou vilões, e pela polícia de Gotham, tendo ao seu lado apenas a amiga Hera Venenosa.

Depois que a Mulher Gato é sequestrada e tem seu coração arrancado por Silêncio, na HQ *Batman: Detective Comics #846, edição O Coração do Silêncio (Heart of Hush, 2008)*, a felina, resgatada pelo próprio Batman, se sente enfraquecida e, percebendo que a cidade de Gotham tem ficado cada vez mais perigosa, até mesmo para os súperes, decide se unir a Hera Venenosa e Arlequina, em uma espécie de “time de garotas malvadas”, na HQ *Sereias de Gotham (Gotham City Sirens, 2009-2011)*.

Na edição 7, *Conto de Feriado* (de Paul Dini; David Lopez; Alvaro Lopez, 2010), de *Sereias de Gotham*, Harleen visita a família para as festas de fim de ano. A família se mostra desestruturada: o irmão mais novo é um homem acomodado e egoísta; o pai está preso por extorsão de mulheres; e a mãe, sobrecarregada, se mostra psicologicamente instável.

Depois de algumas aventuras ao lado das outras “sereias”, Arlequina invade o Asilo Arkham na intenção de se vingar e matar o Coringa; no entanto, a palhacinha tem mais uma recaída e acaba libertando o vilão, junto com os outros internos do asilo, causando um motim. Hera tenta resgatá-la, mas ela está ensandecida de paixão novamente e entra em combate com a amiga. Para conter a rebelião no Arkham, a Mulher Gato, acompanhada de Batman, acaba por trair as amigas e prendê-las no asilo, junto dos outros detidos.

Depois de fugir, Hera e Arlequina vão atrás da felina para matá-la. A revelação que elas não esperavam é que, em vez de um time de garotas malvadas,

³¹ Plural de *super*, geralmente coloca-se no plural o substantivo (exemplo: super-heróis), mas, neste caso, os substantivos são variáveis, super-heróis ou super-vilões. Portanto, se substantivou o prefixo *super*.

juntas, elas teriam tornado Gotham um local mais seguro. No fim, cada uma segue sozinha o seu caminho.

Em 2011, a DC Comics adotou uma nova linha editorial, *Os Novos 52*, na qual relançou diversos títulos, com alterações nas histórias de suas principais personagens, que também ganharam um re-design. Arlequina ganhou uma nova versão, menos infantilizada e mais insana, em mais um título solo.

Em *Arlequina* (2014-2016), um dos ex-clientes da Dra. Harleen Quinzel, deixa para ela como herança um prédio de quatro andares em Coney Island. Os dois primeiros andares do prédio são alugados para moradores, e os dois superiores são usados por Arlequina, que precisa manter o local; para isso, ela volta a atuar como psiquiatra durante o dia e, à noite, faz parte de um time de *roller derby*³². A protagonista tem como companhia um castor de pelúcia³³ parcialmente queimado, que a aconselha durante a história.

Sua cabeça foi posta a prêmio por um mafioso local e ela precisa escapar de assassinos e caçadores de recompensa, ao mesmo tempo em que vive sua vida dupla como Dra. Quinzel e Arlequina.

Em agosto de 2016, estreou *Esquadrão Suicida* (*Suicide Squad*), o primeiro filme *live-action* com a personagem. Três meses depois, em novembro, a equipe de super vilões do filme foi incorporada à HQ homônima.

3.3. Perfil psicológico e comportamental

Arlequina é uma personagem criada para servir ao Coringa, sendo assim, seu comportamento é submisso em relação ao vilão. Ela apresenta, ao mesmo tempo, características de vítima e de vilã, uma vez que sua obsessão e dependência fazem com que ela execute os planos nefastos do Príncipe Palhaço.

Arlequina é infantilizada em sua forma de agir e de se comunicar, demonstrando certa ingenuidade e tendo sempre um apelido exclusivo e “carinhoso” para cada uma das demais personagens, como “Pudim” ou “Pudinzinho” (*Puddin'*),

³² Um esporte de alto contato sobre patins *quad* em uma pista oval, praticado na maioria das vezes por mulheres. O *derby* é disputado por duas equipes, com cinco participantes cada, divididos entre ataque e defesa, em pequenos jogos chamados de *jams*. É um esporte considerado violento, devido aos choques entre praticantes.

³³ No quadrinho, as personagens se referem a ele como um brinquedo de pelúcia, no entanto, Amanda Conner, uma das autoras de *Arlequina* (2014) se refere a ele como um animal taxidermizado.

para o Coringa, a quem ela também chama de Senhor C. (*Mister J.*); “Ruiva” (*Red*), para a Hera Venenosa; Gatinha (*Kitty*), para a Mulher-Gato; e “Batinho” (*B-man*) ou Batsy, para o Batman.

Em algumas versões, no entanto, ela se mostra uma mulher muito mais violenta e perversa.

Taynah Barbosa (2018) aponta duas categorias em que as mulheres são divididas nas histórias em quadrinhos: os arquétipos da Virgem (ou namorada) e da Vilã (ou vagabunda). A primeira como mulher ideal, bela, ingênua e pura, que serve como exemplo; e a segunda que, antagonicamente, representa o erro, o vício e o mal, sendo uma mulher perigosa e sedutora, que deve ser evitada e combatida (Figura 2).

No caso de Arlequina, a personagem soma elementos pertencentes aos dois arquétipos: Temos então na Arlequina um tipo novo de personagem, que soma os dois elementos. Diferentemente da Vagabunda associada ao mistério e desapareço, temos na Arlequina a aura de inocência, dependência e infantilidade associada à Virgem. Os olhos infantis, o rosto angelical, os apelidos carinhosos no diminutivo, o penteado em “marias chiquinhas”, tudo remete à criança e sua inocência, contudo, é tão perigosa e mortífera como a Vagabunda (BARBOSA, 2018).

A vilã se mostra também uma personagem sedutora e sexual. Em *Louco Amor* (1994), Batman conversa com seu mordomo, Alfred Pennyworth, sobre Arlequina e sua mente “obsessiva e perigosa”. Ao contar sobre a formação de Harleen no Departamento de Psicologia da Universidade Estadual de Gotham, o herói mascarado revela que ela conseguiu se graduar sem necessariamente ter que estudar para isso. Imagens de *flashback* mostram que a jovem tem sua nota alterada para cima após uma visita à sala de um professor, que acaba com as roupas bagunçadas e coraçõezinhos saindo de sua cabeça.

Apesar do seu relacionamento possessivo e ciumento com Coringa – que a despreza nos momentos em que a comparsa não lhe é útil –, Harley age de maneira insinuante com outras personagens, incluindo Batman, arqui-inimigo de seu amado; e Hera Venenosa, com quem também vive um relacionamento entre suas idas e vindas com o palhaço.

Figura 2 – Arlequina e seu comportamento, ao mesmo tempo, sexualizada e infantilizada.



Fonte: Página 13 do quadrinho *Batman Adventures: Louco Amor* (1994), de Paul Dini e Bruce Timm.

Personagens fictícias existem em contextos fictícios, portanto não é possível apontar um diagnóstico que não esteja definido na própria obra. Dessa maneira, os próximos parágrafos são interpretações baseadas em características da personagem e não tem qualquer validade médica/psiquiátrica.

Em artigo publicado em 2013, o então doutorando em Sociologia na Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), Amaro Xavier Braga Júnior, aponta como a vilania é associada a patologias e transtornos mentais em HQs.

Megalomania, Esquizofrenia, Múltiplas Personalidades, Manias Depressivas ou Transtornos Obsessivos e Compulsivos emolduram as personalidades e

os comportamentos de boa parte dos vilões. É quase um valor atribuído e indissociável. O próprio ato de “fazer o mal” ou comprometer a integridade da humanidade ou do próximo (inocente) é o fator determinante da vilania (BRAGA Jr., 2013).

O autor ainda questiona o fato de que o herói, Batman, apresenta características que o identificariam com determinados transtornos, mas ele nunca é entendido como tal, como seus inimigos, nem recebe os mesmos tratamentos.

Bruce Wayne é um homem rico, muito rico. Apesar de portador de um transtorno obsessivo (capturar criminosos), manifestar uma fantasia delirante (vestir-se de morcego e fazer rondas noturnas) e sofrer de uma depressão maníaco-depressiva baseada em culpa (a constante lembrança da morte trágica de seus pais) que provocam severas limitações em sua vida: não constitui família, não tem relacionamentos duradouros e vive em constata [sic] sofrimento, salvo quando manifesta socialmente seu status principal (Batman); em nenhum momento ele é taxado de louco ou visto como portador de uma (ou várias) doenças mentais. Ele é visto como um herói. Antissocial e recluso, mas um herói. Seus arqui-inimigos não têm o mesmo tratamento (BRAGA Jr., 2013).

Braga Jr. apresenta um quadro com os vilões e seus prováveis transtornos, Arlequina apresentaria Personalidade Histriônica (CID³⁴F60.4) e Personalidade Ansiosa (CID F60.6). O transtorno de Personalidade Histriônica na vilã também é sugerido por Bayan Shehadeh (2017), em seu artigo *The Case of Harleen Quinzel*.

Segundo o *Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais* (DSM)³⁵, da Associação Psiquiátrica Americana, o Transtorno de Personalidade Histriônica é mais frequentemente diagnosticado em indivíduos do sexo feminino e se caracteriza, essencialmente, pela emocionalidade excessiva e difusa, e comportamento de busca por atenção.

Um padrão difuso de emocionalidade e busca de atenção em excesso que surge no início da vida adulta e está presente em vários contextos, conforme indicado por cinco (ou mais) dos seguintes: 1. Desconforto em situações em que não é o centro das atenções. 2. A interação com os outros é frequentemente caracterizada por comportamento sexualmente sedutor inadequado ou provocativo. 3. Exibe mudanças rápidas e expressão superficial das emoções. 4. Usa reiteradamente a aparência física para atrair a atenção para si. 5. Tem um estilo de discurso que é excessivamente impressionista e carente de detalhes. 6. Mostra autodramatização, teatralidade e expressão exagerada das emoções. 7. É sugestível (i.e., facilmente influenciado pelos outros ou pelas circunstâncias). 8. Considera as relações pessoais mais íntimas do que na realidade são (AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION, 2014, p. 667).

³⁴ Sigla de Código Internacional de Doenças.

³⁵ Sigla de Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, no original, em inglês.

O site DATASUS³⁶ aponta o transtorno Personalidade Ansiosa [esquiva] como sendo caracterizado pelos sentimentos de insegurança e inferioridade, bem como “o desejo permanente de ser amado e aceito, hipersensibilidade à crítica e a rejeição, reticência a se relacionar pessoalmente, e tendência a evitar certas atividades que saem da rotina”.

A pesquisadora Domina Petric (2019) ainda analisa a relação entre a personagem e Coringa como um caso de *Folie à Deux*. Segundo o Instituto de Psiquiatria do Paraná³⁷, o Transtorno Delirante Induzido (*Folie à Deux*), também conhecido como Psicose de Associação, é um fenômeno em que um “sujeito em um quadro psicótico transfere seus delírios para outras pessoas”. Não por acaso, o termo aparece no título do filme que o casal protagonizará, com previsão de estreia para outubro de 2024, *Joker: Folie à Deux* (em português, *Coringa: Delírio a Dois*). No caso, Coringa seria a personagem delirante que transfere seus delírios a Harley.

De fato, é possível reconhecer diversas dessas características na personagem, que sugerem que ela esteja em sofrimento mental. A necessidade constante de atenção, especialmente do Príncipe Palhaço, e sua dependência do vilão são preocupações até mesmo para Hera Venenosa. Na série animada, Hera leva Arlequina a cometer vários crimes contra clubes masculinos de Gotham, a fim de fazer com que a amiga se liberte da sua dependência emocional por uma figura masculina; no entanto, Harley acaba atraindo Coringa para a mansão de Hera, onde o vilão rouba os saques da dupla.

3.4. Caracterização nas mídias desenhadas e videogames

Em sua primeira aparição, em *Batman: a Série Animada (Batman: Animated Series, 1992-1995)*, Arlequina é apresentada com aparência que remete à personagem em quem é inspirada, o Arlequim. Ela usa um traje de corpo inteiro, nas cores preta e vermelha alternadas, e estampado com seu maior símbolo, os três losangos do naipe de ouros do baralho que se repetem pelos braços e pernas. A

³⁶ Site do Departamento de Informática do Sistema Único de Saúde. Disponível em: http://www2.datasus.gov.br/cid10/V2008/WebHelp/f60_f69.htm#:~:text=F60.6%20Personalidade%20ansiosa%20%5Besquiva%5D&text=Existe%20um%20desejo%20permanente%20de,riscos%20potenciais%20em%20situa%C3%A7%C3%B5es%20banais. Acesso em: 04 abr. 2024.

³⁷ Disponível em: <https://institutodepsiquiatriapr.com.br/blog/transtorno-delirante-induzido-folie-a-deux/>. Acesso em: 04 abr. 2024.

vestimenta ainda possui gola e mangas rufos, na cor branca; um chapéu bicornes, característico da figura do bobo da corte; botas curtas, e um par de luvas, também em preto e vermelho. O rosto é embranquecido, temporariamente – nas cenas sem a fantasia ela aparece com outra tonalidade de pele –, batom preto, e veste uma espécie de máscara preta ao redor dos olhos (Figura 3). A capanga de Coringa usa um revólver “de brinquedo”, com uma rolha na saída do cano.

Figura 3 – Model Sheet de Arlequina em Batman: a Série Animada.



Fonte: Conteúdo promocional de *Batman: The Animated Series Limited Edition*, Warner Brothers, 1996 (Blu-Ray).

A caracterização de Harley se relaciona diretamente com suas características subjetivas: a fantasia de Arlequim, facilmente identificável como um “bobo da corte”, revela sua infantilização e ingenuidade; por outro lado, o padrão de duas cores alternadas mostra a dualidade de sua personalidade, entre a vilã e a vítima.

Sem a fantasia, Harleen Quinzel é uma jovem padrão: branca, magra, loira e com olhos azuis. Aparece, algumas vezes, sem a pintura no rosto e com os cabelos presos em maria-chiquinha³⁸.

A caracterização da personagem continua a mesma na série seguinte, *As Novas Aventuras de Batman (The New Batman Adventures, 1997-1999)*, de Paul Dini e Bruce Timm; e na história em quadrinhos *Batman: o Desenho da TV (The Batman Adventures, 1992-1995)*; e suas sequências *Batman & Robin Adventures (1995-1997)*, de Paul Dini, e *Batman: The Adventures Continue (2020-2023)*, de Alan Burnett e Paul Dini.

A caracterização de Harley permanece praticamente inalterada nos quadrinhos até 2014, tendo mínimas variações, como o tamanho e a cor dos detalhes no chapéu; e a mudança do batom, de preto para vermelho, em *Sereias de Gotham (Gotham City Sirens, 2009-2011)*, em que ainda revela sua nova arma, uma marreta de madeira. Também em *Sereias de Gotham*, Arlequina é apresentada, muitas vezes, usando roupas casuais, como camisas, shorts e saias comuns, predominantemente nas cores preta, branca e vermelha.

A maior mudança na caracterização da personagem, até então, acontece na linha editorial *Os Novos 52*. Na edição especial *#0 Director's Cut de Arlequina (Harley Quinn, 2014-2016)*, os autores Jimmy Palmiotti e Amanda Conner convidam diferentes artistas para desenhar, cada um, uma página da HQ, ocasionando em alguns designs diferentes. A caracterização oficial de Arlequina na revista se torna menos caricata, em uma versão mais “adulta” e sinistra da personagem, que tem a pele extremamente branca; e os cabelos em penteado estilo maria-chiquinha, de um lado preto e do outro vermelho; usando um *corset*, com recortes em preto e vermelho e fechaduras na frente; short com lado esquerdo (da personagem) preto, e o direito vermelho; botas *over the knee*³⁹, preta do lado direito e vermelha do lado esquerdo; cinto com fivela detalhada em preto e vermelho; e, ocasionalmente, usa uma jaqueta vermelha com recortes e aplicações pretas. Ela ainda apresenta sombra vermelha no olho direito, e azul, no esquerdo; batom vermelho; e as unhas pintadas de preto, na mão direita, e de vermelho, na esquerda (Figura 4). A marreta reaparece também reformulada, em tamanho bem maior que a anterior.

³⁸ Penteado em que os cabelos são divididos ao meio e cada lado é preso separadamente.

³⁹ Acima do joelho, em tradução literal.

A personagem ainda apresenta algumas mudanças de roupas, entre elas, o uniforme que usa para a prática do *roller derby*; o traje de psiquiatra; e uma adaptação do figurino de Poderosa (*Power Girl*), na edição #11 de dezembro de 2014. Exceto pelos momentos em que aparece como Dra. Harleen Quinzel, quando usa *tailleur* e *scarpin* brancos, usa os cabelos loiros soltos, e maquia sua pele para um tom mais “natural”; as demais vestimentas mantêm a aparência e a cartela de cores da vilã.

Como é possível perceber, apesar da reformulação, que transformou completamente a sua caracterização, Arlequina mantém uma identidade visual que pode ser percebida pela silhueta proporcionada pelo penteado, que se assemelha ao chapéu bico de corvo do design original; e as cores preta e vermelha alternadas, junto ao branco, que aparece em detalhes e na própria pele da personagem.

Figura 4 – Arlequina nos quadrinhos da linha editorial Os Novos 52.



Fonte: Página 4 da terceira edição do quadrinho *Arlequina* (2014-2016), de Amanda Conner e Jimmy Palmiotti.

Apesar de Arlequina ser, no cinema, um membro do Esquadrão Suicida, nos quadrinhos ela só passa a integrar o grupo depois do primeiro filme, de 2016. O Esquadrão Suicida aparece pela primeira vez no quadrinho *Bravos e Destemidos* (*The Brave and the Bold*, 1955-1983), edição 25, de agosto/setembro de 1959. As edições eram bimensais e contavam histórias diversas de heróis inspirados por figuras históricas, heróis mitológicos – como Robin Hood –, super-heróis, atletas e outros. A Força Tarefa X era composta, originalmente, pelo Coronel Rick Flag, a enfermeira Karin, o físico Jess Bright e o astrônomo Dr. Evans, todos humanos sem super-poderes.

Em janeiro de 1987, estreou a versão moderna do Esquadrão Suicida. Convocada por Amanda Waller e liderada por Rick Flag, a Força Tarefa X contava ainda com Pistoleiro (Deadshot), Tigre de Bronze (Bronze Tiger), Capitão Bumerangue (Captain Boomerang), Magia (Enchantress) e Arrasa-Quarteirão (Blockbuster). O Esquadrão Suicida têm variadas formações em quadrinhos de diversos títulos até sua chegada ao cinema.

A primeira vez que Arlequina aparece em um videogame é em 1994, no jogo de plataforma *Aventuras de Batman e Robin* (*The Adventures of Batman & Robin*), em que ela aparece rapidamente, apenas apresentando o Coringa, chefe final do jogo. A caracterização é a mesma da série animada de 1992, assim como em *Batman: Chaos in Gotham* (2001), do estúdio Ubisoft, para *Game Boy Color*. A caracterização permanece a mesma em *Batman: Vengeance* (2001), e em *LEGO Batman: The Videogame* (2008), sendo que, neste último, todas as personagens apresentam o formato de bonecos LEGO.

Já na coleção de jogos eletrônicos de ação e aventura *Batman: Arkham*, do estúdio Rocksteady, os jogadores controlam Batman, em uma perspectiva de terceira pessoa, contra diversos vilões da cidade de Gotham.

Em *Batman: Arkham Asylum* (2009), primeiro da sequência, Coringa, com ajuda de Arlequina, prepara uma armadilha para o homem-morcego, que fica preso no asilo com vários internos que, tendo sido levados para lá pelo próprio justiceiro, buscam vingança.

Arlequina aparece com os cabelos loiros presos em maria-chiquinha, o rosto com uma pintura branca, máscara preta em volta dos olhos, e, nas bochechas, *blush* bem carregado. Suas roupas sofrem mais alterações, ela passa a usar um conjunto branco com minissaia pregueada e top decotado, aparecendo a parte de cima do

sutiã, que tem um lado vermelho e o outro roxo; usa também espartilho vermelho com detalhes roxos; bota *over the knee* vermelha de um lado, e roxa, do outro; luvas acima dos cotovelos nas mesmas cores; meia arrastão preta aparecendo por cima das botas; pulseiras de rebite, cinto e gargantilha. Usa ainda um crachá de funcionário do asilo (Figura 5).

Figura 5 – Arlequina no jogo Batman: Arkham Asylum.



Fonte: Captura de tela do jogo *Batman: Arkham Asylum* (2009).

Até então, não havia grandes mudanças na cartela de cores da personagem, a troca de preto por roxo e a combinação dessa nova cor com o vermelho poderiam alterar a percepção que se tem da personagem. Embora o acréscimo de uma cor contrastante possa dar a sensação de algo mais infantil e lúdico, o jogo traz uma versão mais sombria e violenta da personagem. É possível perceber nessa caracterização, também, uma maior sexualização da personagem, que passa a contar com elementos fetichistas em sua composição.

Em *Batman: Arkham City* (2011), Arlequina recupera sua cartela de cores original, mas mantém o estilo de espartilho do jogo anterior. No lugar da saia, usa calças por dentro das botas *over the knee*. Seus losangos característicos também reaparecem, porém com uma configuração diferente. A máscara perde seu lugar para maquiagem preta ao redor dos olhos; e os cabelos loiros, ainda presos em maria-chiquinha, ganham detalhes nas pontas, pretos de um lado e vermelhos do

outro. Acessórios, como cinto, pulseiras e gargantilha passam a ser elementos recorrentes (Figura 6).

Figura 6 – Arlequina no jogo Batman: Arkham City.



Fonte: Captura de tela do jogo *Batman: Arkham City* (2011).

No terceiro jogo, *Batman: Arkham Knight* (2015), Arlequina aparece com uma caracterização que parece ser a mistura das duas anteriores, o espartilho se mantém, mas agora por cima de uma camisa branca, da qual aparecem as mangas e gola. Ela volta a usar minissaia, mas dessa vez preta, aparentando ter uma anágua branca estruturada por baixo. Usa meia calça, vermelha em uma perna e preta na outra, com seu símbolo em cada lado. As botas têm cano médio. Os acessórios lembram peças de fetiche. Cabelo e rosto permanecem como em *Arkham City*.

Foram feitos outros jogos com o título “*Batman: Arkham [...]*”, mas produzidos por outros estúdios. Em *Batman: Arkham Origins* (2013), Batman resgata a Dra. Harleen Quinzel, que ainda não havia se transformado em Arlequina.

Na sequência de jogos de luta, *Injustice*, Arlequina é uma personagem de suporte em *Injustice: Gods Among Us* (2013) e uma das protagonistas em *Injustice 2* (2017). O jogador controla os heróis da Liga da Justiça, dos Titãs e os vilões em universos paralelos, depois de Superman matar o Coringa e alterar a realidade.

Todas as personagens têm duplicatas, incluindo Harley. Na primeira versão, ela usa uma vestimenta que remete a peças de *lingerie*, em suas cores clássicas, preto e vermelho, luvas, meias compridas, e o cabelo com as metades preto e vermelho, com seu penteado tradicional. Na segunda, a personagem se veste de maneira mais urbana, com *cropped*, colete e calças; o cabelo loiro dividido ao meio tem apliques preto e vermelho nas pontas (Figura 7).

Figura 7 – Arlequina e Coringa no jogo Injustice: Gods Among Us.



Fonte: Colagem de autoria própria com capturas de tela jogo *Injustice: Gods Among Us* (2013).

No segundo jogo da sequência, após a morte de Coringa e a queda do regime tirano de Superman, Harley se junta a Batman contra novas ameaças.

Arlequina usa *corset* vermelho com detalhes em preto; calça com um lado em preto e o outro vermelho, contendo seus losangos característicos pretos na parte anterior da coxa da lateral vermelha; jaqueta curta em vermelho e preto; bota estilo montaria; luvas pretas; cotoveleiras e joelheiras; um coldre com duas pistolas; e usa

óculos colocados acima da cabeça. Os cabelos loiros estão divididos em seu penteado tradicional, tendo as pontas de cada lado pintadas de azul e de cor-de-rosa (Figura 8).

Figura 8 – Bruce Wayne, Arlequina, Canário Negro e Arqueiro Verde no jogo Injustice 2.



Fonte: Captura de tela do jogo *Injustice 2* (2017).

Em fevereiro de 2024 foi lançado o jogo *Esquadrão Suicida: mate a Liga da Justiça* (*Suicide Squad: Kill the Justice League*), em que Pistoleiro (Deadshot), Arlequina (Harley Quinn), Tubarão-Rei (King Shark) e Capitão Bumerangue (Captain Boomerang) são recrutados por Amanda Waller para compor a Força Tarefa X. Inserido no mesmo universo da série *Batman: Arkham*, o jogo de tiro em terceira pessoa pode ser jogado no modo solo ou no modo multijogador cooperativo. Os jogadores controlam os quatro vilões do Esquadrão Suicida para salvar Metrópolis – dos anteriormente heróis – da Liga da Justiça, que estão sob controle de Brainiac.

Inicialmente as personagens usam o uniforme de internos do Asilo Arkham e da prisão de Belle Reve, no caso do Tubarão-Rei. Em determinado momento, Waller disponibiliza as vestimentas características de cada personagem, Arlequina recebe a roupa usada em *Batman: Arkham Knight* (Figura 9), mas acha antiquada e busca um novo figurino.

Figura 9 – Figurino de Arlequina de Batman: Arkham Knight em Esquadrão Suicida: Mate a Liga da Justiça.



Fonte: Captura de tela do jogo *Esquadrão Suicida: mate a Liga da Justiça* (2024).

Arlequina passa a combinar as cores vermelho e azul em um visual que a personagem chama de “uma coisinha mais modernosa”. A vestimenta é composta por *cropped* branco estampado com os dizeres *Harleen the Queen*, um trocadilho com seu nome original, significando “Harleen, a Rainha”; jaqueta em azul, vermelho e preto, com ombreiras decoradas com rebites em formato de losango; calças meio-a-meio em azul e vermelho, com detalhes de rebite em formato de losango acima da altura dos joelhos; botas estilo coturno, sendo um pé vermelho com cadarço azul e o outro azul com cadarço vermelho; como acessórios: um cinto de rebites, coldre com duas pistolas, pulseira de rebite no pulso esquerdo, luva azul na mão direita, gargantilha estilo *choker*; e como arma, um taco de beisebol.

A personagem apresenta também a maquiagem branca característica no rosto, batom vermelho e preto, e sombra azul e vermelha nos olhos. Os cabelos loiros estão novamente divididos ao meio, mas dessa vez há um coque de cada lado da cabeça, com apliques: azul, do lado esquerdo, e vermelho, do lado direito (Figura 10).

Figura 10 – Arlequina e Pistoleiro em Esquadrão Suicida: mate a Liga da Justiça.



Fonte: Captura de tela do jogo *Esquadrão Suicida: mate a Liga da Justiça* (2024).

Atualizações e eventos do jogo permitem selecionar outros vilões, como o Coringa, por exemplo; e podem oferecer diferentes *skins*⁴⁰ para as personagens jogáveis.

3.5. Chegada ao cinema

A primeira vez que a personagem Arlequina apareceu em um filme *live-action* foi em 2016, quando protagonizou *Esquadrão Suicida* (*Suicide Squad*), com direção de David Ayer.

No longa, após a morte do Superman, Amanda Waller (Viola Davis) reúne uma equipe de meta-humanos⁴¹ presos na fictícia Penitenciária Federal Belle Reve para compor a Força Tarefa X, apelidada de Esquadrão Suicida por Pistoleiro. O grupo é formado pelos criminosos: Pistoleiro (Deadshot, interpretado por Will Smith), Arlequina (Harley Quinn, Margot Robbie), Capitão Bumerangue (Captain Boomerang, Jai Courtney), El Diablo (Jay Hernandez) e Crocodilo (Killer Croc,

⁴⁰ Significa “pele” em inglês. Nos jogos digitais, o termo é utilizado para se referir a uma aparência/caracterização pré-determinada, que pode ser aplicada na personagem pelo jogador.

⁴¹ Palavra usada para se referir a humanos que possuem super-poderes nos produtos da DC Comics. Disponível em: <https://www.wikiwand.com/pt/Meta-humano>. Acesso em: 04 abr. 2024.

Adewale Akinnuoye-Agbaje); e conta ainda com a entidade Magia (Enchantress), incorporada na arqueóloga June Moone (Cara Delevigne) e o coronel Rick Flag (Joel Kinnaman), um humano convencional das forças especiais.

Inicialmente, eles seriam designados para combater em uma iminente Terceira Guerra Mundial, mas Magia consegue libertar seu irmão, Incubus, e, depois, se libertar, retornando à sua “forma original” e com a pretensão de destruir os humanos. Para combatê-los, o restante do grupo recebe os reforços de Katana (Karen Fukuhara) e Amarra (Slipknot, Adam Beach), que é morto por Flag quando tenta fugir na primeira ação da equipe. Enquanto isso, Coringa (Joker, Jared Leto) tenta recuperar “sua garota”.

Arlequina é o alívio cômico do filme, ao mesmo tempo em que compõe o “fanservice⁴²”. Diversas cenas mostram Harley em enquadramentos e ângulos que erotizam e objetificam a personagem.

Durante a divulgação de *Esquadrão Suicida*, Margot Robbie percebeu que Arlequina tinha uma grande base de fãs e quis trazer mais personagens femininas para o conhecimento do público. Em entrevista, a atriz disse que nessa época começou a ler os quadrinhos *Aves de Rapina*, se apaixonou pela personagem Caçadora e decidiu usar sua influência no estúdio para produzir um filme sobre essas mulheres incríveis⁴³.

A atriz, que também é produtora do filme *Aves de Rapina: Arlequina e sua emancipação fantabulosa*, não só montou uma equipe de personagens femininas, como também trouxe mulheres para trabalhar na produção. O filme foi dirigido por Cathy Yan, tem roteiro de Christina Hodson, e Erin Benach como figurinista, entre outras. “Quero usar a posição em que estou na indústria para dar chance a cineastas em primeiro e segundo longa e a histórias sobre mulheres, dirigidas e escritas por mulheres” (Robbie *in* Morisawa, 2020).

Em *Aves de Rapina: Arlequina e sua emancipação fantabulosa (Birds of Prey: and the Fantabulous Emancipation of One Harley Quinn, 2020)*, Arlequina narra a história de quando ela, depois de seu rompimento com Coringa, se junta a Caçadora

⁴² Termo composto pelas palavras *fan* e *service*, significando algo como “serviço ao fã”, em português. O termo é usado para se referir a elementos da obra que não agregam à narrativa e tem como objetivo “agradar” aos fãs ou atrair uma nova audiência, muitas vezes envolvendo conotação sexual.

⁴³ Em entrevista para o site Nerdist. Disponível em: <https://nerdist.com/article/margot-robbie-birds-of-prey-harley-quinn-five-year-journey/>. Acesso em: 09 abr. 2024.

(Huntress, Mary Elizabeth Winstead), Canário Negro (Black Canary, Jurnee Smorllett) e a detetive Renee Montoya (Rosie Perez). O grupo se une para proteger a jovem Cassandra Cain (Ella Jay Basco) do vilão Roman Sionis, também conhecido como Máscara Negra (Black Mask, Ewan McGregor), e seu capanga sanguinário Victor Zsasz (Chris Messina). Apesar da tentativa de se afastar do primeiro filme, ele não o nega, apresentando referências e *easter eggs*⁴⁴, como o figurino de Harley e a foto de Capitão Bumerangue em um pôster de “procurado” na delegacia.

No filme de 2020, a história é contada pelo ponto de vista da protagonista, sendo assim, todo o filme é cheio de brilho, desde as roupas e objetos de Harley até os efeitos de tiros e sangue (Figura 11).

Figura 11 – Sangue é substituído por brilhos e fumaça colorida no filme Aves de Rapina.



Fonte: Captura de tela do filme *Aves de Rapina: Arlequina e sua emancipação fantabulosa* (2020).
Direção de Cathy Yan.

No ano seguinte, em 2021, James Gunn lança *O Esquadrão Suicida*, considerado um *soft reboot*⁴⁵, ou seja, não elimina totalmente os acontecimentos do filme de 2016, mas também não é considerado uma sequência. O longa é uma espécie de “redenção” para os fãs de quadrinhos, depois da decepção de seu antecessor⁴⁶.

⁴⁴ *Easter egg* pode ser traduzido como “ovo de páscoa”, mas, no caso, é uma expressão para descrever mensagens e referências escondidas em filmes, jogos e outras mídias.

⁴⁵ Disponível em: <https://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-159978/>. Acesso em: 15 maio 2024.

⁴⁶ Como pode ser visto na crítica de Durval Ramos para o CanalTech. Disponível em: <https://canaltech.com.br/entretenimento/o-esquadrao-suicida-critica-191748/>. Acesso em: 10 abr. 2024.

Novos criminosos são convocados por Amanda Waller, para mais uma missão da Força Tarefa X, a operação tem como missão adentrar no centro de pesquisa científica Jotunhein e destruir qualquer vestígio do Projeto Estrela-do-Mar, encabeçado pelo geneticista Pensador (Thinker, Peter Capaldi).

Na equipe 1, liderada por Rick Flag, estão: Sábio (Savant, Michael Rooker), Blackguard (Pete Davidson), Mongal (Mayling Ng), Dardo (Javelin, Flula Borg), O.C.D – sigla para O Cara Desacoplável, The Detachable Kid – (T.D.K, Natham Fillion), Doninha (Weasel, Sean Gunn) e os já conhecidos Capitão Bumerangue e Arlequina. Todos, com exceção de Rick Flag e Arlequina, morrem em uma emboscada ao chegar à ilha.

A equipe 2 é liderada por Sanguinário (Bloodsport, Idris Elba), seguido por Pacificador (Peacemaker, John Cena), Tubarão-Rei (King Shark, Steve Agee), Caçador 2 (Ratcatcher 2, Daniela Melchior), e Bolinha (Polka-Dot Man, David Dastmalchian). O grupo consegue chegar à mata com facilidade, uma vez que a equipe 1 serviu de distração para o exército de Corto Maltese na praia.

Flag foge para a mata, onde encontra um grupo de resistência liderado por Sol Soria (Alice Braga), e Arlequina é capturada pelos homens do Presidente General Silvio Luna (Juan Diego Botto). A pedido do presidente, Harley enroupa um vestido vermelho longo do tipo princesa, com anáguas brancas (Figura 12).

Figura 12 – Arlequina em vestido vermelho no filme O Esquadrão Suicida.



Fonte: Captura de tela do filme *O Esquadrão Suicida* (2021). Direção de James Gunn.

O filme é violento e sangrento, ao mesmo tempo em que abraça o ridículo e o cômico. Alguns personagens, como Sanguinário e Amanda Waller, são muito sérios e com uma postura mais grosseira, e outros são mais divertidos e absurdos, como Arlequina e o Tubarão-Rei, gerando um equilíbrio nas cenas. A personagem Caça-Rato 2 é original do filme, ou seja, não tem recorrência anterior nas mídias da DC, e traz humanidade e sensibilidade para este grupo de malfeitores.

Em 2022 foi anunciada a produção de uma sequência ao filme *Coringa* (*Joker*, 2019), ambos com direção de Todd Phillips. Em *Coringa*, Joaquin Phoenix interpreta Arthur Fleck, um artista fracassado com transtornos psiquiátricos, que acaba se tornando, acidentalmente, um símbolo dos rejeitados contra o sistema.

Na sequência *Coringa: Delírio a Dois* (*Joker: Folie à Deux*, 2024), Joaquin Phoenix volta como o palhaço Coringa e terá a cantora e atriz Lady Gaga – nome artístico de Stefani Joanne Angelina Germanotta – como Arlequina. O primeiro trailer⁴⁷, disponibilizado em abril de 2024, mostra Fleck em uma instituição indeterminada e conhecendo a personagem interpretada por Gaga.

3.5.1. Caracterização em Esquadrão Suicida (2016)

Em *Esquadrão Suicida* (2016), escrito e dirigido por David Ayer, Arlequina é interpretada pela atriz australiana Margot Robbie. O figurino é assinado por Kate Hawley, cabelo e maquiagem por Alessandro Bertolazzi.

Arlequina é uma mulher branca, de olhos azuis, com corpo magro e definido, apresentada, inicialmente, com calcinha branca, top branco, e regata branca com os dizeres “*Burn After Use*” – em português, “queimar após o uso” –; sua roupa é desgastada, rasgada e tem pontas amarradas em nó. A personagem é uma prisioneira e, por isso, não usa maquiagem, tem os longos cabelos platinados soltos, e está com um corte na lateral esquerda da boca, justificado pela ação violenta dos agentes de segurança da prisão. Ela apresenta tatuagens por todo o corpo, incluindo o rosto: a palavra “*rotten*” – “podre” em português – seguindo o desenho da mandíbula, e um pequeno coração preto, abaixo do olho direito; dando a volta em seu antebraço direito, uma composição com diversos losangos pretos e vermelhos; os losangos aparecem também em suas pernas, junto de outros desenhos mais

⁴⁷ Disponível em: https://youtu.be/sHG2sAi2R-s?si=WU2rpWvwP22_FpKO. Acesso em: 11 abr. 2024.

amadores e frases de ponta cabeça, como se ela mesma tivesse se tatuado; outras frases e desenhos aparecem pelos braços, tronco e abdome (Figura 13).

Figura 13 – Arlequina na prisão de Belle Reve no filme *Esquadrão Suicida*.



Fonte: Captura de tela do filme *Esquadrão Suicida* (2016). Direção de David Ayer.

Durante o primeiro terço do filme, todos os criminosos estão vestidos com o uniforme da penitenciária de Belle Reve, que consiste em farda laranja sobre camiseta branca. Em certo momento, Harley aparece com a parte de cima da farda amarrada em um nó na parte da frente e com os cabelos presos em maria-chiquinha.

Em cenas de lembrança/delírio, Harleen aparece com roupas adequadas para sua profissão como psiquiatra: jaleco, camisa, e saia lápis ou calça social; em outra cena, abraçada com Coringa, aparece vestindo o seu traje original, em uma referência a capa da HQ *Batman: Arlequina* (1999); outrora aparece ainda usando um vestido curto e decotado, com estampa de losangos em preto e dourado, em um clube noturno de gângsteres, de propriedade do Coringa.

O figurino definitivo é composto por camiseta branca de malha, com detalhes em azul e vermelho e a frase “*Daddy’s Lil Monster*” – “monstrinho do papai”, em português – escrita em preto na frente. Na parte de baixo, a personagem usa *short* curtíssimo de paetês nas cores vermelho e azul; meia-calça arrastão preta com a trama pequena; e botas estilo esportivo, de salto, em preto e branco. Ainda usa uma jaqueta metade azul e metade vermelha, com detalhes dourados, e os dizeres “*Property of Joker*” – “propriedade do Coringa”, em português – bordados também

em dourado. Os acessórios da personagem são: luva vermelha com detalhe azul, na mão esquerda; pulseiras e cinto de rebites; gargantilha dourada, com o escrito “*Puddin*”, em referência ao Coringa; diversos brincos nas orelhas e anéis nas mãos; e coldre axilar para uma arma, preto, decorado com rebites.

Como armas, a personagem carrega um revólver Chiappa Rhino personalizado, em preto, branco e dourado, com os dizeres *love* e *hate* – respectivamente, “amor” e “ódio”, em português – escritos na parte externa do tambor; e um bastão de basebol, com os dizeres “*Good Night*” – ou “boa noite” em português –, um texto escrito à mão no corpo do taco, e detalhes em forma de losangos azuis e vermelhos entre a empunhadura e o batedor.

Os cabelos platinados estão presos em maria-chiquinha, sendo as pontas do lado esquerdo na cor azul e as pontas do lado direito em cor-de-rosa. No rosto pálido, a maquiagem acompanha os cabelos, com sombra azul do lado esquerdo e rosa, no direito; e batom vermelho.

Em determinado momento, a anti-heroína quebra uma vitrine para roubar uma bolsa metálica, demonstrando sua atração por coisas brilhantes e seu desvio de conduta. Ao ser questionada por Flag, Harley responde: “Nós somos vilões, é isso que fazemos!”⁴⁸.

A caracterização de Arlequina no longa-metragem é inspirada em um visual usado por Debbie Harry, vocalista da banda de *punk rock* e *new wave* Blondie, em 1976, segundo entrevista da própria Margot Robbie para a rádio australiana 2day FM⁴⁹ (Figura 14).

⁴⁸ Do original: “*We’re bad guys, it’s what we do!*”

⁴⁹ Disponível em: <https://www.dailymail.co.uk/tvshowbiz/article-3720967/Margot-Robbie-reveals-Harley-Quinn-outfit-Suicide-Squad-inspired-rock-star-Debbie-Harry.html>. Acesso em: 15 abr. 2024.

Figura 14 – Comparativo entre os figurinos de Arlequina (2016) e Debbie Harry (1976).



Fonte: Colagem de autoria própria com imagens retiradas da internet⁵⁰.

Utilizar uma referência do *punk rock* para a Arlequina faria sentido, uma vez que a personagem apresenta características de não adequação aos padrões e anarquia, assim como faz sentido que ela use roupas curtas e brilhantes, pois combina com sua personalidade infantilizada e sedutora. As questões levantadas nesta pesquisa se referem à perda da identidade visual, tornando a personagem pouco reconhecível, a falta de funcionalidade do figurino, e o tratamento que se dá à personagem por meio da construção das cenas.

A identidade visual é um conjunto de características, como cores e formas, que identificam uma marca, produto, serviço, ou, nesse caso, personagem. A identidade visual é importante para uma personagem que transita entre mídias, uma vez que ela precisa ser reconhecida em diversos suportes e em diferentes tipos de tecnologias. Como já discutido, Arlequina migra da série animada para os

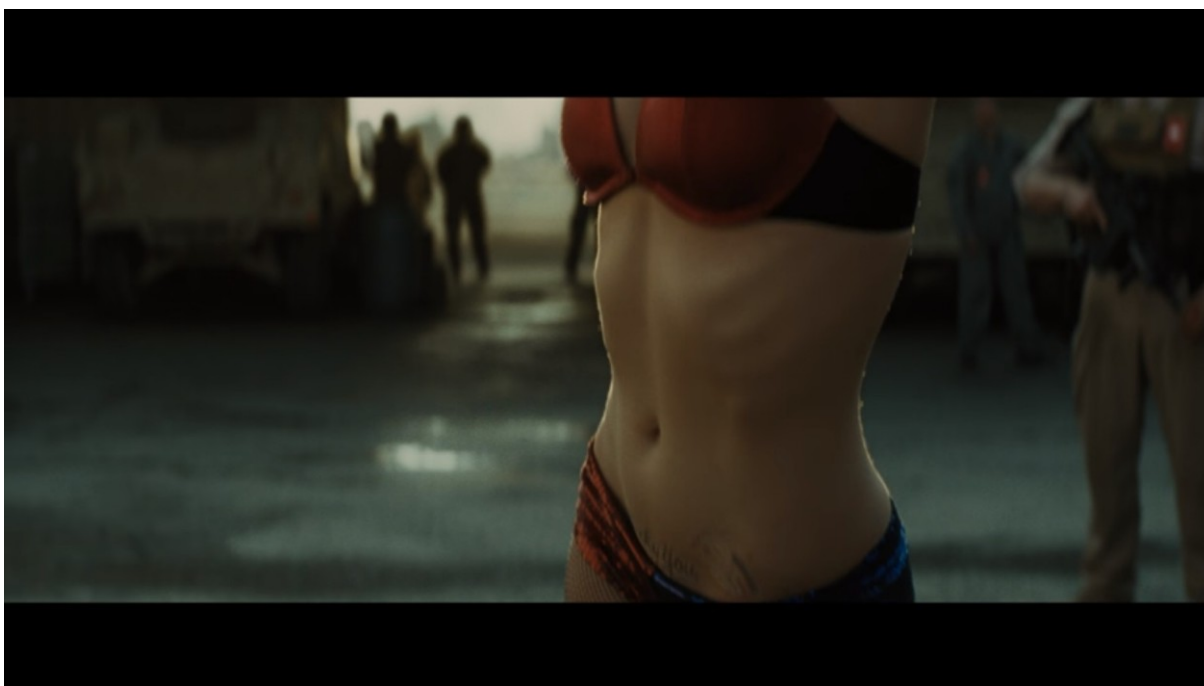
⁵⁰ Imagem de Debbie Harry disponível em: https://www.reddit.com/r/OldSchoolCool/comments/s9snzm/debbie_harry_chris_stein_1976_this_was_the/#lightbox. Imagem de Arlequina disponível em: <https://fr-starstills.glopalstore.com/harley-quinn-and-the-joker-suicide-squad-movie-lifesize-cardboard-cutout-standee-stand-up-twin-pack/>. Acesso em: 15 abr. 2024.

quadrinhos e, então, para jogos de videogame e o cinema *live-action*, por isso, mesmo que haja mudanças no design da personagem, é fundamental que ela seja identificável.

Evidentemente que uma obra ficcional tem liberdade criativa para desenvolver a personagem da maneira que melhor lhe convier e figurinos não precisam ser, necessariamente, funcionais, porém o que se questiona são as decisões tomadas que tanto descaracterizam a personagem, como não tem funcionalidade, servem apenas ao olhar masculino, como pode ser visto em diversas cenas do filme.

Após a convocação dos prisioneiros para integrar a Força Tarefa X, os meta-humanos são reunidos no pátio da prisão, cercados por soldados armados, e cada um recebe um baú com seus pertences. Arlequina é filmada de baixo até em cima enquanto troca de roupa (Figura 15), até a câmera enquadrar seu rosto, quando a música para e ela olha ao redor, se dando conta que todos estão a observando. Os outros integrantes também trocam de roupa no mesmo lugar, Crocodilo e Diablo são mostrados trocando de camiseta, mas nenhum deles recebe a mesma atenção que Harley.

Figura 15 – Cena em que Arlequina troca de roupa.



Fonte: Captura de tela do filme *Esquadrão Suicida* (2016). Direção de David Ayer.

Em outra cena, Arlequina usa seu bastão de basebol para quebrar uma vitrine, de onde rouba uma bolsa brilhante, demonstrando o interesse dela por

objetos reluzentes. A personagem inclina seu corpo em direção ao objeto ficando com as nádegas voltadas para a câmera (Figura 16). Apesar do enquadramento um pouco menos explícito, ainda fica evidente o foco da cena em que a personagem colorida, à meia-luz, fica em contraste com a vitrine em preto e branco e iluminada. Capitão Rick Flag pergunta o que há de errado com eles e Arlequina responde “*Nós somos vilões! É o que a gente faz!*”⁵¹, mostrando que a personagem tem plena consciência do que está fazendo e suas intenções.

Figura 16 – Arlequina rouba uma bolsa em uma vitrine.

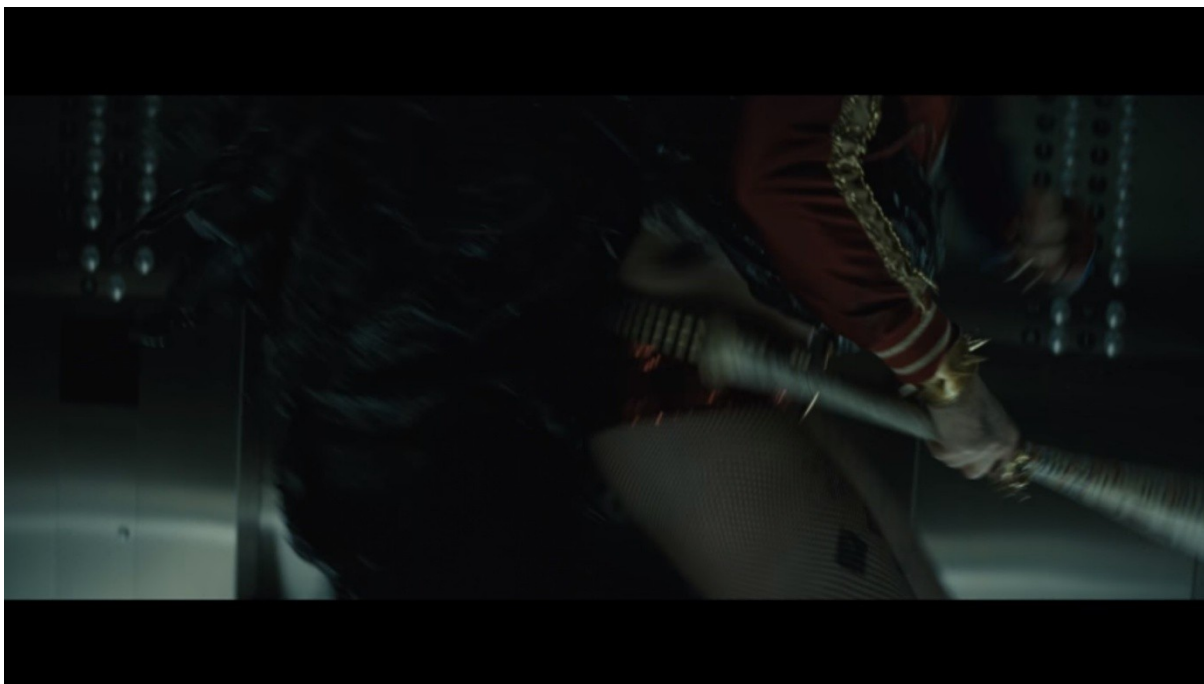


Fonte: Captura de tela do filme *Esquadrão Suicida* (2016). Direção de David Ayer.

Diversas cenas colocam o corpo de Arlequina em evidência, como em cenas de combate corporal (Figura 17). Além disso, chama a atenção que, ao ser resgatada de helicóptero por Coringa, a personagem escala uma corda, onde mostra suas habilidade como ginasta, mas ao final da subida, o ângulo escolhido para mostrar a personagem seja, no mínimo, questionável (Figura 18).

⁵¹ No original “*We’re bad guys! It’s what we do!*”.

Figura 17 – Arlequina é abraçada por trás por um capanga de Magia.



Fonte: Captura de tela do filme *Esquadrão Suicida* (2016). Direção de David Ayer.

Figura 18 – Arlequina é resgatada por Coringa.



Fonte: Captura de tela do filme *Esquadrão Suicida* (2016). Direção de David Ayer.

A crítica de cinema Laura Mulvey (1992) em seu artigo “*Visual Pleasure and Narrative Cinema*” associa o prazer proporcionado pelo cinema ao fetichismo e a escopofilia (ou voyeurismo). A escritora questiona a presença da mulher no cinema narrativo como imagem passiva, enquanto os homens têm o domínio do olhar.

Em um mundo ordenado pelo desequilíbrio sexual, o prazer em olhar tem sido dividido entre ativo/masculino e passivo/feminino. O olhar masculino⁵² determinante projeta sua fantasia na figura feminina que é estilizada de acordo [com essa fantasia]. Em seu tradicional papel exibicionista, as mulheres são simultaneamente olhadas e mostradas, com sua aparência codificada para um visual forte e impacto erótico, de modo que se pode dizer que elas conotam a condição de serem ‘para se olhar’. A mulher mostrada como objeto sexual é o condutor do espetáculo erótico: de *pin-ups* ao *strip-tease*, de Ziegfeld a Busby Berkeley, ela prende o olhar, performa para e significa o desejo masculino⁵³ (MULVEY, 1992, p. 750, tradução nossa).

A autora ainda classifica a presença feminina no cinema em dois níveis: o primeiro que a coloca como objeto erótico para as personagens dentro da tela e o segundo, em que a mulher é um objeto erótico para o público; alternando a tensão entre os olhares de cada lado da tela. No caso de Arlequina em *Esquadrão Suicida*, apesar de protagonista, ela não é detentora do olhar, sendo, ela própria, o objeto a ser olhado. É possível perceber os dois níveis definidos por Mulvey, uma vez que ela é objeto do olhar tanto das personagens, quanto do público masculino, com a condução do diretor na construção das cenas (Figura 19).

⁵² No original “*male gaze*”. O termo utilizado por Laura Mulvey foi incorporado às teorias feministas e é utilizado para se referir à visão masculina sobre o mundo e a realidade em obras de ficção e propaganda, e que, conseqüentemente, reflete a visão do homem sobre a mulher. Disponível em: <https://blogfca.pucminas.br/ccm/male-gaze-e-a-prevalencia-da-visao-masculina/>. Acesso em: 22 abr. 2024.

⁵³ Do original: “*In a world ordered by sexual imbalance, pleasure in looking has been split between active/male and passive/female. The determining male gaze projects its phantasy on to the female figure which is styled accordingly. In their traditional exhibitionist role women are simultaneously looked and displayed, with their appearance coded for strong visual and erotic impact so they can be said to connote to-be-looked-at-ness. Women displayed as sexual object is the leit-motiff of erotic spectacle: from pin-ups to strip-tease, from Ziegfeld to Busby Berkeley, she holds the look, plays to and signifies male desire.*”

Figura 19 – O olhar das demais personagens é voltado para Arlequina.



Fonte: Captura de tela do filme *Esquadrão Suicida* (2016). Direção de David Ayer.

Ann Kaplan (1995) referencia Mulvey e acrescenta que a simples objetificação não é, em si, um problema grave, uma vez que faz parte do erotismo na cultura ocidental. A autora aponta os elementos agravantes como sendo: o poder do olhar do homem sobre a mulher e a aniquilação da “ameaça” das mulheres.

Para começar, o homem não olha, simplesmente; mas em seu olhar está contido o poder de ação e de posse que faltam no olhar feminino. A mulher recebe e retorna o olhar, mas não tem poder de ação sobre ele. Depois, a sexualização e a objetificação da mulher não têm apenas o erotismo como objetivo; do ponto de vista psicanalítico⁵⁴, ele é concebido para aniquilar a ameaça que a mulher (castrada e possuidora de um sinistro órgão genital) representa. [...] Críticas de cinema feministas viram como esse fenômeno (cl clinicamente conhecido como fetichismo) ocorre no cinema; a câmera (inconscientemente) fetichiza a forma feminina, atribuindo-lhe uma semelhança ao falo a fim de mitigar a ameaça que a mulher constitui (KAPLAN, 1995, p. 54-55).

Outro fator a ser analisado, se refere às caracterizações e figurinos das demais personagens, que tanto se assemelham às versões dos quadrinhos, como apresentam maior funcionalidade, oferecendo proteção aos corpos que os vestem (Figura 20).

⁵⁴ Kaplan assume não acreditar na psicanálise como “necessariamente capaz de revelar as ‘verdades’ essenciais da psique humana”, mas afirma a “relevância da psicanálise apenas para o estado de organização social e industrial característico do século XX”.

Figura 20 – Força Tarefa X no filme Esquadrão Suicida. Da esquerda para a direita: El Diablo, Capitão Bumerangue, Crocodilo, Arlequina, Pistoleiro, Rick Flag e Katana.



Fonte: UOL⁵⁵.

No entanto, a caracterização não é a única responsável pela objetificação de Harley, mas a sua escolha e o modo como a personagem é apresentada refletem as intenções do filme e comunicam a posição de Harley dentro do sistema patriarcal, em que se insere o cinema hollywoodiano.

3.5.2. Caracterização em *Aves de Rapina* (2020)

Em *Aves de Rapina: Arlequina e sua emancipação fantabulosa* (2020), de direção de Cathy Yan e roteiro de Christina Hodson, Arlequina volta a ser interpretada por Margot Robbie. Figurino por Erin Benach, cabelo por Margarita Pidgeon, e maquiagem por Deborah Lamia Denaver.

O filme de 2020 começa com uma animação em que a personagem narra sua origem, resumidamente, desde o nascimento, porém, não é a mesma que conhecemos das animações anteriores e quadrinhos. Na história contada por Harley, o pai tenta trocá-la por um fardo de cerveja quando criança, mas ela acaba voltando. Mais tarde, ela é mandada para a escola católica *Saint Bernadette*; depois, a jovem conta que se formou na faculdade, conseguiu seu PhD, teve seu coração partido algumas vezes e, por fim, foi trabalhar no Asilo Arkham, onde conheceu

⁵⁵ Disponível em: <https://www.uol/entretenimento/especiais/esquadrao-suicida.htm>. Acesso em: 07 maio 2024.

Coringa. Na animação, ela aparece usando seu traje tradicional e o do filme anterior, *Esquadrão Suicida*.

Já em *live-action*, Arlequina conta sobre o término com o vilão. A história narrada pela personagem é diferente do que se percebe nas cenas, mostrando como ela distorce a realidade, seja intencionalmente ou não.

Logo no início do filme, Harley corta seus cabelos sozinha, em frente ao espelho, enquanto a narração fala sobre uma busca de identidade própria. De maneira geral, a caracterização se mantém muito próxima a do filme antecessor, com o cabelo loiro ainda em Maria Chiquinha, porém agora mais curto e com franja; é possível perceber que algumas tatuagens se mantêm, com exceção da palavra “*rotten*” no rosto; e a maquiagem se torna um pouco mais simples, com os olhos esfumados de preto e, na boca, batom vermelho. No entanto, em *Aves de Rapina*, Arlequina tem mais trocas de roupa, com uma variedade maior de figurinos, de cores e formas variadas, mesclando a identidade visual tradicional de Arlequina com novas inspirações (Figura 21).

Em uma montagem muito rápida, Harley alivia as tensões como praticante de *roller derby*. Benach incorpora sua paleta vermelha e preta e as estrelas características, mas atualizou o visual com chamas brilhando nos painéis laterais. A figurinista compilou um *mood board* de editoriais de moda temáticos de patinadoras e corridas de carro “inspirados no que era *cool* nos anos 70”, incluindo um de Cat McNeil em um collant acinturado de corrida da publicação de abril de 2015 da *Vogue México*, um mostrando Luna Bijl na edição de março de 2017 da *Vogue Paris* e o *lookbook* de férias de 2015 da [marca] BB Dakota⁵⁶ (HOO, 2020, tradução nossa).

⁵⁶ Do original: “*In a too-quick montage, Harley burns off steam as a roller derby bruiser. Benach incorporates her signature red and black palette and stars, but updated the look with flames blazing up the side panels. The costume designer compiled a mood board of “cool ‘70s-inspired” roller girl- and car racing-themed fashion editorials, including one of Cat McNeil in a wide-belted racing leotard from the April 2015 issue of Vogue Mexico, one featuring Luna Bijl in the March 2017 edition of Vogue Paris and the BB Dakota holiday 2015 lookbook.*”

Figura 21 – Figurino de Arlequina para a prática de roller derby, no filme *Aves de Rapina*.



Fonte: Warner Bros/Syfy⁵⁷.

A jornalista Fawnia Soo Hoo⁵⁸ (2020) define o filme como “uma jornada ‘fodona’, engraçada e super picante (mas nunca definida pelo olhar masculino)⁵⁹”. Em entrevista a Soo Hoo, Benach revela: “Eu olhei para as ruas e a moda vigente porque parecia o certo para esse filme [...] Eu não faço isso sempre, mas eu realmente senti que seria um jeito divertido de conectar os fãs a essas personagens⁶⁰”.

Na primeira parte do filme, Arlequina aparece usando roupas sensuais e brilhantes, adequadas para o clube noturno que frequenta e onde conhece Dinah Lance, também conhecida como Canário Negro. Mais tarde, em uma espécie de alucinação, a personagem aparece em uma releitura da icônica performance de *Diamonds are a Girls Best Friend* por Lorelei Lee (Marilyn Monroe) em *Os Homens Preferem as Loiras* (*Gentlemen Prefer Blondes*, 1953).

Na maior parte do tempo, no entanto, Harley é apresentada usando roupas casuais: *top* esportivo de veludo cor-de-rosa; *short jeans* com listras e estrelas estampadas; botas brancas de cano curto e salto Anabela; suspensórios vermelhos;

⁵⁷ Disponível em: <https://www.syfy.com/syfy-wire/margot-robbie-roller-derby-birds-of-prey>. Acesso em: 30 abr. 2024.

⁵⁸ Disponível em: <https://fashionista.com/2020/02/dc-birds-of-prey-costumes-outfits>. Acesso em: 30 abr. 2024.

⁵⁹ Do original: “It’s a badass, fun and super hot (but never male-gaze-y) ride”

⁶⁰ Do original: “I looked to street and current fashion because it seemed right for this film [...] I don’t always do that, but I really felt it was a fun way to connect fans to these characters.”

colar com correntes, cadeados, alfinetes, e outros badulaques, e um pingente em forma de osso escrito “Bruce” (nome de sua hiena de estimação); brincos diversos nas orelhas; anéis nas mãos; meias coloridas brilhantes; e, sobrepostas ao *top*, duas variações: camiseta branca de malha com os dizeres em preto “*Harley*” e “*Quinn*”; ou uma espécie de jaqueta/capa de chuva transparente, personalizada com serpentinas coloridas e brilhantes, e fitas policiais de “cuidado”, nas mangas – formando uma silhueta que remete às asas de uma ave (Figura 22).

Em uma cena de fuga, quando Arlequina está sendo perseguida pela detetive Renee Montoya, a protagonista, passando por uma feira ao ar livre, furta uma pochete de lantejoulas coloridas, mostrando sua atração por coisas brilhantes e coloridas, mas também seu desvio de conduta. A cena também é uma referência ao filme anterior, quando Harley rouba a bolsa de uma vitrine.

Figura 22 – Arlequina no filme *Aves de Rapina: Arlequina e sua emancipação fantabulosa*.



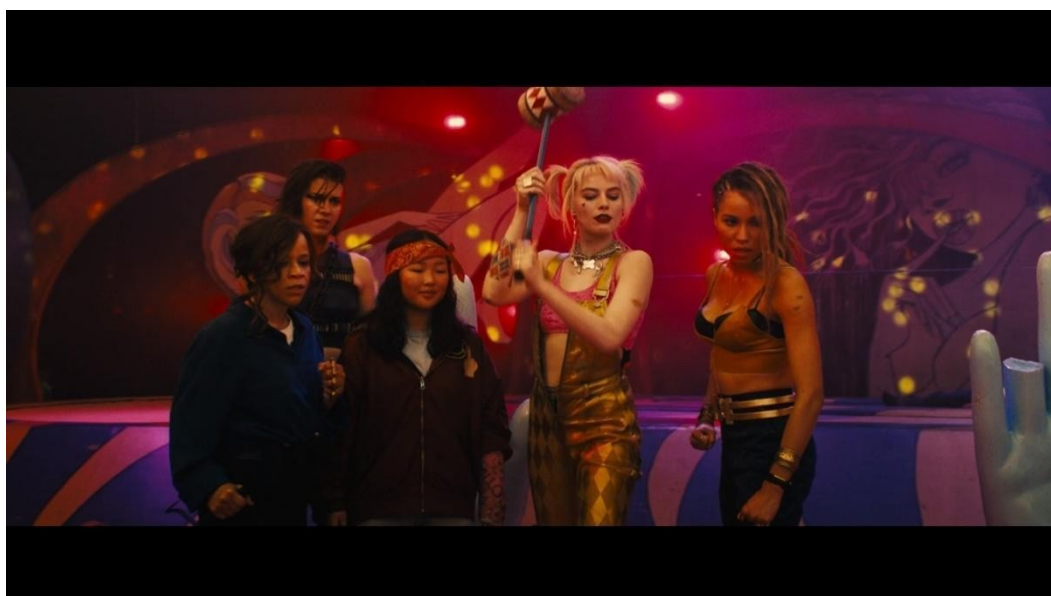
Fonte: Captura de tela do filme *Aves de Rapina: Arlequina e sua emancipação fantabulosa* (2020).

Direção de Cathy Yan.

Próximo ao final do filme, quando a “gangue” está cercada pelo “exército” de Roman Sionis, Canário Negro encontra o baú com os pertences de Arlequina; nele, Montoya encontra a camiseta e Canário pega o taco de basebol usados por Harley no filme de 2016. A protagonista ainda oferece a Montoya um *corset* vermelho e preto à prova de balas, que acaba salvando a vida da detetive.

Em mais uma alteração de figurino, a protagonista veste uma jardineira dourada de losangos, sobre o *short jeans* e o *top* cor-de-rosa, e uma bota, também dourada. A personagem ainda traz consigo um par de patins *quad* coloridos, que calça posteriormente, e sua marreta (Figura 23). Nas cenas de combate corporal, Arlequina demonstra suas habilidades de ginasta e de praticante de *roller derby*.

Figura 23 – Arlequina e a sua gangue. É possível perceber a jardineira sobreposta ao figurino anterior.



Fonte: Captura de tela do filme *Aves de Rapina: Arlequina e sua emancipação fantabulosa* (2020).
Direção de Cathy Yan.

Para a escritora Susannah Edelbaum (2020), a figurinista responde perguntas a respeito do figurino pouco prático: “Nós realmente entendemos todos os traços de caráter Harley, como a ideia de que ela adora a impraticabilidade e tem essa criança interior⁶¹”. Há também outra razão plausível para o figurino ser “inadequado” às ações de Harley, diferentemente do filme de 2016, em que a personagem é previamente convocada para o combate, em *Aves de Rapina*, ela acaba se envolvendo em conflito acidentalmente.

⁶¹ Do original: “We really clued into all of Harley’s character traits, like the idea that she loves impracticality and has this inner child.”

3.5.3. Caracterização em *O Esquadrão Suicida* (2021)

O Esquadrão Suicida (2021), com roteiro e direção de James Gunn, traz Margot Robbie como Arlequina mais uma vez. O figurino é de Judianna Makovsky, tem Heba Thorisdottir como chefe do departamento de maquiagem, e Janine Thompson no departamento de cabelo.

Assim como no filme de 2016, prisioneiros de Belle Reve são convocados para uma missão da Força Tarefa X, em troca de redução de suas penas. As equipes serão enviadas ao país insular fictício Corto-Maltese, próximo a costa da América do Sul, que acabou de sofrer um golpe de estado, para, supostamente, evitar que uma arma de destruição em massa seja usada contra a população dos Estados Unidos e do mundo. O projeto Estrela-do-Mar, como é chamado, é um projeto secreto escondido em Jotunheim, uma fortaleza que abriga um centro de pesquisas científicas, liderado pelo Pensador.

Arlequina é a última a embarcar na aeronave; atrasada, ela se justifica alegando estar atendendo necessidades fisiológicas.

O filme se assume como um filme de super-herói e explora as incoerências e características exageradas e fantasiosas do gênero. O comportamento das personagens é excêntrico e os diálogos são, muitas vezes, *nonsense*⁶². As caracterizações se assemelham muito às suas versões nos quadrinhos, com algumas adaptações pontuais (Figura 24).

⁶² Segundo o dicionário Oxford, a expressão *nonsense* se refere a algo “desprovido de significação ou coerência; absurdo, disparate”.

Figura 24 – Equipe 1 do Esquadrão Suicida. Da esquerda para a direita: Doninha, Blackguard, Mongal, Dardo, Capitão Bumerangue, O.C.D, Sábio e Rick Flag.



Fonte: Captura de tela do filme *O Esquadrão Suicida* (2021). Direção de James Gunn.

O figurino inicial de Arlequina é composto por um *corset*, em couro, nas cores preta e vermelha, alternadas, e apresenta detalhes de estrela e losango em cada lado do busto; as calças do mesmo material têm o padrão de cor invertido, em relação ao *corset*, com aplicação de losangos nas coxas; a jaqueta utiliza o mesmo padrão de cores e tem três losangos vermelhos estampados nas costas, sob os dizeres “*Live fast, die clown*” – em tradução livre, “viva rápido, morra palhaço” – em referência a célebre frase da literatura estadunidense “*live fast, die young [, and leave a good-looking corpse*”⁶³, com significado em português “viva rápido, morra jovem [, e deixe um cadáver de boa aparência]. A personagem ainda utiliza luva, de cor preta na mão esquerda e vermelha, na direita; botas pretas com os cadarços vermelhos; cinto com as iniciais HQ, de seu nome; óculos de proteção estilo aviador sobre a cabeça; e gargantilha estilo *choker*, em um padrão ondulado, na cor vermelha.

Arlequina tem os cabelos loiros platinados na raiz e as pontas de cada lado pintadas nas cores vermelha e preta, presos em duas tranças laterais. O rosto pálido está maquiado com sombra vermelha nos olhos, e batom preto, na boca; as unhas estão pintadas de preto; e como arma, traz um lança-rojão (Figura 25).

⁶³ Disponível em: <https://www.chicagomag.com/city-life/october-2012/live-fast-die-young-leave-a-good-looking-corpse-coined-by-a-chicago-writer/>. Acesso em: 21 maio 2024.

Figura 25 – Arlequina em pôster promocional do filme O Esquadrão Suicida.



Fonte: Warner/Pipoca Moderna⁶⁴.

Segundo o diretor, James Gunn, o figurino de Harley foi inspirado pelos jogos da série *Arkham*, mais especificamente o de 2011, *Batman: Arkham City*⁶⁵; e *Injustice 2*⁶⁶.

É possível notar como o corpo de Harley está mais protegido para o combate do que nos longas anteriores, ainda que o figurino não seja composto, necessariamente, por equipamentos de segurança. A personagem ainda mantém sua cartela de cores e sua identidade visual, e, apesar de não vestir a roupa original da série animada, pode ser prontamente identificada.

⁶⁴ Disponível em: <https://pipocamoderna.com.br/2024/01/james-gunn-quer-manter-margot-robbie-como-arlequina-no-novo-dcu/>. Acesso em: 06 maio 2024.

⁶⁵ Disponível em: <https://screenrant.com/suicide-squad-2-harley-quinn-costume-arkham-city-comparison/>. Acesso em: 06 maio 2024.

⁶⁶ Disponível em: <https://screenrant.com/suicide-squad-2-harley-quinn-costumes-changes-influences/>. Acesso em: 27 maio 2024.

Após chegar a Corto-Maltese, no entanto, Arlequina é capturada pelo exército do Presidente General Silvio Luna, que envia um vestido vermelho brilhante do tipo “princesa” para a personagem. Na sequência, Harley, já com o vestido, está sendo transportada em uma limusine, enquanto uma mulher arruma seus cabelos em um penteado elaborado acima da cabeça, e outra a maquia com uma maquiagem simples, os olhos levemente esfumados de preto e, na boca, batom vermelho. É possível notar que algumas tatuagens se mantêm, mas, assim como em *Aves de Rapina*, a palavra “rotten” escrita no rosto é eliminada.

Ao identificar *red flags*⁶⁷ em Luna, que pretende se casar com Arlequina, a ex-psiquiatra atira no general e desabafa sobre seu histórico em relacionamentos abusivos. Com o assassinato do então presidente, o Major General Presidente Mateo Suárez assume o cargo, e Harley é presa e torturada. Ao fugir, Arlequina rouba um par de coturnos, prende os cabelos novamente em maria-chiquinha, e rasga o vestido durante a luta. Mesmo mostrando suas habilidades como ginasta usando um vestido, a personagem não é colocada em enquadramentos maliciosos ou em posições degradantes.

Durante a fuga, a mulher acaba com os soldados de um andar inteiro em uma cena enfeitada com flores, brilhos e pássaros em animação, remetendo às cenas de violência em *Aves de Rapina*.

“O Esquadrão Suicida” parece uma montanha-russa desgovernada que pode sair dos trilhos a qualquer momento. Mas é, na verdade, o filme mais imaginativo da DC até então, passando do humor de gargalhar ao horror, mudando do *páthos*⁶⁸ à violência extrema que faria Quentin Tarantino questionar seus excessos. Tudo isso e desenhos animados também; a incrível sequência do massacre de Arlequina, na qual ela mata um edifício inteiro cheio de pessoas em meio a pássaros e flores em animação, tipo “Mary Poppins”, é sublime⁶⁹ (BUNDEL, 2021)

⁶⁷ Em tradução livre, “bandeiras vermelhas”, o termo se refere aos sinais de alerta que podem indicar comportamentos tóxicos e/ou abusivos em relacionamentos. Disponível em: <https://www.uol.com.br/vivabem/noticias/redacao/2024/01/15/red-flags-que-voce-nao-deve-ignorar-em-um-relacionamento.htm>. Acesso em: 06 maio 2024.

⁶⁸ Segundo o Dicionário Online de Português: tipo de experiência humana, ou sua representação em arte, que evoca dó, compaixão ou uma simpatia compassiva no espectador ou leitor. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/pathos/>. Acesso em: 07 maio 2024.

⁶⁹ Do original: “*The Suicide Squad* feels like an out-of-control roller coaster that could go off the rails at any moment. But it’s actually the most imaginative DC film so far, veering from laugh-out-loud hilarity to horror, shifting from pathos to extraordinary violence that would make Quentin Tarantino question its excesses. All that and cartoons too; Harley Quinn’s incredible massacre sequence in which she kills an entire building full of people amid “Mary Poppins”-like cartoon birds and flowers is a highlight.”

Ao sair do prédio, Harley encontra o Coronel Rick Flag e o Sanguinário em uma missão para salvá-la (Figura 26). A dependência da personagem faz com que, ao descobrir a missão de resgate de seus companheiros, ela se ofereça para retornar ao cárcere, o que, obviamente, é recusado por seus colegas, que logo se encaminham para Jotunheim.

Figura 26 – Arlequina encontra Rick Flag após fugir.



Fonte: Captura de tela do filme *O Esquadrão Suicida* (2021). Direção de James Gunn.

Apesar do clichê da personagem feminina raptada e enfeitada para se unir romanticamente a um homem em posição de poder, o filme subverte o chavão, fazendo com que Arlequina seja capaz de salvar a si mesma, tanto de Luna, quanto de Suárez, independentemente de sua instabilidade emocional.

3.5.4. Caracterização em *Coringa: Delírio a Dois* (2024)

Anunciado em 2022, *Coringa: Delírio a Dois* (*Joker, Folie à Deux*) será uma sequência de *Coringa* (*Joker*, 2019).

Coringa foi dirigido por Todd Phillips, que também é co-roteirista do filme, junto de Scott Silver. Em entrevista ao jornal *Los Angeles Times*⁷⁰, o diretor admite que queria fazer um filme diferente, como um estudo de personagem.

⁷⁰ Disponível em: <https://www.latimes.com/entertainment-arts/movies/story/2019-08-27/joker-todd-phillips-joaquin-phoenix>. Acesso em: 06 maio 2024.

“Realmente veio dessa ideia: e se você fizesse um filme de história em quadrinhos de forma diferente?” ele explica. “Todos nós crescemos com esse estudo de personagem, e eles são poucos e intervalados hoje em dia. Então era tipo, ‘Vamos fazer um mergulho profundo em um desses caras de um jeito real.’ Ninguém vai voar nisto. Nenhum edifício vai desabar. Vai ficar tudo no chão, por assim dizer⁷¹ (ROTTENBERG, 2019).

O filme de 2019 é ambientado na década de 1980 e conta a história de Arthur Fleck (Joaquin Phoenix), um homem com transtornos psiquiátricos e uma condição que faz com que ele ria involuntária e incontrolavelmente em momentos inoportunos. O protagonista, que almeja ser um comediante, é frequentemente ridicularizado e rejeitado pelas pessoas à sua volta.

Em determinado momento, o homem adquire uma arma, acreditando ser uma forma de se proteger dos ataques constantes, o que o leva a ser despedido de seu trabalho como palhaço em um hospital infantil. Voltando para casa de metrô, Fleck vê três funcionários das Empresas Wayne assediando uma mulher no vagão e tem uma crise de riso, fazendo com que os homens se voltem contra ele, ao ser espancado, o palhaço saca a arma e dispara contra os agressores. O episódio desencadeia reações por toda a cidade de Gotham, transformando o homem em roupas de palhaço em um símbolo de resistência dos excluídos e marginalizados.

A sequência *Coringa: Delírio a Dois* (Todd Phillips), tem previsão de estreia para outubro de 2024, e deve seguir o conceito realista de seu antecessor.

Em março de 2023 foram divulgadas as primeiras imagens de Lady Gaga como Arlequina⁷². A cantora e atriz utiliza uma blusa estampada com losangos brancos e pretos e detalhe de babado branco na bainha; sobre a blusa, um blazer vermelho de manga 3/4 com detalhe de babados em tecido transparente; saia em material estruturado semelhante ao couro; meia-calça escura com estampa de losangos; e bota de cano curto preta. Os cabelos loiros estão soltos, sem volume, ela usa batom vermelho na boca, e delineado nos olhos, formando um losango em cada olho, com as pontas superiores e inferiores terminando em uma linha vertical (Figura 27).

⁷¹ Do original: “It really came from this idea: What if you just did a comic-book movie differently?” he explained. “We all grew up on these character studies, and they’re few and far between nowadays. So it was like, ‘Let’s do a deep dive on one of these guys in a real way.’ No one is going to fly in it. No buildings are going to collapse. It’s just going to be on the ground, so to speak.”

⁷² Disponível em: <https://gshow.globo.com/tudo-mais/pop/noticia/lady-gaga-e-vista-gravando-cenas-como-arlequina-para-o-filme-coringa-2.ghtml>. Acesso em: 25 mar. 2023.

Figura 27 – Lady Gaga como Arlequina nos bastidores de Joker: Folie à Deux.



Fonte: *Vogue*⁷³.

O primeiro trailer foi divulgado em abril de 2024 e mostra, em pouco mais de dois minutos, a trajetória de Fleck ao lado da personagem interpretada por Gaga. A personagem é apresentada com diferentes figurinos, de acordo com cada cena.

Devido à ausência de contextos, é impossível analisar a caracterização, dessa maneira, fica a descrição apenas para fins de registro.

⁷³ Disponível em: <https://www.vogue.com/article/lady-gaga-harley-quinn-joker-folie-a-deux-first-look>. Acesso em: 06 maio 2024.

4. ARLEQUINA E SUA EMANCIPAÇÃO FANTABULOSA

Arlequina é uma personagem complexa, criada como capanga para auxiliar o Coringa, e que com o tempo foi ganhando profundidade e assumindo o protagonismo de sua história. Sua chegada ao cinema reacendeu discussões sobre a representação feminina nas telas, mais especificamente em filmes de ação e de super-heróis.

Esquadrão Suicida (2016) ficou entre os dez filmes mais populares lançados em 2016⁷⁴, com bilheteria mundial alcançando mais de 749 milhões de dólares. Porém, foi considerado um fracasso pela crítica, com nota 5,9/10 na avaliação do IMDB⁷⁵, 26% das críticas positivas no “*tomatometer*” e 58% de críticas com notas 3.5 estrelas ou mais na pontuação da audiência no site *Rotten Tomatoes*⁷⁶.

O figurino polêmico de Arlequina dividiu opiniões na internet: de um lado pessoas que condenavam a hipersexualização da personagem e, do outro, os que defendiam a caracterização, afirmando que o mundo está “sensível demais”. Isso inclui o diretor David Ayer, que, em entrevista a Andrew Dyce para o site ScreenRant⁷⁷, defende que a personagem é uma mulher “poderosa vivendo sob seus próprios termos”. A própria atriz, em entrevista ao *New York Times*⁷⁸, afirma que Harley está usando *hot pants* porque elas são “brilhantes e divertidas”, e não porque quer o olhar dos homens voltados para seu corpo.

Mas não é isso que se vê no filme, apesar da atuação de Margot Robbie ter rendido o *People’s Choice Awards* de “atriz favorita em filmes de ação” do público e da crítica⁷⁹, a Arlequina de *Esquadrão Suicida* é uma personagem rasa, que vive em função de seu relacionamento abusivo com o Coringa e do olhar do outro. O próprio figurino reflete essa construção, a personagem usa gargantilha que se assemelha a uma coleira – objeto que simboliza submissão e adestramento – com o apelido que ela dá a seu namorado, “*Puddin*”, escrito em letras garrafais, reforçando ainda mais

⁷⁴ Disponível em: https://www.boxofficemojo.com/year/world/2016/?ref=bo_cso_table_1. Acesso em: 10 maio 2024.

⁷⁵ Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt1386697/ratings/?ref=tt_ov_rt. Acesso em: 10 maio 2024.

⁷⁶ Disponível em: https://www.rottentomatoes.com/m/suicide_squad_2016. Acesso em: 10 maio 2024.

⁷⁷ Disponível em: <https://screenrant.com/suicide-squad-harley-quinn-costume-controversy/>. Acesso em: 10 maio 2024.

⁷⁸ Disponível em: https://www.nytimes.com/2016/05/01/movies/margot-robbie-suicide-squad-the-legend-of-tarzan-interview.html?_r=0. Acesso em: 10 maio 2024.

⁷⁹ Disponível em: <https://web.archive.org/web/20170120023620/http://blog.peopleschoice.com/2017/01/18/peoples-choice-awards-2017-winners/>. Acesso em: 14 maio 2024.

essas ideias; a camiseta com a frase “Monstrinho do papai”, reproduzindo as concepções de inadequação, subordinação e infantilidade ou ingenuidade; e as inscrições na jaqueta, “Propriedade do Coringa”, reforçando também os conceitos de objetificação e dependência.

Além disso, a protagonista passa mais da metade do filme trocando mensagens com Coringa pelo celular, aguardando que o palhaço a resgate. Depois da suposta morte do vilão, Arlequina se reúne novamente à Força Tarefa X. Em determinado momento, Capitão Bumerangue fala como Harley é incrível por fora, se referindo a sua aparência, mas feia por dentro, depois de uma discussão em um bar.

Em entrevista ao *New York Times*⁸⁰, Margot Robbie diz em tom de brincadeira que, caso houvesse um *Esquadrão Suicida 2*, ela não usaria *hot pants* novamente.

Mulvey aponta características do trabalho de Sternberg que exemplificam o fetiche característico do cinema narrativo hollywoodiano, e que podem ser encontradas também em *Esquadrão Suicida* (2016): “A beleza da mulher como objeto e o espaço da tela se fundem; ela não é mais portadora de culpa, mas um produto perfeito, cujo corpo, estilizado e fragmentado por *close-ups*, é o conteúdo do filme e o destinatário direto do olhar do espectador⁸¹” (MULVEY, 1992, p. 754, tradução nossa).

Para Kaplan (1995, p. 53), o cinema hollywoodiano é “construído de acordo com o inconsciente patriarcal” e as narrativas possuem linguagem e discursos masculinos. Assim, as mulheres do cinema não representam as mulheres do mundo real, mas refletem a idealização masculina do que seria uma mulher.

No caso de *Esquadrão Suicida* (2016), as mulheres são, em sua maioria, fortemente ligadas a uma figura masculina, exceto por Amanda Waller. Além de Arlequina e sua clara submissão a Coringa; Katana traz a alma de seu marido aprisionada em sua espada, e vive em função de vingar a morte dele; June Moone é resumida ao seu relacionamento com Rick Flag; Magia, a entidade que incorpora a arqueóloga, se sente ameaçada por Flag – devido a sua conexão com Moone –, ao mesmo tempo em que demonstra certa dependência do irmão Incubus, mesmo que ela seja indicada como o elemento mais poderoso. Outras figuras femininas

⁸⁰ Disponível em: https://www.nytimes.com/2016/05/01/movies/margot-robbie-suicide-squad-the-legend-of-tarzan-interview.html?_r=0. Acesso em: 16 maio 2024.

⁸¹ Do original: “*The beauty of the woman as object and the screen space coalesces; she is no longer the bearer of guilt but a perfect product, whose body, stylized and fragmented by close-ups, is the content of the film, and the direct recipient of the spectator's look*”

aparecem somente em relação a um homem, são elas: a esposa de Chato Santana, em cenas de *flashback* em que é morta pelo marido em momento de descontrole; e a filha do Pistoleiro, que sofre com as escolhas “profissionais” do pai.

Bell hooks (2023) lembra que um filme não é a realidade, apenas uma forma de reinvenção e reinterpretação da realidade, e mesmo que nos pareça familiar, é um universo fictício. No entanto, a autora não descarta o fato de que o cinema possa dialogar com seu público de maneira pedagógica, levantando discussões sobre assuntos polêmicos do “mundo real”, como raça, classe e sexo.

Embora os filmes não sejam a realidade, eles comunicam intenções, posicionamentos, crenças, padrões e valores que tanto representam a sociedade em que estão inseridos, quanto podem influenciar essa mesma sociedade. O filósofo estadunidense Douglas Kellner acrescenta:

O rádio, a televisão, o cinema e os outros produtos da indústria cultural fornecem os modelos daquilo que significa ser homem ou mulher, bem-sucedido ou fracassado, poderoso ou impotente. A cultura da mídia também fornece o material com que muitas pessoas constroem seu senso de classe, de etnia e raça, nacionalidade, de sexualidade, de “nós” e “eles”. [...] As narrativas e as imagens veiculadas pela mídia fornecem os símbolos, os mitos e os recursos que ajudam a constituir uma cultura comum para a maioria dos indivíduos em muitas regiões do mundo de hoje (KELLNER, 2001, p.9).

Portanto, não é exagero dizer que, apesar de ficcionais, os filmes são capazes de moldar a sociedade e estabelecer padrões de comportamento e pensamento.

O sucesso do figurino de Arlequina entre o público feminino pode ser explicado por Kaplan (1995), referenciando Lucy Arbuthnot e Gail Seneca⁸², quando diz que as mulheres acabam se identificando com a objetificação devido aos padrões de socialização relacionados a gênero e sexualidade.

Elas [Arbuthnot e Seneca] apontaram com precisão um paradoxo no qual, sem perceber, as críticas de cinema feministas haviam ficado presas, qual seja, a nossa fascinação por filmes hollywoodianos, muito mais do que por, digamos, filmes de vanguarda, porque nos dão prazer; mas ficamos desconfiadas (e com razão) ao admitir até que ponto tal prazer advém da identificação com a objetificação. Nossa posição de “para-serem-olhadas” como objeto do olhar (masculino) passou a ser sexualmente prazerosa (KAPLAN, 1995, p. 58).

⁸² ARBUTHNOT, Lucy; SENECA, Gail. Pre-Text and Text in *Gentlemen Prefer Blondes*. In: ERENS, Patricia. **Issues in Feminist Film Criticism**. Bloomington: Indiana University Press, 1990.

As polêmicas envolvendo o primeiro filme com Arlequina levaram a atriz e produtora Margot Robbie à produção de um novo filme com a personagem. Inspirada pelos quadrinhos *Aves de Rapina* (*Birds of Prey*, 1996-atual), criados por Chuck Dixon e Gary Frank, trazendo uma nova composição para a “gangue de garotas” das HQs. Não por acaso, o título – e a história – trata da autonomia de Harley, *Aves de Rapina: Arlequina e sua emancipação fantabulosa* (*Birds of Prey: and the fantabulous emancipation of one Harley Quinn*, 2020), dirigido por Cathy Yan.

Aves de Rapina não esteve entre as dez maiores bilheteiras em seu ano de estreia, sendo apenas a décima primeira maior bilheteria de 2020, e arrecadando pouco mais de 205 milhões de dólares mundialmente⁸³. No entanto, as avaliações são melhores que de *Esquadrão Suicida*, sendo 6,1/10 no IMDB⁸⁴, 79% das críticas positivas no “*tomatometer*” e 78% de críticas com notas 3.5 estrelas ou mais na pontuação da audiência no site *Rotten Tomatoes*⁸⁵.

Neste filme, ainda que a personagem use shorts, eles não são tão curtos quanto os de *Esquadrão Suicida*. Por outro lado, os saltos dos calçados não são tão altos e finos como os do filme anterior. Ainda assim, o figurino não é o mais ideal para uma personagem em cenas de ação, mas, diferentemente do que acontece no longa antecessor, Arlequina está vivendo sua vida normalmente depois do término com o Coringa, quando se envolve em problemas, o que justificaria o uso de roupas casuais.

O filme mostra como o rompimento de Harley com seu ex-namorado a coloca em situações de perigo, uma vez que a proteção do mafioso lhe dava imunidade. A narrativa ainda revela a dependência da personagem ao seu antigo relacionamento, mas ela ganha mais personalidade e profundidade. Os figurinos de Arlequina, em *Aves de Rapina*, são modernos, coloridos e brilhantes. O único elemento do figurino de Arlequina que se relaciona diretamente a Coringa é um pingente com a letra J, de *Joker*, do qual ela se desfaz nos primeiros 8 minutos de filme.

Sabryna Esmeraldo Sousa (2021), pesquisadora em Comunicação, Arte e Cultura da Universidade do Minho, compara os figurinos, ressaltando que,

⁸³ Disponível em: <https://www.boxofficemojo.com/year/world/2020/>. Acesso em: 21 maio 2024.

⁸⁴ Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt7713068/ratings/?ref_=tt_ov_rt. Acesso em: 21 maio 2024.

⁸⁵ Disponível em: https://www.rottentomatoes.com/m/birds_of_pre_2020. Acesso em: 21 maio 2024.

anteriormente, o figurino de Arlequina fazia sempre referência ao Coringa, mas, em *Aves de Rapina*, a protagonista troca por uma camiseta com o próprio nome escrito repetidas vezes. A pesquisadora aponta também as críticas ao filme por parte do público.

O longa chegou aos cinemas em fevereiro de 2020, e trouxe um grupo de quatro mulheres completamente independentes de personagens masculinos e, conforme é esperado de anti-heroínas, bem fora dos padrões da "boa moça", com comportamentos violentos se assim desejam, vocabulário e cenas para maiores de idade. Ainda assim, o filme chegou a ser alvo de comentários negativos, com alguns espectadores (homens) incomodados com o "excesso de roupa" das personagens, em mais uma demonstração de determinadas pessoas de acharem que o corpo da mulher deve estar a serviço dos desejos masculinos. (SOUSA, 2021, p. 56)

A jornalista Adilane Silva (2021), para o site *Valkirias*⁸⁶ comenta como azul, vermelho e dourado, cores usadas inicialmente por Arlequina no cinema, estavam relacionadas ao momento em que a personagem se envolve com Coringa em uma fábrica de produtos químicos e relembra o processo que faz com que a protagonista se afaste dessas cores:

Dois pontos são bem marcantes nesse momento: Harley se afasta da paleta exclusivamente azul-vermelho-dourado e das estampas que fazem referência ao coringa — um passo interessante em uma nova direção na qual ela é a protagonista. Essas cores ainda aparecem, principalmente no início do filme, em versões um pouco diferentes, como um casaco de lantejoulas pratas com as costas em azul marinho combinando com uma calça listrada de azul, vermelho e branco. Conforme a história se desenrola, no entanto, vemos cada vez mais cores neon como rosa e amarelo tomarem conta de suas roupas. Ao invés de usar um único figurino, como acontece em esquadrão suicida, aqui Harley está em liberdade e pode escolher entre algumas opções de roupa, que reforçam sua emancipação (SILVA, 2021).

Apesar de fazer uso de alguns elementos tradicionais de Harley, como no uniforme de *roller derby* e nos losangos estampados na jardineira dourada, o figurino ainda não traz a identidade visual da personagem, o que pode estar relacionado à tentativa de afastar a personagem de seu dominador, como apontado por Adilane Silva. A jornalista também observa a mudança de acessórios da personagem, que agora fazem alusão à hiena que Arlequina adota.

A figurinista Erin Benach revela – em entrevista a Mariane Morisawa⁸⁷ – suas intenções com os figurinos:

⁸⁶ Disponível em: <https://valkirias.com.br/figurino-harley-quinn/>. Acesso em: 20 maio 2024.

⁸⁷ Disponível em: <https://entretenimento.uol.com.br/reportagens-especiais/margot-robbie-explica-por-que-insistiu-na-turma-de-meninas-de-arlequina/#a-turma-da-arlequina>. Acesso em: 30 abr. 2024.

A figurinista Ein [sic] Benach não tinha nenhum interesse em recorrer ao estereótipo de personagens femininas de quadrinhos vestidas com pouco ou com roupas colantes. "São muitas mulheres no filme, queria mostrar suas personalidades. Sou muito consciente do que projetamos para o mundo. Então nossas mulheres usam uma combinação do que é funcional e do que as faz se sentirem sexy e na moda." No caso de *Arlequina*, tudo o que reluz é ouro - a moça gosta de coisas brilhantes (MORISAWA, 2020).

Já *O Esquadrão Suicida* (2021), não esteve nem entre as 20 maiores bilheterias em seu ano de estreia, ocupando apenas a 25ª posição e arrecadando menos de 170 milhões de dólares mundialmente⁸⁸. É preciso observar, porém, que o filme de 2021 estreou em meio à pandemia mundial de COVID-19, diferentemente de seus antecessores (*Aves de Rapina* estreou em fevereiro de 2020, pouco antes do surto ser caracterizado pela OMS como uma pandemia, em 11 de março⁸⁹). Por outro lado, o longa tem a melhor avaliação entre os mencionados, sendo 7,2/10 na avaliação do IMDB⁹⁰, 90% das críticas positivas no “*tomatometer*” e 82% de críticas com notas 3.5 estrelas ou mais na pontuação da audiência no site *Rotten Tomatoes*⁹¹.

A figurinista Judianna Makovsky revela que tentou se manter fiel ao visual das personagens nos quadrinhos⁹². Makovsky aponta ainda que a pedido do diretor, James Gunn, fez um “resgate ao visual clássico” de *Arlequina*, utilizando a cartela de cores tradicional, em preto e vermelho.

Ele [James Gunn] queria que a primeira roupa dela fosse mais uma roupa de batalha. [...] Ela sabe que vai para uma missão, e não vai de shortinho. Margot também disse: ‘Acho que terminamos esse visual, vamos seguir em frente’, então criamos uma produção icônica em preto e vermelho, com cabelos pretos e ruivos (MAKOVSKY *in* ESTEVÃO, 2021).

O novo figurino, além de referenciar a caracterização da personagem na série animada, ainda foi parcialmente inspirado por aparições de Harley em jogos de videogame e histórias em quadrinhos.

⁸⁸ Disponível em: <https://www.boxofficemojo.com/year/world/2021/>. Acesso em: 21 maio 2024.

⁸⁹ Disponível em: <https://www.paho.org/pt/covid19/historico-da-pandemia-covid-19#:~:text=Em%2011%20de%20mar%C3%A7o%20de,pa%C3%ADses%20e%20regi%C3%B5es%20do%20mundo..> Acesso em: 21 maio 2024.

⁹⁰ Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt6334354/ratings/?ref_=tt_ov_rt. Acesso em 21 maio 2024.

⁹¹ Disponível em: https://www.rottentomatoes.com/m/the_suicide_squad. Acesso em: 21 maio 2024.

⁹² Disponível em: <https://www.metropoles.com/colunas/ilca-maria-estevao/o-esquadrao-suicida-saiba-detalhes-sobre-o-figurino-do-novo-filme>. Acesso em: 21 maio 2024.

Para Kay McGuire (2021), em publicação no site *ScreenRant*⁹³:

Os novos figurinos de Arlequina representam uma ruptura com suas prévias e controversas iterações no DCEU, e um retorno às suas origens. Depois do *soft reboot* de Arlequina em *Aves de Rapina, Esquadrão Suicida 2* [sic] progride seu arco, mostrando seu crescimento e evolução como indivíduo, para além de sua dependência do Coringa. Ela reconheceu como um relacionamento tóxico realmente se parece e se esforçou muito para garantir que não acabasse em outro novamente, apesar do fascínio que ele provocou. Trazendo referências de sua apresentação original em *Batman: a série animada* e suas aparições mais modernas nos quadrinhos e no videogame *Injustice 2*, os re-designs de seu figurino em *Esquadrão Suicida 2* prestam homenagem à personagem enquanto o desenvolvimento de suas vestimentas também revela sua jornada até então. Os designs para a Arlequina mantêm o vermelho clássico de seu traje enquanto também trazem outro significado a ele⁹⁴ (MCGUIRE, 2021, tradução nossa).

Assim, o novo figurino escolhido para Arlequina não só traz a identidade visual da personagem, como também demonstra funcionalidade, protegendo o corpo da protagonista. Ainda que utilize a persona adotada por Coringa, a vilã consegue se emancipar e desenvolver uma identidade própria.

Ademais, ainda que passe a maior parte do filme usando o vestido escolhido pelo Presidente Luna, os ângulos e enquadramentos não colocam Arlequina em posição de submissão ou objetificação. Pelo contrário, a personagem é representada como uma mulher forte, habilidosa e capaz, chegando a rasgar parte do vestido e usar como arma durante o massacre contra os militares corto-malteses.

4.1. As mulheres na cultura pop como produto do desejo masculino

De 2009 a 2015, a quadrinista Kelly Thompson escreveu para uma coluna no site *CBR*, em que questionava a representação feminina nas histórias em quadrinhos. Com o título “*She has no head*”, ou, em português, “ela não tem cabeça”, Thompson aponta a falta de identidade e profundidade das personagens femininas, resumidas às formas de seus corpos.

⁹³ Disponível em: <https://screenrant.com/suicide-squad-2-harley-quinn-costumes-changes-influences/>. Acesso em: 21 maio 2024.

⁹⁴ Do original: “*Harley Quinn's new costumes represent a departure from her previous, controversial iterations in the DCEU, and a return to her origins. After Harley Quinn's soft reboot in Birds of Prey, Suicide Squad 2 progresses her arc, one that shows her growth and evolution as an individual outside of being dependent on the Joker. She recognized what a toxic relationship actually looked like and went to great lengths to ensure she didn't end up in another one again despite the allure it brought. Pulling references from her original introduction in Batman: The Animated Series and her more modern appearances in both the comics and the video game Injustice 2, her costume redesigns in Suicide Squad 2 pay homage to the character while also developing her outfits to reflect her journey thus far. The designs for Harley Quinn maintain the classic red of her ensemble while also giving it new meaning.*”

Eu acho que a mídia é uma coisa poderosa em nossa sociedade e há um efeito cascata em ver essas representações reforçadas continuamente. Essas representações moldam como nós vemos e valorizamos as mulheres e contribui para tudo, desde sexismo no local de trabalho a distúrbios alimentares⁹⁵. (THOMPSON, 2012, tradução nossa)

A autora tem ciência de que tanto os homens quanto as mulheres são idealizados nas histórias em quadrinhos, principalmente aquelas com temática de super-heróis. No entanto, aponta que os homens são representados com porte físico atlético, sugerindo força, poder e habilidade, enquanto as mulheres são representadas como “estrelas pornô” ou supermodelos, o que sugere beleza, sensualidade e, muitas vezes, submissão, característica incompatível com a função de super-herói.

Naomi Wolf (2023), acrescenta que “a cultura estereotipa as mulheres para que se adequem ao mito [da beleza], nivelando o que é feminino em beleza-sem-inteligência ou inteligência-sem-beleza. É permitido às mulheres uma mente ou um corpo, mas não os dois ao mesmo tempo”.

Cara Delevigne (2015), atriz que interpreta June Moore, em *Esquadrão Suicida*, diz que não é muito fã de filmes de super-heróis e que estes geralmente são muito sexistas. “Super-heroínas normalmente estão nuas ou em biquínis, ninguém é capaz de lutar desse jeito. A Mulher-Maravilha, como diabos ela luta? Ela estaria morta em um minuto⁹⁶”.

As críticas feministas apontam ainda para o fato de as mulheres não serem consideradas enquanto público de cinema como um todo, sendo direcionadas apenas a categorias de filmes com “tons melodramáticos e emoções agudas” (MAYNE *in* DOANE *et al*, 1984). Sendo assim, a maior parte dos filmes é produzida por homens e para homens. O mesmo acontece com os quadrinhos e outras mídias populares, como a televisão.

Das super-heroínas que resistiram ao tempo, a Mulher Maravilha (*Wonder Woman*, 1941) é, provavelmente, a mais antiga. Apesar de existir pelo menos duas antes dela, *Magitian from Mars* (1939) e *Fantomah* (1940), estas não chegaram

⁹⁵ Do original: “I think media is a powerful thing in our society and that there’s a trickle down effect in seeing these portrayals reinforced over and over again. These portrayals shape how we view and value women and contributes to everything from sexism in the work place to eating disorders.” Disponível em: <https://www.cbr.com/she-has-no-head-no-its-not-equal/>. Acesso em 20 maio 2024.

⁹⁶ Do original: “Female superheroes are normally naked or in bikinis, no one would be able to fight like that. Wonder Woman, how the hell does she fight? She would be dead in a minute.” Disponível em: <https://ew.com/article/2015/06/29/suicide-squad-cara-delivingne-superhero-films-sexist/>. Acesso em: 23 maio 2024.

sequer à década de 1950, enquanto as publicações sobre a princesa de Themyscira resistem até os dias de hoje.

Criada por Charles Moulton, a personagem foi inspirada pela esposa de Moulton, Sarah Elizabeth, e a companheira do casal, Mary Olive Byrne. Diana Prince, ou Mulher Maravilha, foi introduzida na HQ *All Star Comics #8* da DC Comics, em 1941, apresentada com um texto que a coloca acima dos homens e a equipara aos deuses:

Enfim, em um mundo dilacerado pelo ódio e pelas guerras do homem, aparece uma mulher para quem os problemas e feitos dos homens são meras brincadeiras de criança – uma mulher de quem ninguém sabe a identidade, mas seus feitos sensacionais são facilmente notados em um mundo em rápida evolução! Com agilidade e força centenas de vezes maior que nossos melhores atletas masculinos e lutadores mais fortes, ela aparece como vinda de nenhum lugar para vingar uma injustiça ou corrigir um erro! Tão amável quanto Afrodite – tão sábia quanto Atena – com a velocidade de Mercúrio e a força de Hércules – ela é conhecida apenas como **Mulher Maravilha**, mas quem ela é, ou de onde ela vem, ninguém sabe!⁹⁷ (MOULTON, 1941, tradução nossa, grifo do autor).

Logo, a heroína ganhou sua própria publicação, em 1942. Na primeira página, logo após a capa, uma mensagem escrita pela nadadora olímpica Helen Wainwright Stelling dizendo que a Mulher Maravilha é “tudo que uma garota gostaria de ser – forte e bonita⁹⁸”. Apesar de ter sido criada para ser uma figura feminina forte e empoderada, a personagem não escapou da objetificação e sexualização, eventualmente.

Outra das personagens mais antigas da DC Comics, a inimiga de Batman, Mulher-Gato (*Catwoman*, 1940), também enfrenta a sexualização. A vilã, que inicialmente atende apenas por Gata (*Cat*), é uma ladra astuta e sedutora. Em sua primeira versão, usa um vestido midi verde de mangas longas, mas em sua caracterização mais famosa, usa um figurino que remete às práticas fetichistas: com traje de corpo inteiro justo ao corpo na cor preta, em material semelhante ao látex; máscara cobrindo parcialmente o rosto, com orelhas de gato; luvas e botas; e traz consigo um chicote, que usa como arma. Em sua versão cinematográfica mais

⁹⁷ Do original: “At last, in a world torn by the hatreds and wars of men, appears a woman to whom the problems and feats of men are mere child’s play – a woman whose identity is known to none, but whose sensational feats are outstanding in a fast-moving world! With a hundred times the agility and strength of our best male athletes and strongest wrestlers, she appears as though from nowhere to avenge an injustice or right a wrong! As lovely as Aphrodite – as wise as Athena – with the speed of Mercury and the strength of Hercules – she is known only as Wonder Woman, but who she is, or where she came, nobody knows!”

⁹⁸ Do original: “Wonder Woman is just what every girl would like to be – strong and beautiful.”

famosa, a Gata (Michelle Pfeiffer) utiliza um traje de látex preto semelhante, mas com detalhes de costura em branco, simbolizando a condição de uma personagem “remendada” (Figura 28).

Figura 28 – Representações da Mulher-Gato em 1940, 1989, 1992 e 2023.



Fonte: Colagem de autoria própria com imagens de DC Comics/Warner Bros⁹⁹.

Muitas vezes, as mulheres aparecem insinuantes para o herói, ainda que sejam suas inimigas. Em vários quadrinhos e jogos de videogame, Selina Kyle tem um envolvimento romântico/sexual com Batman.

Ainda que o herói seja a personagem em posição desfavorável (Figura 29), sua representação denota outro sentido.

Nessa imagem [...] há uma discrepância no tamanho em que o herói masculino é representado comparado às personagens femininas. Ele é uma cabeça mais alto do que elas, sua largura é maior do que a das duas vilãs juntas e suas coxas são maiores do que as cinturas destas. Distorções nos desenhos, principalmente nos quadrinhos de super-herói, são comuns e até encorajadas para melhor representar as dinâmicas de poder, explorar ângulos e soluções imagéticas para as cenas representadas, que direcionam a leitura. Portanto, a intenção aqui não é questionar a existência dessas distorções, mas sim que tipo de ideias elas reforçam (SANTOS *in* UENO, 2022, p. 37)

É possível perceber como as duas mulheres se relacionam com a figura masculina de uma maneira sexualizada, não só pelos figurinos diminutos e/ou fetichistas, como por suas poses insinuantes: as pernas levemente dobradas, os olhos semicerrados, e as mãos da botânica e da felina sobre o abdome e a coxa do

⁹⁹ Batman #1 (Bill Finger e Bob Kane, 1940), Catwoman #1 (Mindy Newell, J.J.Birch e Michael Bair, 1989), Batman, o Retorno (Tim Burton, 1992), Knight Terrors: Catwoman #1 (Tini Howard, Leila Leiz, Marissa Louise, arte da capa por Veronica Gandini, 2023)

herói, respectivamente. Interessante perceber também que a ilustração aparece entre as páginas do quadrinho, mas não compõe a história.

Figura 29 – Batman é subjugado por Hera Venenosa e Mulher Gato.

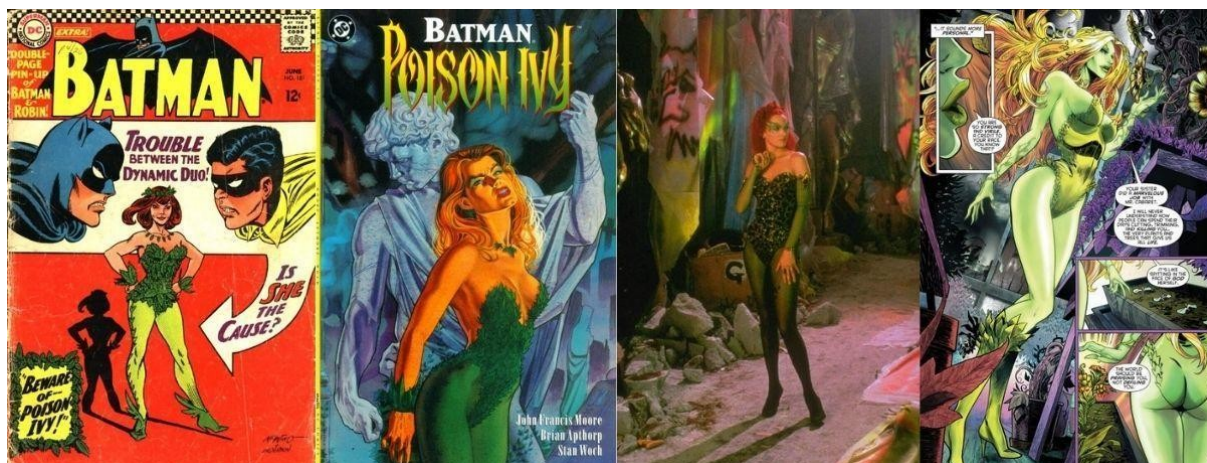


Fonte: Ilustração da página 33 do quadrinho *Batman: the Complete Hush* (2009), por Jim Lee.

Hera Venenosa (Poison Ivy) é o alter ego de Pamela Isley, uma botânica e eco-terrorista imune a toxinas e capaz de controlar plantas (Figura 30). Hera é apresentada na edição nº 181, *Beware of Poison Ivy* (1966) da revista em quadrinhos *Batman* (1940).

Apesar de ser capaz de manipular feromônios, fazendo com que qualquer um, homem ou mulher, se apaixone por ela, Ivy vive um relacionamento desenvolvido naturalmente com Arlequina.

Figura 30 – Representações da Hera Venenosa em 1966, 1997 e 2008.



Fonte: Colagem de autoria própria com imagens de DC Comics/Warner Bros¹⁰⁰.

É possível perceber que, nas histórias em quadrinhos, assim como no cinema, a sensualidade e a sexualidade femininas são associadas à vilania. As personagens femininas que desviam das normas sociais, são também as que manifestam sua sexualidade de maneira mais intensa e diversa, enquanto as mocinhas ficam associadas ao ideal de amor romântico monogâmico e heterossexual.

Voltando às super-heroínas, a Super-moça (*Supergirl*) tem diversas versões antes e depois da versão mais conhecida atualmente. Kara Zor-El é prima de Kal-El (nome dado ao Super-homem em seu planeta natal, Krypton) e debuta no nº 252 (1959) da revista *Action Comics*. A personagem é praticamente uma versão feminina de seu primo, uma vez que tem a mesma origem e os mesmos poderes (Figura 31).

¹⁰⁰ Batman #181 (Bob Kane, 1966), *Batman: Poison Ivy* (John Francis Moore, Brian Aulhorn e Stan Woch, 1997), *Batman e Robin* (Joel Schumacher, 1997), *Jokers Asylum: Poison Ivy #1* (J. T. Krul e Guillem March, 2008)

Figura 31 – Representação da Super-moça em 1997.



Fonte: Página 17 da HQ *Supergirl* #5 (1996), por Peter David e Gary Frank.

As personagens da editora concorrente, Marvel Comics, não ficam atrás em objetificação e sexualização. A Viúva Negra (Black Widow) é outra personagem com diversas variações, a versão mais conhecida é a da sequência cinematográfica *Vingadores* (*Avengers*) como alter-ego da espiã soviética Natasha Romanova (Figura 32).

Figura 32 – Representações da Viúva Negra em 1964, 1999 e 2021.



Fonte: Colagem de autoria própria com imagens de Marvel Comics/Disney¹⁰¹.

¹⁰¹ *Tales of Suspense* #52 (Stan Lee, N. Korok e Don Heck, 1959), *Black Widow* #3 (Grayson Jones, 1999), *Viúva Negra* (Cate Shortland, 2021).

Também da Marvel, chama a atenção a caracterização da Mulher-Hulk (She-Hulk). Prima de Bruce Banner, o Hulk, a advogada Jennifer Walters também funciona como uma versão feminina do primo, mas enquanto o herói tem uma aparência monstruosa, ela apresenta características mais idealizadas, ainda que tenha um tamanho incomum para uma mulher humana e a pele verde (Figura 33).

Figura 33 – Comparativo entre capas das HQs da Mulher-Hulk e do Hulk.



Fonte: Colagem de autoria própria com imagens de Marvel Comics¹⁰².

Outro aspecto que pode ser observado é a existência de personagens femininas que só existem em contrapartida a uma personagem equivalente masculina, como nos casos apontados anteriormente da Super Moça, em relação ao Super Homem, e a Mulher-Hulk, em relação ao Hulk; e em outras personagens dos quadrinhos, como a Mulher-Aranha, em relação ao Homem-Aranha. Esse fenômeno pode ser observado também no cinema, com personagens clássicas, como em *A Noiva de Frankenstein* (1935), e em obras mais recentes, como em *A Noiva de Chucky* (1998).

A erotização de personagens femininas não é exclusividade do cinema e dos quadrinhos ocidentais, sendo muito comum também em animes – animações – e mangás – quadrinhos japoneses (Figura 34).

¹⁰² *She Hulk #1* (Rainbow Rowell, Rogê Antônio e Rico Renzi, arte da capa por Jen Bartel, 2022), *The Immortal Hulk #1* (Al Ewing, Joe Bennet, Ruy Jose e Paul Monts, 2018).

Figura 34 – Personagens femininas erotizadas em mangás.



Fonte: Colagem de autoria própria com imagens dos mangás *Tengen Toppa Gurren Lagann* (Kazuki Nakashima e Kotaro Mori, 2007), à esquerda, e *Air Gear* (Ito Ogure, 2002), à direita.

A erotização feminina nos quadrinhos japoneses aparece, muitas vezes, de maneira mais explícita, chegando até mesmo a apresentar cenas pornográficas em revistas e animações que não são, necessariamente, *hentai*¹⁰³.

4.2. Mulheres cineastas e o empoderamento feminino

Na década de 1970, durante a segunda onda do feminismo, ocorreram as primeiras manifestações feministas relacionadas aos estudos cinematográficos. As pesquisadoras feministas questionavam a representação feminina nas telas, como aponta o pesquisador Robert Stam:

[...] enfatizavam questões de representação da mulher, especialmente por meio de estereótipos negativos - virgens, putas, *vamps*, descerebradas, interesseiras, professoras, fofqueiras, joguetes eróticos - que infantilizavam, demonizavam ou transformavam as mulheres em exuberantes objetos sexuais. Mostraram que o machismo cinematográfico, da mesma forma como o machismo no mundo real, era multiforme: podia envolver a idealização das mulheres como seres moralmente superiores, sua inferiorização como castradas e assexuais, sua hiperbolização como mulheres fatais terrivelmente poderosas ou, ainda, apresentar-se como inveja de suas capacidades reprodutivas ou temor por serem encarnações da natureza, da idade ou da morte (STAM, 2003, p. 194).

Desde então, o assunto tem sido debatido por pesquisadores em todo o mundo, principalmente mulheres. Foi o trabalho das críticas feministas de cinema da

¹⁰³ Subgênero dos gêneros japoneses de mangá e anime, caracterizado por personagens abertamente sexualizados, com imagens e enredos sexualmente explícitos. Disponível em: <https://www.animenewsnetwork.com/interest/2011-03-25/oxford-english-dictionary-adds-the-word-hentai>. Acesso em: 22 maio 2024.

década de 1970, inclusive, que resgatou os trabalhos de mulheres cineastas pioneiras, como Alice Guy Blaché, mencionada no início desta pesquisa.

O sexismo no cinema, no entanto, é apenas um sintoma de como funciona o sistema patriarcal, reforçando ideais de comportamento e aparência para as mulheres. Em *O mito da beleza*, Wolf (2023) aponta como as imagens de beleza impostas pela mídia têm impactado na vida e no bem estar das mulheres, desde as questões psicológicas, passando pelos aspectos financeiros, até a ocupação do tempo, fazendo com que mulheres tenham menos tempo e recursos disponíveis para se envolverem em movimentos políticos e sociais.

Segundo Kim Elsesser, para a revista *Forbes*¹⁰⁴, apenas 35% dos papéis com falas foram ocupados por mulheres entre os 100 filmes de maior bilheteria do ano de 2023, e 28% contavam com uma perspectiva feminina, ou seja, tinham mulheres como protagonistas.

Além de todas essas questões relacionadas às mulheres na frente das câmeras, existe também o apagamento das mulheres enquanto produtoras, roteiristas e diretoras.

Apesar de *Barbie*, direção e roteiro de Greta Gerwig, ter se consagrado a maior bilheteria de 2023, arrecadando 1.445 bilhões de dólares mundialmente¹⁰⁵, também em 2023, apenas 16% dentre as 250 maiores bilheterias mundiais tiveram direção feminina, registrando uma queda em relação ao ano anterior, quando o número era de 18%. E, ainda, apenas 26% dos produtores, 24% dos produtores executivos, 21% dos editores, 17% dos escritores, 14% dos compositores e 7% dos cineastas eram mulheres, no mesmo ano¹⁰⁶.

No Brasil, segundo pesquisa mais recente, de 2022, da Agência Nacional do Cinema, as mulheres são, aproximadamente, 20% dos diretores, 24% dos roteiristas e apenas 13% na fotografia. No entanto, as mulheres são maioria na Direção de Arte (57%) e na Produção Executiva (60%). A pesquisa aponta também para a

¹⁰⁴ Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-mulher/2024/03/mulheres-tiveram-apenas-35-dos-papeis-falados-nos-principais-filmes-de-2023-mostra-estudo/>. Acesso em: 22 maio 2024.

¹⁰⁵ Disponível em: https://www.boxofficemojo.com/releasegroup/gr629756421/?ref_=bo_ydw_table_1. Acesso em: 22 maio 2024.

¹⁰⁶ Dados disponíveis em: <https://vermelho.org.br/2024/01/03/mulheres-dirigiram-apenas-16-dos-filmes-de-sucesso-em-2023-diz-pesquisa/>. Acesso em: 22 maio 2024.

remuneração mensal média por gênero no setor audiovisual, as mulheres recebem aproximadamente 14% a menos que os homens¹⁰⁷.

A remuneração é um aspecto apontado também por Margot Robbie (2021), em entrevista para Eva Wiseman, publicada na *Vogue Britânica*:

[...] ela é apaixonada por trazer mulheres para o gênero de ação. Por que? Espero, talvez, um aceno a objetificação de personagens femininas, ou sua falta de poder de decisão, mas a verdade é mais dura. “Do ponto de vista dos negócios ou das estatísticas, estes são os trabalhos mais bem remunerados. Então, eu realmente quero advogar para que as mulheres escrevam grandes filmes de ação de sucesso. E também, a percepção que mulheres não estão interessadas em ação é ridícula.” Ela zomba, um pequeno lampejo de fúria que se quebra em um sorriso. “Além disso”, ela diz pensando no próximo *O Esquadrão Suicida*, no qual Arlequina é enviada para destruir um laboratório da era nazista, com sua força tarefa de condenados, seu vestido vermelho de festa rasgado, duas armas carregadas como acessórios e um nariz cheio de sangue, “eles são muito, muito divertidos¹⁰⁸” (ROBBIE in WISEMAN, 2021, tradução nossa).

As super-heroínas são minoria entre os protagonistas do cinema *live-action* em relação aos super-heróis. Oriana Vuong¹⁰⁹ (2015) aponta que entre os anos de 2005, quando estreou o filme *Elektra* (direção de Rob Bowman), e 2015, data da publicação de seu artigo, não havia sido produzido sequer um filme do tipo com protagonista feminina. Essa realidade se mantém até 2017, quando *Mulher Maravilha* (*Wonder Woman*, de Patty Jenkins) chegou às salas de cinema, ou seja, 12 anos sem mulheres protagonizando filmes com esta temática.

Para fins de comparação, no mesmo período, 2005 a 2015, foram ao menos 18 filmes de super-heróis com protagonistas masculinos, sendo eles: *Batman Begins* (2005); *Superman: O Retorno* (2006); *Homem-Aranha 3* (2007); *Batman: O Cavaleiro das Trevas* (2008); *Homem de Ferro* (2008); *O Incrível Hulk* (2008); *Watchmen* (2009); *Homem de Ferro 2* (2010); *Lanterna-Verde* (2011); *Thor* (2011); *Capitão América: O Primeiro Vingador* (2011); *Batman: O Cavaleiro das Trevas Ressurge* (2012); *O Espetacular Homem-Aranha* (2012), *O Homem de Aço* (2013);

¹⁰⁷ Disponível em: <https://www.gov.br/ancine/pt-br/oaca/publicacoes/arquivos.pdf/anuario-2022r.pdf>. Acesso em: 23 maio 2024.

¹⁰⁸ Do original: “[...] she’s passionate about bringing women into the action genre. Why? I’m expecting, perhaps, a nod to the objectification of female characters, or their lack of agency, but the truth is tougher. ‘From a business or statistical standpoint, those are the high-paying jobs. So I really want to advocate for women writing big blockbuster action films. And then also, the perception that women aren’t interested in action is ridiculous.’ She scoffs, a small flash of fury that breaks into a grin. ‘Plus’, she says, thinking of the upcoming *The Suicide Squad*, in which Quinn, sent to destroy a Nazi-era laboratory with her task force of convicts, her ripped red prom dress accessorised with two loaded weapons and a badly bloodied nose, ‘they’re really, really fun.’”

¹⁰⁹ Disponível em: <https://www.themarysue.com/how-television-provides-better-female-superheroes-than-film/>. Acesso em: 23 maio 2024.

Homem de Ferro 3 (2013); *Thor: O Mundo Sombrio* (2013); *Capitão América: Soldado Invernal* (2014); *Homem Formiga* (2015).

As mulheres apareceram, todavia, como co-protagonistas em filmes de equipes nesse período, como nas sequências: *X-Men: O Confronto Final* (*X-Men: The Last Stand*, Brett Ratner, 2006); *X-Men: Primeira Classe* (*X: First Class*, Matthew Vaughn, 2011); e *X-Men: Apocalipse* (*X-Men: Apocalypse*, Bryan Singer, 2016); em *Os Vingadores* (*The Avengers*, Joss Whedon, 2012); e *Vingadores: Era de Ultron* (*Avengers: Age of Ultron*, Joss Whedon, 2015); em *Guardiões da Galáxia* (*Guardians of the Galaxy*, James Gunn, 2014); e em *Liga da Justiça* (*Justice League*, Zack Snyder, 2017).

Embora o número de mulheres com protagonismo nas telas, assim como no roteiro e na direção, de filmes de ação ainda seja ínfimo em relação aos homens, nos últimos anos foi possível perceber uma crescente de participação de mulheres em filmes deste gênero. Baseados em super-heroínas dos quadrinhos, alguns filmes e, principalmente, séries, escritos, dirigidos e protagonizados por mulheres têm se destacado no cinema e nas plataformas de *streaming*.

De 2015 a 2024, foram lançadas, pelo menos, seis séries *live-action* de super-heroínas criadas por mulheres. São elas: *Jessica Jones* (2015-2019), de Melissa Rosenberg; *Supergirl* (2015-2021), de Ali Adles, acompanhada por Greg Berlanti e Andrew Kreisberg; *Batwoman* (2019-2022), de Caroline Dries; *WandaVision* (2021), de Jac Schaeffer; *Mulher-Hulk: Defensora de Heróis* (*She-Hulk: Attorney at Law*, 2022), de Jessica Gao; e *Ms. Marvel* (2022), de Bisha K. Ali. Além destas, protagonizada por mulheres, mas criadas por homens, ainda foram produzidas as séries: *Agente Carter da Marvel* (*Agent Carter*, 2015-2016), de Christopher Markus e Stephen McFeely; e *Stargirl* (2020-2022), de Geoff Johns e Greg Berlanti.

No cinema, entre 2017 e 2024, foram lançados, além dos filmes com Arlequina já mencionados, outros cinco filmes de super-heroínas/vilãs dirigidos por mulheres, sendo eles: *Mulher-Maravilha* (*Wonder Woman*, 2017), direção de Patty Jenkins; *Capitã Marvel* (*Captain Marvel*, 2019), de Anna Boden e Ryan Fleck; *Mulher-Maravilha 1984* (*Wonder Woman 1984*, 2020); também dirigido por Patty Jenkins; *Viúva-Negra* (*Black Widow*, 2021), de Cate Shortland; e *Madame Teia* (*Madame Web*, 2024), de S. J. Clarkson. O filme *Pantera Negra: Wakanda para Sempre* (*Black Panther: Wakanda Forever*, 2022), foi dirigido por um homem, Ryan Coogler, mas também é protagonizado por mulheres.

Ainda foi produzido um filme de ação baseado em uma das linhas editoriais da DC, que não é, necessariamente, de super-heroínas, protagonizado e dirigido por mulheres: *Rainhas do Crime (The Kitchen, 2019)*, com direção de Andrea Berloff.

Patty Jenkins foi a primeira diretora de um filme da DC ou da Marvel, segundo Hermione Hoby (2017)¹¹⁰. Em entrevista, a diretora fala de sua responsabilidade política enquanto autora de entretenimento popular:

Absolutamente. Uma das minhas coisas favoritas sobre esse filme é que ser um herói corajoso e atencioso é uma lição maravilhosa para se transmitir. Não é sobre fama e sorte, é difícil fazer a coisa certa, e você pode estar sozinho fazendo isso¹¹¹ (JENKINS in HOBY, 2017).

A questão do sexismo em Hollywood também é apontada por Jenkins: “É um papel desempenhado – não me são oferecidas coisas autênticas com muita frequência. Eu não sinto que Hollywood esteja interessado no que eu quero. Eles querem que eu faça o que eles querem fazer¹¹²” (JENKINS in HOBY, 2017).

Entretanto, não é possível afirmar que a simples presença de mulheres em produções extingue completamente o sexismo no cinema e na cultura pop, uma vez que as mulheres estão inseridas e são socializadas para se adequar a este sistema. Porém, quanto mais mulheres estiverem produzindo de acordo com suas vivências e experiências, maior será a diversidade também nas telas.

Ann Kaplan (1995) reforça que o cinema de Hollywood não é o único cinema, sempre existiram alternativas, como as vanguardas europeias e o cinema independente americano, para as quais grande parcela das mulheres recorre como alternativas para se consolidar no cinema. Porém, é preciso analisar dois pontos: o primeiro, que esses cinemas não alcançam as grandes massas da mesma maneira que os *blockbusters* hollywoodianos; e o segundo ponto está relacionado também à remuneração, uma vez que estes filmes movimentam muito menos dinheiro. Dessa maneira, retorna-se ao problema inicial: as mulheres estão sendo ouvidas por muito

¹¹⁰ Disponível em: <https://www.theguardian.com/film/2017/may/26/wonder-woman-director-patty-jenkins-people-really-thought-that-only-men-loved-action-movies>. Acesso em 28 maio 2024.

¹¹¹ Do original: “Does Jenkins think popular entertainment has a political responsibility? ‘Absolutely. One of my favourite things about this movie is that being a brave and thoughtful hero is a lesson that is wonderful to hand down. It’s not about fame and luck, it’s hard to do the right thing, and you might be alone in doing it”

¹¹² Do original: “It’s played a part – I’m not offered things that are authentic to me very often. I did not necessarily feel that Hollywood was interested in what I wanted to do. They wanted me to do what they wanted to do”

menos pessoas e recebendo menor remuneração do que os homens que ocupam as mesmas posições na indústria.

5. CONCLUSÃO

O cinema é uma mídia relativamente recente, se considerarmos sua consolidação a partir da invenção do Cinematógrafo, dos irmãos franceses Auguste e Louis Lumière. Desde então, podemos dividir a História do Cinema em cinco grandes eras: Primeiro Cinema, Vanguardas dos Anos 1920, Gêneros Hollywoodianos, Cinema Moderno e Vertentes Contemporâneas.

Inicialmente, o cinema era visto como uma ferramenta tecnológica, usada para registro de cenas cotidianas ou apresentações baseadas nas apresentações populares, e os figurinos eram compostos pelas próprias vestimentas das pessoas filmadas ou eram adaptados do teatro e das performances de rua. Devido às limitações tecnológicas, o uso de cores ficava restrito a uma cartela reduzida.

Aos poucos, o cinema começou a desenvolver uma linguagem própria, se aprofundando no enredo e nas narrativas, e criando novos universos e cenários fictícios, como o “Velho Oeste” das histórias de faroeste. Ao mesmo tempo, a caracterização de figuras estereotipadas, principalmente em personagens racializadas, passou a ser comum.

Na década de 1940, os filmes *noir* consolidaram o arquétipo da *femme fatale*, ou “mulher fatal”, representada por mulheres bonitas, independentes e sedutoras, associadas ao crime e à corrupção dos protagonistas homens, geralmente associados à lei e à polícia.

A partir da década de 1970, o cinema passou por uma transformação e começou a ser dominado por grandes produções que priorizavam um público juvenil, e contavam com narrativas simplificadas, valorizando efeitos visuais e sonoros, e grandes estratégias de *marketing*, que superavam os limites do cinema. Nesse período, os filmes de horror e ficção-científica se popularizam.

A caracterização é o conjunto de características que definem a personagem, sua personalidade, sua aparência, suas escolhas profissionais e pessoais. Porém, convencionalmente, são denominadas como “caracterização” as áreas responsáveis pela aparência física da personagem, compreendidas nos setores de figurino, cabelo e maquiagem. Os tipos de caracterização podem variar de acordo com a mídia, o gênero cinematográfico e o público alvo.

O figurino é um recurso de linguagem fundamental nas produções cinematográficas, uma vez que é capaz de sugerir características relevantes das personagens, o local a que elas pertencem, seu tempo e até mesmo sua profissão

ou sua atividade de lazer preferida. No entanto, o figurino também pode ser manipulado para ocultar informações ou mesmo alterar a concepção da audiência sobre determinada personagem.

Desde os primórdios do cinema, o figurino é usado para identificar personagens, para auxiliar nos truques e efeitos especiais, para distinguir personagens diferentes, como vilões e mocinhos, ou agrupar semelhantes, no caso de soldados pertencentes a um mesmo pelotão ou jovens de uma mesma tribo urbana, por exemplo.

Figurino e moda são coisas diferentes, mas que acabam se interseccionando, uma vez que um utiliza os símbolos do outro, e ambos se influenciam entre si. Quando o cinema emergiu, a moda estava passando por um processo de popularização, assim a moda e o figurino se confundiam, e as grandes estrelas do cinema passaram a usar peças dos estilistas mais influentes da época, como Paul Poiret e Coco Chanel.

Cabelo e maquiagem, assim como o figurino, são essenciais para o cinema. No início, as limitações tecnológicas exigiam que atores e atrizes fossem maquiados, pois existia limitação de cores que poderiam ser filmadas e a pele humana possui a cor vermelha em suas diversas tonalidades, e esta não era captada adequadamente pela câmera. O polonês Max Factor foi o principal responsável pelo desenvolvimento de maquiagens adequadas para o cinema.

Além da importância da caracterização para o público visualizar e identificar as personagens, ela também se mostra muito importante para a direção, fotografia, departamento de efeitos especiais, cenógrafos e ainda para os atores e atrizes incorporarem uma nova persona que se difere de sua própria personalidade.

Em 2016, estreou o filme *Esquadrão Suicida*, protagonizado por Arlequina, uma personagem originada do desenho animado *Batman: a série animada*, que migrou para as histórias em quadrinhos e jogos de videogame. O figurino da protagonista foi objeto de debate nos sites especializados e nas redes sociais por sua falta de utilidade e por desviar da identidade visual consolidada da personagem. No entanto, a caracterização da personagem fez sucesso entre o público feminino, se tornando a fantasia mais buscada para festas, eventos e convenções no ano de 2016. A popularidade do figurino, apesar de seus problemas, pode ser explicada pelas diferentes formas de socialização de acordo com o gênero: enquanto os

homens detém o olhar, as mulheres aprendem a desejar o olhar deles e sentir prazer em serem vistas.

As polêmicas do filme anterior levaram a atriz Margot Robbie a produzir um novo filme, *Aves de Rapina* (2020), convidando mais mulheres para participar dos cargos de decisão e dando à protagonista mais personalidade e profundidade. Ainda assim, a caracterização deixou a desejar, por não “corrigir” os problemas relacionados à utilidade e nem remeter à imagem tradicional da personagem.

Em 2021, com a estreia de *O Esquadrão Suicida*, Arlequina alcança a caracterização mais fiel às suas versões anteriores dos desenhos animados, dos quadrinhos e dos jogos de videogame. O figurino ainda representa uma maior utilidade, protegendo o corpo da vilã, sem deixar a preocupação estética de lado.

Arlequina é uma das “queridinhas” do público fã de quadrinhos e deve aparecer em, pelo menos, mais um filme, ainda em 2024. Em *Coringa: Delírio a Dois*, a personagem será interpretada pela cantora Lady Gaga.

O cinema, de maneira geral, representa a sociedade que o produz, e pode servir para desenvolver e reforçar estereótipos. No caso das mulheres, o cinema tem reforçado os ideais de beleza e de comportamento, transformando em figuras do mal aquelas que se desviam do padrão. Não só o cinema, como toda a estrutura cultural dominante no mundo contemporâneo, se baseia em um sistema patriarcal, dominado e ditado pelos homens, deixando as mulheres reduzidas às suas qualidades estéticas e reféns de um padrão idealizado.

Não é uma questão de moralismo ou conservadorismo que mulheres não possam ser representadas com roupas curtas ou de maneira sexualizada e nem que não possam existir personagens femininas fúteis e pouco inteligentes, até porque pessoas assim existem na vida real. A indagação fica por conta da frequência com que mulheres são representadas dessa maneira e as intenções dessas representações, a quem elas favorecem, quais discursos elas reforçam e como o público feminino se relaciona com elas.

É preciso que se tenham cada vez mais mulheres no roteiro e na direção dos filmes para que elas possam criar personagens femininas complexas, a partir de suas próprias experiências e vivências. No entanto, não se deve direcionar essa obrigatoriedade apenas para as mulheres, os roteiristas e diretores homens devem, também, buscar criar e desenvolver personagens femininas elaboradas como pessoas complexas para além de suas relações com outras personagens,

especialmente masculinas. Cathy Yan, em *Aves de Rapina*, e James Gunn, em *O Esquadrão Suicida*, mostram que não precisa muito para destacar qualidades de uma personagem feminina e deixá-la atraente, ao mesmo tempo, sem ter que apelar para trocas de roupa ao ar livre, enquadramentos focados nas nádegas e/ou seios das personagens ou posições ginecológicas.

REFERÊNCIAS

ACADEMY OF MOTION PICTURE ARTS AND SCIENCES (AMPAS). **Costume Design: Defining Character**. 2014.

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. **Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais**. Tradução: Maria Inês Corrêa Nascimento *et al.* 5ª. edição. Porto Alegre: Artmed, 2014.

ARRUDA, Lilian. **Entre Tramas, Rendas e Fuxicos: O Figurino na Teledramaturgia da TV Globo**. São Paulo: Editora Globo, 2007.

AVES de Rapina: Arlequina e sua emancipação fantabulosa. Direção: Cathy Yan. Produção: DC Films. Estados Unidos: Warner Bros., 2020. Prime Video. (108 min). Disponível em:
https://www.primevideo.com/detail/0MNOUM4HM4QUILE46Y6FZL3D0I/ref=atv_dp_share_cu_r. Acesso em: 27 mar. 2024.

BALOGH, Anna Maria. La femme fatale em el noir. *In*: ZAPATERO, Javier Sánchez ; ESCRIBÀ, Àlex Martín. (eds.). **Género Negro para el Siglo XXI: nuevas tendencias y nuevas voces**. Barcelona: Laertes, 2011. p. 247 – 256.

BARBA, E. Shelley & PERRIN, Joy M. **The Ascendance of Harley Quinn: Essays on DC's Enigmatic Villain**. Jefferson: McFarland, 2017. Disponível em:
https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=rtg5DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=harley+quinn&ots=FXPOwRjtwL&sig=2gHfpn6hIQCwek7CArBQ1GOBz0&redir_esc=y. Acesso em:

BARBIERI, D.; TRIMINGHAM, M. **Costume in Performance: materiality, culture, and the body**. Londres, Nova Iorque: Bloomsbury Visual Arts, 2018.

BARBOSA, Taynah Ibanez. O Amargo Amor de Arlequina: a representação da submissão feminina presente na coletânea louco amor e outras histórias. *In*: JORNADAS INTERNACIONAIS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, 5., 2018, São Paulo. **Anais Eletrônicos das 5as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos**. São Paulo: 2018. Disponível em:
https://anais2ajornada.eca.usp.br/anais5asjornadas/eixo_hq_linguagem.php. Acesso em: 01 abr. 2024.

BARNARD, Malcolm. **Moda e Comunicação**. Tradução de Lúcia Olinto. Rio de Janeiro, Rocco: 2003.

BARROS, Jéssica Raissa Pessoa. **Batman dos Quadrinhos para o Cinema: As Traduções Intersemióticas do Gênero Super-Herói e Sua Classificação**. 2021. 181 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2021.

BASTEN, Fred E. **Max Factor: O homem que mudou as faces do mundo**. Tradução Daniela P. B. Dias. São Paulo, Matrix Editora, 2012.

BATMAN: a série animada: Criação de Bruce Timm e Eric Radomski. Estados Unidos: Warner Bros. Animations, 1992. Série exibida pela Netflix. Disponível em: <https://www.netflix.com/br/title/70177020?s=a&trkid=13747225&trg=wha&vlang=pt&clip=>. Acesso em: 18 mar. 2024.

BLACHÉ, Alice Guy e SLIDE, Anthony. **The Memoirs of Alice Guy Blaché**. Tradução (para o inglês): Roberta e Simone Blaché. Edição: Anthony Slide. Maryland: Scarecrow Press, 1996.

BRAGA JÚNIOR, Amaro Xavier. Representações da Loucura e da Vilania em Batman. In: **2as. Jornadas Internacionais em Histórias em Quadrinhos**. Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (USP): São Paulo, agosto de 2013. Disponível em: https://anais2ajornada.eca.usp.br/anais2asjornadas/Artigo_Amaro_Xavier_Braga_Junior.htm. Acesso em: 30 abr. 2024.

BRETON, André. **Manifesto do Surrealismo**. 1924. Disponível em: manualpdf.com.br/oregon-scientific/se833/manual. Acesso em: 19 dez. 2023.

BUNDEL, Ani. 'The Suicide Squad' is an out-of-control roller coaster. Just enjoy the ride. **Think**, 2021. Disponível em: <https://www.nbcnews.com/think/opinion/suicide-squad-out-control-roller-coaster-just-enjoy-ride-ncna1276217>. Acesso em: 07 maio 2024.

CASTILHO, Kathia. **Moda e Linguagem**. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2004.

CONNER, Amanda e PALMIOTTI, Jimmy. **Harley Quinn**. n. 1 – 30. Nova Iorque: DC Comics, 2014 – 2016.

COSTA, Francisco Araujo da. O figurino como elemento essencial da narrativa. In: **Sessões do Imaginário**. Faculdade de Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (Famecos/PUCRS): Porto Alegre, v. 7, nº 8, agosto de 2002, p. 38 - 41. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/article/view/775>. Acesso em: 30 jan. 2024.

COUTO, Claudia Stancioli Costa. **O Design do Filme**. 2004. 137 f. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2004.

DIAS, Fernando Paulo Rosa. As vanguardas russas e o cinema: plano e montagem. In: GRUPO DE CIÊNCIAS E TEORIAS DA ARTE DA FACULDADE DE BELAS ARTES DA UNIVERSIDADE DE LISBOA. (org.). **As artes visuais e as outras artes: As primeiras vanguardas**. Lisboa: Facsimile Ltda, 2007, p. 193-204.

DINI, Paul e MARCH, Guillem. **Gotham City Sirens**. n. 1 – 26. Nova Iorque: DC Comics, 2009 – 2011.

DINI, Paul e TIMM, Bruce. **The Batman Adventures: Mad Love**. Fevereiro, 1994. Nova Iorque: DC Comics, 1994.

DINI, Paul, GUICHET, Yvel e SOWD, Aaron. **Batman: Harley Quinn**. Nova York: DC Comics, 1999.

DINI, Paul, NGUYEN, Dustin e FRIDOLFS, Derek. **Batman Detective Comics: Heart of Hush**. n. 846. Setembro, 2008. Nova York: DC Comics, 2008.

DIXON, Wheeler Winston e FOSTER, Gwendolyn Audrey. **Short History of Film**. Nova Jersey: Rutgers University Press, 2008.

DOANE, Mary Ann; MELLENCAMP, Patricia; WILLIAMS, Linda (ed.). **Re-vision: Essays in Feminist Film Criticism**. Los Angeles: The American Film Institute, 1984.

ECO, Umberto *et al.* **Psicologia do Vestir**. 2ª edição. Tradução de José Colaço. Lisboa: Assírio e Alvim, 1982.

EDELBAUM, Susannah. Costume Designer Erin Benach on Dressing Harley Quinn & Other Deviants in Birds of Prey. **The Credits**, 2020. Disponível em: <https://www.motionpictures.org/2020/02/costume-designer-erin-benach-on-dressing-harley-quinn-other-deviants-in-birds-of-prey/>. Acesso em: 30 abr. 2024.

ELDRIDGE, Lisa. **Face Paint: The Story of Makeup**. Abrams, 2015.

ELSAESSER, Thomas e BUCKLAND, Warren. **Studying Contemporary American Film: A Guide to Movie Analysis**. Nova York: Arnold, 2002.

ESCHER, Paula. **O Figurino e o Cinema Mudo**. 4º Colóquio de Moda, 2008.

ESQUADRÃO Suicida. Direção: David Ayer. Produção: DC Films. Estados Unidos: Warner Bros., 2016. Prime Video. (122 min.). Disponível em: https://www.primevideo.com/detail/0NY2A0QWHLX4HOARBTXXKUH51/ref=atv_dp_share_cu_r. Acesso em: 27 mar. 2024.

ESTEVAO, Ilca Maria. O Esquadrão Suicida: saiba detalhes sobre o figurino do novo filme. **Metrópoles**. 2021. Disponível em: <https://www.metropoles.com/colunas/ilca-maria-estevao/o-esquadrao-suicida-saiba-detalhes-sobre-o-figurino-do-novo-filme>. Acesso em: 21 maio 2024.

Georges Méliès. Disponível em: <https://artsandculture.google.com/story/CQXRJW0P8Dellg?hl=pt-BR>. Acesso em: 13 set. 2023.

GUNNING, Tom. **D. W. Griffith and the Origins of American Narrative Film: the early years at Biograph**. Urbana e Chicago: University of Illinois Press, 1991.

HALL, Richard A. **American Superhero: Encyclopedia of Cape Crusaders in History**. Santa Barbara, Greenwood, 2019.

HOBLY, Hermione. Wonder Woman director Patty Jenkins: 'People really thought that only men loved action movies'. **The Guardian**, 2017. Disponível em: <https://www.theguardian.com/film/2017/may/26/wonder-woman-director-patty-jenkins-people-really-thought-that-only-men-loved-action-movies>. Acesso em: 28 maio 2024.

HOO, Fawnia Soo. The Fashion Influences Behind the 'Birds of Prey' Costumes Include Jeremy Scott and 'Vogue' Editorials. **Fashionista**, 2020. Disponível em: <https://fashionista.com/2020/02/dc-birds-of-prey-costumes-outfits>. Acesso em: 30 abr. 2024.

HOOKS, Bell. **Cinema Vivido: raça, classe e sexo nas telas**. Tradução de Natalia Engler. Editora Elefante, 2023.

HOWARD, David e MABLEY, Edward. **The Tools of Screenwriting: A Writer's Guide to the Craft and Elements of a Screenplay**. Nova York: St. Martin's Griffin, 1993.

KAPLAN, E. Ann. **A Mulher e o Cinema: os dois lados da câmera**. Tradução de Helen Marcia Potter Pessoa. Rio de Janeiro: Rocco, 1995.

KEIL, Charlie (ed.). **A Companion to D.W. Griffith**. Hoboken: Wiley, 2018.

KELLNER, Douglas. **A Cultura da Mídia – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno**. Tradução de Ivone Castilho Benedetti. Bauru: EDUSC, 2001.

LEITE, Adriana; GUERRA, Lisette. **Figurino, uma experiência na televisão**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

LENBURG, Jeff. **The Encyclopedia of Animated Cartoons**. 2a edição. Nova York: Checkmark Books, 1999.

LUNNING, Frenchy. **Cosplay: The Fictional Mode of Existence**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2022.

LURIE, Alison. **A Linguagem das Roupas**. Tradução de Ana Luiza Dantas Borges. Rio de Janeiro: Rocco, 1997.

LUSTED, David. **The Western**. Nova Iorque, Routledge, 2014.

MARIA Antonieta. Direção: Sofia Coppola. Produção: American Zoetrope. Estados Unidos: Columbia Pictures, 2006. Netflix. (122 min.). Disponível em: <https://www.netflix.com/watch/70044601?trackId=255824129&tctx=0%2C0%2C20e94983-3543-46aa-a4d5-db9a8d65b10b-424294483%2C20e94983-3543-46aa-a4d5-db9a8d65b10b-424294483%7C2%2C%2C%2C%2C%2C70044601%2CVideo%3A70044601%2C>. Acesso em: 18 mar. 2024.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1990.

MARTINO, Luis Mauro Sa; NASCIMENTO, Rafaela Artero. Um tênis All-Star no século XVIII: tensionamentos da representação histórica no figurino de “Maria Antonieta”, de Sofia Coppola. **Revista Panorama-Revista de Comunicação Social**, v. 8, n. 2, p. 2-8, 2018.

MASCARELLO, Fernando (org.). **História do Cinema Mundial**. Campinas: Papyrus Editora, 2006.

McKEE, Robert. **Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting**. Nova York: Reegan Books, 1997.

McLEAN, Adrienne L. (ed.). **Costume, makeup, and hair**. Nova Jersey: Rutgers University Press, 2016.

McMAHAN, Alison. **Alice Guy Blaché: Lost Visionary of the Cinema**. Estados Unidos da América: Bloomsbury, 2013.

MÉLIÈS, G. Kinematographic Views. In: Gaudreault, André. **Film and Attraction: From Kinematography to Cinema**. Tradução (para o inglês): Timothy Barnard. Illinois: Board of Trustees of the University of Illinois, 2011. p. 133–152.

MÉLIÈS, Georges. L'importance du Scénario. In: **Cinéa et Ciné Pour Tous réunis**, p. 23 - 25, abr. 1932.

MOLTON, Charles. Wonder Woman. *In*: DC Comics. **All Star Comics**. n. 8. dezembro-janeiro, 1941. Nova York: DC Comics, 1941.

MORRISON, Grant. **Superdeuses: Mutantes, Alienígenas, Vigilantes, Justiceiros Mascarados e o Significado de Ser Humano na Era dos Super-Heróis**. São Paulo: Seoman, 2012.

MORISAWA, Mariane. A Turma da Arlequina: Margot Robbie explica porque insistiu na gangue da anti-heroína em Aves de Rapina. **UOL Entretenimento**, 2020. Disponível em: <https://entretenimento.uol.com.br/reportagens-especiais/margot-robbie-explica-por-que-insistiu-na-turma-de-meninas-de-arlequina/#estrela-atriz-indicada-ao-oscar-e-agora-produtora>. Acesso em: 09 abr. 2024.

MULVEY, Laura. Visual Pleasure and Narrative Cinema. *In*: MAST, Gerald; COHEN, Marshall e BRAUDY, Leo (ed.). **Film Theory and Criticism: Introductory Readings**. 4ª edição. Nova York/Oxford: Oxford University Press, 1992. p. 747-757.

MUNIZ, Rosane. **Vestindo os Nus: O Figurino em Cena**. Rio de Janeiro: Editora Senac Rio, 2004.

MUSSER, Charles. **Before the Nickelodeon: the Early Cinema of Edwin S. Porter**. California: University of California Press, 1991.

NÓVOA, Jorge; FRESSATO, Soleni Biscouto; FEIGELSON, Kristian (org.). **Cinematógrafo: um olhar sobre a história**. Salvador: Bahia, 2009.

O ESQUADRÃO Suicida. Direção: James Gunn. Produção: DC Films. Estados Unidos: Warner Bros., 2021. Prime Video. (132 min). Disponível em: https://www.primevideo.com/region/na/detail/0FQ2XNTJVSBT5V2IU9EAXB14BA/ref=atv_dp_share_cu_r. Acesso em: 27 mar. 2024.

PAVIS, Patrice. **A Análise dos Espetáculos**. Tradução: Sérgio Sálvia Coelho. São Paulo: Perspectiva, 2003.

PEÑALOSA, X. P. "LE VOYAGE DANS LA LUNE/VIAJE A LA LUNA" (1902) DE GEORGES MÉLIÈS: ANÁLISIS ESTÉTICO Y SEMIÓTICO DE UNA IMAGEN EN MOVIMIENTO. **Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación**, [S. l.], v. 16, n. 30, 2019. DOI: 10.55738/alaic.v16i30.532. Disponível em: <http://revista.pubalaic.org/index.php/alaic/article/view/532>. Acesso em: 20 set. 2023.

PETRIC, Domina. **Psychological archetypes: Harley Quinn and The Two Hit Theory**. 2019.

PINHEIRO, Micheline Penafort. **A Arte do Disfarce: A maquiagem como mídia e o processo de construção de personagens na obra audiovisual**. 2016. 82 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2016.

PUCKETT, Kelley, PAROBECK, Mike e BURCHETT, Rick. *The Batman Adventures*. n. 12. setembro, 1993. Nova York: DC Comics, 1993.

RAMOS, Adriana Vaz. **O design de aparência de atores e a comunicação em cena**. 2008. 173 f. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2008.

ROCHA, Glauber. Eztetyka da Fome. In: ROCHA, Glauber. **Revolução do Cinema Novo**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

ROTTENBERG, Josh. In 'Joker' the stakes are life and death, and comic-book movies may never be the same. **Los Angeles Times**, 2019. Disponível em: <https://www.latimes.com/entertainment-arts/movies/story/2019-08-27/joker-todd-phillips-joaquin-phoenix>. Acesso em: 06 maio 2024.

SHEHADEH, Bayan. The Case of Harleen Quinzel. In: **3rd Annual Student Research and Writing Symposium** at Germanna Community College: Virgínia, abril de 2017. Disponível em: https://commons.vccs.edu/student_writing/18/. Acesso em: 30 abr. 2024.

SILVA, Adilane. O que o figurino de Harley Quinn diz sobre sua emancipação? **Valkírias**, 2021. Disponível em: <https://valkirias.com.br/figurino-harley-quinn/>. Acesso em: 20 maio 2024.

SILVA, Renata Cardoso da. **O Mambembe**: Uma experiência de criação de maquiagem na formação de atores. 2008. 172 f. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas) – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2008.

SILVA, Rodrigo Candido da. As mudanças do cinema hollywoodiano nos anos 1980: produção, narrativa e o cinema Blockbuster na Era Reagan. In: **Revista NEP** (Núcleo de Estudos Paranaenses), Curitiba, v.3, n.2, p. 39-60, jun. 2017.

SOUSA, Sabryna Esmeraldo. **Feminismo no cinema? Uma análise da representação da figura da mulher nos filmes de super heróis**. 2021. 153 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação, Arte e Cultura) – Instituto de Ciências Sociais, Universidade do Minho, 2021.

SOUZA, Anderson Luiz de e FERRAZ, Wagner. **O Trabalho do Figurinista**: Projeto, Pesquisa e Criação. Porto Alegre: INDEPIn, 2013.

SOUZA, Jacqueline M. e HINKE, Marcos. **Caracterização de personagem na prática**: casos de estudo. 2017. Disponível em: <https://www.tertulianarrativa.com/post/2017/03/23/caracteriza%C3%A7%C3%A3o-de-personagem-na-pr%C3%A1tica>. Acesso em: 22 set. 2022.

STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema**. Tradução: Fernando Mascarello. Campinas: Papyrus, 2003.

UENO, Luana Martina Magalhães. (org). **Gênero, Corpo e Sexualidades**. Londrina: LEDI, 2022. v.3.

UHLIROVA, M. Costume in Early 'Marvellous' Cinema: The Aesthetic of Opulence and the Teasing Image. In: UHLIROVA, M. (ed.). **Birds of Paradise**: Costume as Cinematic Spectacle. Londres: Koenig Books, 2013. p. 100 - 127.

VAZ, Mark Cotta. **Tales of the Dark Knight: Batman's First Fifty Years: 1939-1989**. Nova Iorque: Ballantine Books, 1989.

VRASIDAS, Charalambos. The White Man's Indian: Stereotypes in film and beyond. In: **VisionQuest: Journeys toward Visual Literacy**, 28^a Annual Conference of the International Visual Literacy Association, 1996. Cheyenne, 1997.

WISEMAN, Eva. "If I Want Something, I Have To Make It Happen": Margot Robbie Refuses To Be Put In A Box. **British Vogue**, 2021. Disponível em: <https://www.vogue.co.uk/news/article/margot-robbie-vogue-interview>. Acesso em: 23 maio 2024.

WILLIAMS, Rob e LEE, Jim. **Suicide Squad**. n. 1 – 50. Nova York: DC Comics, 2016 – 2019.

WOLF, Naomi. **O mito da beleza**: como as imagens de beleza são usadas contra as mulheres. Tradução: Waldéa Barcellos. 20^a ed. Rio de Janeiro: Rosa dos Tempos, 2023.