



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO  
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL  
CURSO DE JORNALISMO

THALLYS RODRIGO DA SILVA MENEZES

**EARTH'S MIGHTIEST HEROES:**  
ANÁLISE DE ESTEREÓTIPOS SOBRE PAÍSES EM DESENVOLVIMENTO EM  
PRODUÇÕES DO UNIVERSO CINEMATOGRAFICO MARVEL

Recife

2023

THALLYS RODRIGO DA SILVA MENEZES

**EARTH'S MIGHTIEST HEROES:**  
ANÁLISE DE ESTEREÓTIPOS SOBRE PAÍSES EM DESENVOLVIMENTO EM  
PRODUÇÕES DO UNIVERSO CINEMATOGRAFICO MARVEL

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal de Pernambuco como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Jornalismo.

Orientador(a): Profa. Dra. Cecília Almeida

Recife  
2023

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,  
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Menezes, Thallys Rodrigo da Silva.

Earth's Mightiest Heroes: Análise de estereótipos sobre países em desenvolvimento em produções do Universo Cinematográfico Marvel / Thallys Rodrigo da Silva Menezes. - Recife, 2023.

86 : il., tab.

Orientador(a): Cecília Almeida Rodrigues Lima

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Jornalismo - Bacharelado, 2023.

1. Representação. 2. Cinema. 3. Estereótipos. 4. Marvel Studios. 5. Hollywood. I. Lima, Cecília Almeida Rodrigues. (Orientação). II. Título.

380 CDD (22.ed.)

THALLYS RODRIGO DA SILVA MENEZES

**EARTH'S MIGHTIEST HEROES:**  
ANÁLISE DE ESTEREÓTIPOS SOBRE PAÍSES EM DESENVOLVIMENTO EM  
PRODUÇÕES DO UNIVERSO CINEMATOGRAFICO MARVEL

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal de Pernambuco como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Jornalismo.

Orientador(a): Profa. Dra. Cecília Almeida

Aprovado em: 28/09/2023

**BANCA EXAMINADORA**

---

Profa. Dra. Cecília Almeida (Orientadora)

DCOM – UFPE

---

Profa. Dra. Soraya Barreto

DCOM – UFPE

---

Alexandre Figueirôa Ferreira

Revista O Grito

## AGRADECIMENTOS

Esse trabalho e minha presença numa universidade não teriam sido possíveis sem as décadas de esforço de meus pais e de meus avós. Agradeço imensamente a eles por cada aula dada, cada roupa lavada, cada tijolo empilhado e cada cana cortada, em suas respectivas profissões. Foi todo esse esforço e foram todas essas aulas, roupas, tijolos e canas que me trouxeram até aqui.

Também sou extremamente grato pelo incentivo de todo dia por parte deles e por acreditarem em mim e no meu potencial hoje e sempre. Um agradecimento específico ao meu pai por incentivar meu gosto por filmes e histórias em geral, de “Os Vingadores” até filmes divertidíssimos de tubarões gigantes com efeitos especiais questionáveis.

Agradeço imensamente à minha mãe e a Robson, pois sei que sem a companhia e o apoio deles, com seus respectivos auxílios para uso de computador, esse trabalho não teria saído do campo das ideias. Obrigado imensamente pelo apoio incondicional e pela paciência de ambos enquanto eu passava horas a fio na frente da tela, ou em silêncio, sem responder a mensagens no celular por um longo tempo.

A meus amigos, a maior gratidão do mundo por estarem ao meu lado e por me ajudarem a me convencer de que era possível concluir o trabalho, mesmo quando não parecia. Menções especiais a Rayane, que tanto acredita em mim, Humberto, sempre solícito, Bianca e o incentivo mútuo na jornada rumo ao TCC, e Alice, pela imensa ajuda com contatos e seleção da banca. Agradeço também à equipe da TAG Revista, por manter o interesse por jornalismo e a paixão por cinema sempre viva.

Além disso, não poderia deixar de agradecer, claro, a minha orientadora, Prof. Cecília Almeida, a quem sempre admirei pela didática e pelas temáticas abordadas. Obrigado pela paciência, compreensão, orientação e *insights* que tornaram esse trabalho viável e contribuíram diretamente para sua profundidade. Agradeço por ter acreditado no tema e aceitado me acompanhar nessa jornada.

No mais, obrigado a todos os que participaram de minha caminhada acadêmica, incluindo professores, com menção especial à prof<sup>a</sup> Adriana Santana, e meus amigos, incluindo Gabi, Thawane e o “grupo das Ecobags”. A vida acadêmica pode ser complexa, mas foi um prazer atravessá-la com vocês ao lado.

## RESUMO

Este trabalho analisa a representação de um grupo de países em desenvolvimento em seis filmes do Universo Cinematográfico Marvel, conhecido popularmente como MCU. Entre os referenciais utilizados para abordar o tema, estão o conceito de representação social de Serge Moscovici e seu diálogo com o meio cinematográfico, conforme a perspectiva de outros autores sobre a indústria cultural, como Theodor W. Adorno. Também integram este estudo referenciais sobre as relações entre cinema, países em desenvolvimento e os EUA como potência mundial, através de conceitos como o Ocidente e o Resto de Stuart Hall, o soft power de Joseph Nye. A pesquisa tem o objetivo de investigar, por meio da Análise de Conteúdo, se o retrato dessas nações é centrado em estereótipos relacionados a tópicos como subdesenvolvimento e violência. Também são observadas as perspectivas positivas e/ou negativas de representação, para além dos estereótipos comuns sobre os continentes da Ásia, África e América Latina, através do trabalho de autores como Wairimũ Ngarũiya Njambi e William O'Brien. Como resultado, foi detectado o reforço de estereótipos, mas com espaço para quebra de estigmas e para a emergência de representações positivas.

**Palavras-chave:** Representação; Cinema; Estereótipos; Marvel Studios; Hollywood; Países em desenvolvimento

## ABSTRACT

This work analyzes the representation of a group of developing countries in six films from the Marvel Cinematic Universe, popularly known as MCU. Among the references used to address the topic are Serge Moscovici's concept of social representation and its dialogue with the cinematic environment, according to the perspective of other authors on the cultural industry, such as Theodor W. Adorno. This study also includes references on the relationship between cinema, developing countries and the USA as a world power, through concepts such as Stuart Hall's West and the Rest and Joseph Nye's soft power. The research aims to investigate, through Content Analysis, whether the portrait of these nations is centered on stereotypes related to topics such as underdevelopment and violence. Positive and/or negative perspectives of representation are also observed, in addition to common stereotypes about the continents of Asia, Africa and Latin America, through the work of authors such as Wairimũ Ngarũiya Njambi and William O'Brien. As a result, the reinforcement of stereotypes was detected, but with space for breaking stigmas and for the emergence of positive representations.

**Keywords:** Representation; Cinema; Stereotypes; Marvel Studios; Hollywood; Developing countries.

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> — Civis ameaçados pelos membros dos Dez Anéis em Gulmira no filme “Homem de Ferro”.....	44
<b>Figura 2</b> — Integrante dos Dez Anéis com acessório semelhante ao <i>kufi</i> em “Homem de Ferro”.....	45
<b>Figura 3</b> — Tony Stark no cativo da organização Os Dez Anéis em “Homem de Ferro” ..	46
<b>Figura 4</b> — Cobertura jornalística no longa mostra refugiados da fictícia cidade de Gulmira em “Homem de Ferro”.....	47
<b>Figura 5</b> — Tony Stark e Ho Yinsen em “Homem de Ferro”.....	48
<b>Figura 6</b> — Interior de uma das casas retratadas nas cenas ambientadas em Calcutá em “Os Vingadores”.....	49
<b>Figura 7</b> — Interior da casa retratada na segunda cena na Índia em “Os Vingadores”.....	50
<b>Figura 8</b> — Representação da cidade de Stuttgart, na Alemanha, em “Os Vingadores”.....	51
<b>Figura 9</b> — Posto policial em Lagos, Nigéria, em “Capitão América: Guerra Civil”.....	52
<b>Figura 10</b> — Uma das imagens de Lagos mostrada em “Capitão América: Guerra Civil” ...	53
<b>Figura 11</b> — Capitão América na luta no mercado de rua em “Guerra Civil”.....	54
<b>Figura 12</b> — Impacto da explosão da bomba em Lagos em “Guerra Civil”.....	55
<b>Figura 13</b> — Visão de Berlim em “Capitão América: Guerra Civil”.....	56
<b>Figura 14</b> — Tecnologia avançada de Wakanda em “Guerra Civil”.....	57
<b>Figura 15</b> — Vista aérea da capital de Wakanda em “Pantera Negra”.....	58
<b>Figura 16</b> — Figurino da Tribo da Fronteira em “Pantera Negra”.....	59
<b>Figura 17</b> — Wakandianos com roupas típicas na cerimônia de definição do rei em “Pantera Negra”.....	60
<b>Figura 18</b> — Imagem do cenário selvagem de Wakanda em “Pantera Negra”.....	61
<b>Figura 19</b> — Espaço urbano em Wakanda em “Pantera Negra”.....	62
<b>Figura 20</b> — Filmagem aérea da Rocinha, incluída em “O Incrível Hulk”.....	63
<b>Figura 21</b> — Visão externa da fábrica da bebida Pingo Doce em “O Incrível Hulk”.....	64
<b>Figura 22</b> — Guatemala representada em “O Incrível Hulk”.....	66
<b>Figura 23</b> — Bruce no México, em cena de “O Incrível Hulk”.....	66
<b>Figura 24</b> — Bruce no estado de Chiapas, no México, em “O Incrível Hulk”.....	67
<b>Figura 25</b> — Vista de Cap-Haïtien em “Pantera Negra: Wakanda Para Sempre”.....	68
<b>Figura 26</b> — Shuri visita Nakia no Haiti em “Wakanda Forever”.....	69
<b>Figura 27</b> — Península de Yucatán, no México, em “Wakanda Para Sempre” .....	70
<b>Figura 28</b> — Povoado na Península de Yucatán em “Wakanda Forever”.....	70
<b>Figura 29</b> — Visão de Wakanda em “Wakanda Para Sempre”.....	72

## LISTA DE QUADROS

<b>Quadro 1</b> — Filmes do MCU com presença de países em desenvolvimento.....	41
<b>Quadro 2</b> — Seleção final de filmes do MCU a serem analisados.....	42
<b>Quadro 3</b> — Índices da análise de “Homem de Ferro”.....	73
<b>Quadro 4</b> — Índices da análise de “Os Vingadores”.....	74
<b>Quadro 5</b> — Índices da análise de “Capitão América: Guerra Civil” e “Pantera Negra”.....	76
<b>Quadro 6</b> — Índices da análise de “O Incrível Hulk” e “Pantera Negra: Wakanda Para Sempre”.....	77

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>9</b>
<b>2 AS REPRESENTAÇÕES SOCIAIS E SUA REPERCUSSÃO NOS MEIOS DE COMUNICAÇÃO.....</b>	<b>12</b>
2.1 OS CONCEITOS DE REPRESENTAÇÕES SOCIAIS.....	12
2.2 REPRESENTAÇÕES SOCIAIS NO CINEMA.....	17
<b>3 A DIVISÃO SIMBÓLICA DO MUNDO E SUA REPERCUSSÃO NAS TELAS.....</b>	<b>21</b>
3.1 O OCIDENTE E O “OUTRO”.....	21
3.2 IDEOLOGIA, SOFT POWER E HOLLYWOOD.....	23
3.3 ESTEREÓTIPOS NA PRÁTICA E NAS TELAS.....	27
3.3.1 OS ESTEREÓTIPOS SOBRE TERRITÓRIOS ASIÁTICOS.....	28
3.3.2 UMA ÁFRICA FABRICADA NAS TELAS.....	30
3.3.3 AMÉRICA LATINA E SUA REPRESENTAÇÃO.....	32
<b>4 OBJETO DE ESTUDO E ANÁLISE.....</b>	<b>35</b>
4.1 A MARVEL NOS QUADRINHOS E NOS CINEMAS.....	35
4.2 METODOLOGIA.....	39
4.3 ANÁLISE - REPRESENTAÇÃO DA ÁSIA.....	43
4.3.1 “Homem de Ferro” e as imagens (bélicas) do Afeganistão.....	43
4.3.2 Uma Índia “filtrada” em “Os Vingadores”.....	49
4.4 ANÁLISE - REPRESENTAÇÃO DA ÁFRICA.....	52
4.4.1 A “Guerra Civil” na África: visões do continente no 3º filme do Capitão América.....	52
4.4.2 “Pantera Negra” e a África (muito) além da selva.....	57
4.5 ANÁLISE - REPRESENTAÇÃO DA AMÉRICA LATINA.....	62
4.5.1 Entre becos, vielas e árvores, a América Latina de “O Incrível Hulk”.....	62
4.5.2 “Wakanda Para Sempre” e a pluralidade de imagens da América Latina.....	68
4.6 DADOS E CONCLUSÕES.....	72
4.6.1 Oriente Médio (Afeganistão) e “Homem de Ferro”.....	73
4.6.2 Índia em “Os Vingadores”.....	74
4.6.3 África (Nigéria e Wakanda) em “Capitão América: Guerra Civil” e “Pantera Negra”.....	75
4.6.4 América Latina (Brasil, Guatemala, Haiti e México) em “O Incrível Hulk” e “Pantera Negra: Wakanda Para Sempre”.....	77
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>79</b>
<b>6 REFERÊNCIAS.....</b>	<b>82</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O impacto cultural do Universo Cinematográfico Marvel (em inglês, Marvel Cinematic Universe, popularmente chamado de MCU) em todo o globo é inquestionável. Em 2019, a série de filmes ultrapassou *Star Wars*, tornando-se a franquia cinematográfica mais lucrativa da história do cinema mundial. Em 2023, os 32 filmes já lançados pela Marvel Studios como parte do MCU já acumulam mais de US\$29 milhões (The Numbers, 2023). Esses são números que demonstram a dominância do MCU e da Marvel Studios no cenário da ficção audiovisual, estabelecendo-o como um dos maiores exemplos recentes da massiva circulação midiática de Hollywood e da indústria cultural estadunidense.

Esse processo tem sido evidente há décadas, como parte da globalização, conceituada como “processo no qual as barreiras tradicionais entre os estados nacionais se esbatem, como resultado dos avanços tecnológicos, que possibilita a intensa troca de informações entre pessoas ao redor do mundo” (Bezerra, 2016, p. 4). Por meio da globalização, franquias cinematográficas norte-americanas têm alcançado (e influenciado) audiências globais. Historicamente, os EUA têm propagado seus valores mundialmente por meio da mídia, especialmente através de filmes, o que muitas vezes acarreta representações estereotipadas de outros territórios.

Desde sua estreia, em 2008, o MCU vem se solidificando como a maior franquia cinematográfica da história. Com sucesso mundial, a série de filmes é produzida pelos EUA, e, portanto, o espaço e os personagens estadunidenses são privilegiados em suas narrativas. É natural que, por trás de um suposto universalismo nos temas e abordagens, centrados em ameaças à Terra e seus habitantes, as produções carreguem pontos de vista e valores dos Estados Unidos, por serem primariamente produzidas por indivíduos do país. O viés norte-americano pode ser pautado, em maior ou menor grau, por estereótipos em relação às culturas não estadunidenses.

Essa distorção representativa abarca, inclusive, a representação dos chamados países em desenvolvimento. Esse grupo de nações, comumente identificado por outros termos, como Sul Global, em substituição à denominação original de Terceiro Mundo, engloba países periféricos e semiperiféricos de territórios como América Latina, África e Ásia (Meneses, 2023, Wolff, 2020). Trata-se de países que, ainda que apresentem diversas diferenças econômicas e culturais entre si, possuem como traço comum divergências econômico-culturais com nações tidas como “desenvolvidas” ou “potências globais”, como EUA e países da Europa.

Diante desse cenário, é válido questionar o modo como essas nações tidas como em desenvolvimento são retratadas nos filmes do MCU, analisando se, por conta da subjetividade estadunidense nas obras, essa retratação é realizada estereotipadamente, nos âmbitos cultural e/ou social, e, em caso afirmativo, de que modo isso é realizado. O uso de estereótipos é uma manifestação que pode perpetuar ideias e concepções errôneas e danosas sobre determinados grupos sociais. Lima (2010) aponta a relação desse viés com o cinema, apontando que:

[...] os estereótipos selecionados pelo cinema são reproduzidos de modo a serem facilmente acessados e identificados pela memória: a loira burra; a dona de casa frágil; o negro criminoso, preguiçoso ou piadista; o homossexual afetado; entre outros tantos que compõem o imaginário de uma sociedade (Lima, 2010, p. 28).

A presença de estereótipos na mídia pode ser vista como uma consequência dos preconceitos sociais, e que também tem implicações sociais. Berg (2009) destaca, por exemplo, o papel de Hollywood, sob uma perspectiva das ciências sociais, em dar apoio à dominância norte-americana no hemisfério ocidental, “com a mesma frequência que retratava a hegemonia de forma acrítica, os filmes ajudavam a perpetuá-la” (Berg, 2009, p. 4). Esse posicionamento midiático também pode gerar influências na mentalidade das massas ao nível global, incluindo as não estadunidenses e não ocidentais:

As imagens dos filmes de Hollywood têm a capacidade e o poder de permitir que o público gere pensamentos, visões e opiniões sobre diferentes questões sociais, políticas ou ideológicas (Yousaf, Sial, Munawar, Shazad, 2020, p. 3).

Considerando os pontos apresentados, esse trabalho visa investigar, utilizando como método a Análise de Conteúdo (Bardin, 2016), a presença de estereótipos na representação de países não ocidentais em seis produções cinematográficas do MCU: “Homem de Ferro” (2008); “O Incrível Hulk” (2008); “Os Vingadores” (2012); “Capitão América: Guerra Civil” (2016); “Pantera Negra” (2018); e “Pantera Negra: Wakanda Para Sempre” (2022). Mais especificamente, foram analisadas as perspectivas dos filmes sobre quatro regiões: Oriente Médio, Índia, América Latina e África. Foram buscadas permanências e rupturas de estereótipos, tanto no que se refere a estigmas generalizados sobre os países em desenvolvimento e preconceitos associados de forma específica a cada um dos territórios abarcados.

Para contextualização sobre estereótipos e representações sociais, foram utilizadas as perspectivas de autores como Serge Moscovici (2000), Stuart Hall (2016) e Theodor W. Adorno (2001). A conceituação de como as representações sociais são produzidas e

replicadas foi realizada tanto ao nível sociológico e psicológico quanto numa perspectiva midiática. Para destrinchar o que cenas, personagens e filmes representam, é imprescindível recorrer a fundamentos teóricos focados no modo como os diferentes aspectos do mundo são apresentados e percebidos ao nível simbólico. O objetivo foi recapitular minuciosamente os mecanismos culturais que levam à consolidação dos estereótipos na mentalidade coletiva e sua reprodução nos produtos midiáticos, incluindo o cinema hollywoodiano, objeto de estudo deste projeto.

Além da presença das representações sociais de forma mais abrangente, também foram observadas as relações entre os diferentes contextos globais. Nesse sentido, o conceito de divisão de mundo proposta no trabalho “O Ocidente e o Resto”, de Stuart Hall (2016) foi abordado como referencial teórico, por conta de seu diálogo com a diferenciação observada entre países tidos como desenvolvidos e países em desenvolvimento.

Também foram observados os pontos de vista de autores como Joseph Nye, Douglas Kellner, Richard De Zoysa e Otto Newman sobre conceitos como *soft power* e também para uma perspectiva do cinema estadunidense como instituição cultural e política dotada de carga ideológica. Por fim, a análise feita neste trabalho também foi amparada por um mapeamento de estereótipos sobre os territórios de interesse da análise e uma breve recapitulação histórica sobre a trajetória da Marvel nos quadrinhos e nos cinemas.

A partir da análise, este trabalho visa problematizar aspectos de uma parcela da arte e do entretenimento que muitas vezes é enxergada pelo público geral de forma acrítica, desvinculada de problemáticas políticas e sociais. Também busca-se, através dessa abordagem específica do MCU, estimular pesquisas futuras sobre o tema, gerando desdobramentos teóricos e empíricos sobre aspectos sociais dos filmes da Marvel Studios. Afinal, é fundamental que a dimensão simbólica das representações geopolíticas seja observada de forma mais frequente nos produtos midiáticos de circulação em massa.

## **2 AS REPRESENTAÇÕES SOCIAIS E SUA REPERCUSSÃO NOS MEIOS DE COMUNICAÇÃO**

### **2.1 OS CONCEITOS DE REPRESENTAÇÕES SOCIAIS**

Neste trabalho, parte-se principalmente da noção de simbolismos aplicados socialmente, presente na psicologia social e na comunicação. Uma das teorias utilizadas neste trabalho que abrange o assunto é a de Moscovici, sobre as Representações Sociais. O autor atesta que vivemos em um mundo inteiramente social, em que “nunca conseguimos nenhuma informação que não tenha sido distorcida por representações superimpostas aos objetos” (2000, p. 33).

As relações feitas internamente sobre as coisas externas, por parte de cada ser humano, orientam os indivíduos a fazer relações entre o que veem e algum significado, definindo, para nós, a realidade. Elas são “tudo o que nós temos, aquilo a que nossos sistemas perceptivos, como cognitivos, estão ajustados” (Moscovici, 2000, p. 32). Assim, Moscovici afirma que os seres humanos não conseguem captar informações que não tenham sido influenciadas pelas representações sociais, que distorcem realidades e significados de objetos e sujeitos externos. Nossa visão sobre questões externas a nós mesmos, dessa forma, são sempre influenciadas por predisposições genéticas, memórias, imagens e hábitos aprendidos.

Moscovici aponta que as categorias e divisões atribuídas pela humanidade fornecem às coisas uma forma, categorizando-as, e gradualmente identificando-as “como um modelo de determinado tipo, distinto e partilhado por um grupo de pessoas” (p. 34). A categorização das pessoas e objetos ocorre mesmo quando elas não se adequam ao modelo esperado de forma exata. O mesmo autor atesta que isso ocorre pois há um esforço para que aquilo que não está adequado venha a assumir “determinada forma, entrar em determinada categoria, na realidade, a se tornar idêntico aos outros, sob pena de não ser nem compreendido, nem decodificado” (p. 34).

Tais representações são muito mais fincadas em convenções e uma memória coletiva do que à razão e intelectualidade, e por isso mantém a tensão em relação ao que de fato é real. O autor destaca que são a essas representações que a nossa percepção está ajustada, e é apenas a partir delas que conseguimos extrair sentidos da realidade. Como modo de exemplificar essa distorção de significado em relação a sujeitos, Moscovici chama a atenção para uma declaração do escritor negro Ralph Ellison em seu livro “Invisible Man” (1965):

Quando eles se aproximam de mim, eles vêem apenas o que me cerca, se vêem eles mesmos, ou construções de sua imaginação – na realidade, tudo, exceto eu mesmo (Ellison, 1965, p. 7 *apud* Moscovici, 2000, p. 30-31).

Nesse ponto, as noções e as imagens são necessárias para que possamos construir uma visão da realidade ao nosso redor, incluindo outros indivíduos. A distorção na visão das pessoas acerca de um determinado sujeito, citada na obra de Ellison, é causada não pela falta de informação, mas sim por “uma fragmentação preestabelecida da realidade, uma classificação das pessoas e coisas que a compreendem, que faz algumas delas visíveis e outras invisíveis” (p. 31). É a partir dessa determinação que são perpetuados estereótipos a partir de indivíduos ou coisas que não são imediatamente compreensíveis, uma vez que “a finalidade de todas as representações é tornar familiar algo não-familiar, ou a própria não-familiaridade” (p. 54).

Como Moscovici atesta, é a percepção eclipsada pelas representações sociais que invisibiliza socialmente pessoas com base em características como raça e faixa etária, a partir das noções pré-concebidas que, por exemplo, pessoas brancas possuem de pessoas negras, pessoas mais jovens possuem de pessoas mais velhas (Moscovici, 2000). Além disso, a atribuição ou não de determinados significados a grupos identitários contribui para que visões negativas sobre esses grupos sejam perpetuadas, bem como pode incentivar a já citada invisibilidade dos mesmos. Quando um elemento é apresentado a pessoas sem familiaridade ou senso de pertencimento a ele, isso causa atração e intriga. Paralelamente, esse contexto “obriga a tornar explícitos os pressupostos implícitos que são básicos ao consenso” (p. 56).

Dessa forma, o peso das representações colabora para que pessoas pertencentes a certos grupos sociais sejam marginalizadas do ponto de vista daqueles que são diferentes e estão presentes em maior número na sociedade. Moscovici cita como exemplos pessoas com doenças mentais ou que pertencem a outras culturas. Por serem diferentes em relação às características hegemônicas de uma determinada sociedade, carregam perante os olhos dos outros estigmas como “sem cultura”, “bárbaros” e “irracionais” (p. 56). Isso ocorre pois tais grupos, que se encontram fora das demarcações do universo conhecido por determinada sociedade, têm a eles atribuídas categorias imaginárias. Com isso,

[...] o não-familiar atrai e intriga as pessoas e comunidades enquanto, ao mesmo tempo, as alarma, as obriga a tornar explícitos os pressupostos implícitos que são básicos ao consenso (Moscovici, 2000, p. 56).

Dessa forma, Moscovici destaca que, quando se depara com essa diferença, o indivíduo a lê primariamente da forma já estabelecida em sua mente, segundo as

representações sociais. Caso o sujeito ou objeto “estranho” se apresente de uma forma que não condiz com suas respectivas representações, suas características factuais são assim rejeitadas, uma vez que esta diferenciação desafia o senso de ordem que está estabelecido. Mesmo que seja possível para os seres humanos perceber tal diferenciação entre o modo como as coisas e pessoas “diferentes” são e a maneira com que são representadas, é impossível superá-la completamente, pois sempre há uma tensão entre o que é familiar e o que não é.

Hall (2016) descreve como esse processo é realizado através de uma linguagem compartilhada, que consiste no “meio privilegiado pelo qual ‘damos sentido’ às coisas, onde o significado é produzido e intercambiado” (p. 17). A linguagem, tomada pelo autor conceitualmente com um sentido mais amplo que o gramatical ou verbal, funciona como uma espécie de sistema de representações composto de elementos eletrônicos, sonoros, escritos e de outras naturezas, utilizada para representar indivíduos. O autor destaca como os elementos do mundo raramente possuem um significado intrínseco, fixo e imóvel, e este significado é preenchido por indivíduos que compartilham de uma mesma cultura.

O significado de cultura levado em conta por Hall não consiste exatamente nas definições como a cultura erudita ou popular, focadas puramente nas obras produzidas, mas sim, em uma definição mais ampla que tem a ver com o “‘compartilhamento de significados’ - entre os membros de um grupo ou sociedade” (p. 20). Pessoas inseridas em uma mesma cultura conseguem expressar e decodificar as representações que realizam de indivíduos, objetos ou outros conceitos, por serem “fluentes” nos mesmos códigos de representações. Além do modo de representar as coisas, compartilham também o modo de pensá-las e os sentimentos que associam a elas.

Um exemplo dado por Hall são as cores utilizadas pelas torcidas em jogos de futebol, que estão ligadas à ideia de representação de uma identidade nacional e de pertencimento à mesma, com torcedores da seleção brasileira usando peças e pinturas verde e amarelas, enquanto apoiadores da Inglaterra fazem o mesmo com as cores branca e vermelha. Isso não significa que os significados presentes em uma mesma cultura são imutáveis: há espaço para variações dos mesmos, algo que dialoga com a já exposta visão de Moscovici, sobre a distorção na representação de algo conforme os diferentes grupos sociais de uma sociedade.

O processo de representação dentro de uma cultura é realizado por meio de diversas camadas. Hall destaca como alguns elementos construtores de sentido as palavras usadas para descrever as coisas, as histórias contadas sobre elas, as imagens criadas a partir delas, além das emoções e dos valores associados. Todos esses elementos contribuem para a produção do

sentido, que na contemporaneidade é realizada através de mídias diversas, em especial “na moderna mídia de massa, nos sistemas de comunicação global, de tecnologia complexa” (p. 22).

O cinema é uma dessas plataformas, e a linguagem do cinema hollywoodiano, repleta de repertórios e representações culturais peculiares dos EUA, é repassada desde cedo a pessoas em todo o mundo, o que pode contribuir para homogeneizar a visão que as pessoas possam ter de certos povos ou grupos sociais. Com o alcance global do cinema, sua linguagem deixa de ser restrita ao território do país e se expande ao mundo, colaborando com que mais pessoas possam decodificar as representações ali expostas.

No que se refere a um enfoque midiático das representações, em sua obra “A Cultura da Mídia”, Kellner (2001) descreve as questões da representação na chamada “cultura da mídia” dominante na sociedade contemporânea. Essa cultura engloba produtos midiáticos como álbuns musicais, filmes, produtos televisivos, e mídia impressa, bem como seus meios de transmissão. O autor conceitua a cultura da mídia como industrial, e, portanto, marcada pela produção em massa e focada em uma audiência massiva, visando acumular lucro para grandes corporações. Ao buscar um alcance maximizado de público, as corporações midiáticas empregam em suas produções midiáticas “fórmulas convencionais, códigos e regras” (p.12).

Kellner destaca que, para atingir sua audiência de grande escala, a cultura da mídia traz abordagens bastante atuais, com foco em temas e conflitos presentes na sociedade contemporânea. A partir do foco nestas questões que dialogam diretamente com elementos do cotidiano social e cultural, os produtos culturais midiáticos produzidos de forma massiva, não espelham meramente os acontecimentos na vida real, mas os recontextualizam e colaboram com o estabelecimento ou reforço de normas, tendências, identidades e opiniões sobre questões, indivíduos e elementos. Através dos símbolos imagéticos e sonoros de produções midiáticas, seja de TV, cinema ou outro meio, a cultura da mídia

[...] fornece os materiais com os quais muitas pessoas constroem seu senso de classe, de etnia e raça, de nacionalidade, de sexualidade, de "nós" e "eles". A cultura da mídia ajuda a moldar a visão predominante do mundo e valores mais profundos: define o que é considerado bom ou ruim, positivo ou negativo, moral ou mau. As histórias e imagens da mídia fornecem os símbolos, mitos e recursos que ajudam a constituir uma cultura comum para a maioria dos indivíduos em muitas partes do mundo hoje (Kellner, 2001, p. 12)

Em seu trabalho sobre questões midiáticas na TV do Brasil, Grijó (2016) chama a atenção para como a obra de Kellner destaca a mídia como um meio para as grandes

organizações ou grupos midiáticos mantenham seu poder e hegemonia. Por conta disso, os textos midiáticos são repletos de discursos relacionados a “poder, dominação e resistência” (2016, p. 3), entre classes diversas, em âmbitos como classe, raça e gênero. Isso pois a cultura da mídia se expressa por meio de uma perspectiva branca, masculina, ocidental, e economicamente privilegiada, justamente o perfil de pessoas que costumam estar à frente das corporações que sustentam a cultura da mídia. São pessoas com esse tipo de perfil que

[...] vêem raças, classes, grupos e sexos diferentes dos seus como secundários, derivativos, inferiores e subservientes. Há, portanto, uma nítida separação em “[...] dominantes/dominados e superiores/inferiores, produzindo hierarquias e classificações que servem aos interesses das forças e das elites do poder (Kellner, 2001, p.83 *apud* Grijó, 2016, p. 3).

Por fim, Sasaki (2008), aponta a importância dos meios imagéticos de comunicação na difusão de ideologias e significados, assim como na instituição de padrões e normas, por ser um “rápido e fácil canal de expressão” (p. 1). A autora destaca a importância das imagens durante as décadas, em meios como o audiovisual, na reprodução de ideias, e como o grande dinamismo de sua produção e reprodução, parelho ao ritmo da sociedade, acarreta uma falta de reflexão sobre elementos além do superficial.

É através da arte e da moda que o simbólico, o real e o imaginário se entrelaçam, e onde as ideias sociais refletem suas estruturas, permanecendo a mente humana na essência do centro desse rodado. E é a imagem que traduz e resume, sem a necessidade de palavras, os códigos sociais de toda uma época. Seja pelos quadros, esculturas e mais tarde, pela fotografia e pelo cinema, a questão imagética tomou tal proporção de importância que se assemelha ao tempo caótico da sociedade atual: rápida, automática e sem a necessidade de maiores reflexões (Sasaki, 2008, p. 3).

Conforme as correntes de pensamento apresentadas, é possível construir um panorama de como as representações sociais funcionam. Observa-se que a percepção da realidade exposta por meio dos diversos meios de comunicação disponíveis não se trata de uma mera reprodução do real, e sim de uma construção que utiliza elementos culturais e sociais para solidificar convicções. Naturalmente, essa concepção está sujeita aos interesses e preconceitos de grupos específicos, mesmo que haja uma ilusão de que certas representações são conclusões naturais sobre determinados objetos. Sendo a realidade uma construção - que frequentemente não é encarada como tal -, é natural que seus meios de representar, seja por conversas do dia a dia ou da máquina do cinema de Hollywood, devam ser devidamente analisados, questionados e investigados.

## 2.2 REPRESENTAÇÕES SOCIAIS NO CINEMA

Com a solidificação das representações sociais, se consolidam na visão do público os estereótipos. O estereótipo é definido por Perez (2016) como “uma forma de simplificar nossa visão de mundo, poupando tempo e energia ao realizar determinadas generalizações” (Perez, 2016, p. 3), referindo-se, como destacam Banaji e Bhaskar (2000), a “crenças, conhecimentos e expectativas da vida social” (Perez, 2012, p. 3). Essas ideias pré-concebidas estão bastante arraigadas na mentalidade coletiva e são constantemente reforçadas por atores sociais como a mídia. Um desses atores é o cinema, uma vez que:

Pela lente das ciências sociais, a estereotipagem no cinema pode ser vista como uma manifestação gráfica do processo psicossocial de estereotipagem na sociedade em geral (Berg, 2009, p. 4).

No contexto do objeto de estudo deste trabalho, foi pensado o efeito das representações sociais no contexto da visão dos cineastas e produtores de Hollywood na retratação de outros locais e sujeitos não encaixados na sociedade ocidental. As representações são constantemente “re-pensadas, re-citadas e re-apresentadas” (Moscovici, 2000, p. 37), o que demonstra ser totalmente possível que figuras como os envolvidos por trás dos objetos de estudo deste trabalho tenham reproduzido-as (ou desconstruído-as, uma vez que há possibilidade de repensá-las) na feitura das obras.

Mesmo que seja um fato que os habitantes de um determinado país não necessariamente se comportem da maneira como os cineastas esperam - baseados em suas experiências de vida e no conhecimento repassado por gerações - é totalmente provável que ainda fosse feita a escolha de representá-los conforme as representações mais amplamente circulantes, familiares aos autores do projeto. Afinal, como destacam Da Costa e Lia (2015, p. 1):

O filme não retrata o real, ele trabalha com a ideia de real produzido de forma intencional por seus produtores e diretores que expressam valores conscientes e inconscientes da sociedade que o produziu revelando estereótipos, preconceitos, valores, morais, éticas, entre outras coisas (Da Costa; Lia, 2015, p. 1).

Em sua análise sobre a relação entre representações sociais e o cinema, Codato (2010) destaca que, por ser parte da comunicação massificada, o cinema possui um papel significativo na construção da realidade coletiva. Os movimentos feitos pelo cinema são tanto de reprodução de características do mundo quanto de ressignificação e reconstrução, tendo influência direta no modo como a sociedade funciona. Além disso, os significados

representados nas produções cinematográficas são também complementados pela visão do espectador, que traz outras camadas de entendimento e percepção, influenciando no efeito final daquilo que é representado no filme, diante da sociedade, como afirma o autor com base na obra de Jodelet (2001).

Na obra “Indústria Cultural e Sociedade” (2002), Adorno destaca como os meios de comunicação, dentre os quais cinema, televisão e rádio, se distanciaram de seus propósitos e valores artísticos, com maior foco no entretenimento e no lucro. Esta visão é bastante útil para entender porque as perspectivas estereotipadas são perpetuadas no cinema. O autor atesta que há uma ênfase em proporcionar ao consumidor dos produtos culturais a diversão e o prazer, evitando, dessa forma, esforços intelectuais. Por esse pressuposto, pode-se inferir que o reforço de visões pré-concebidas e influenciadas pelas reproduções sociais seja constantemente realizado, sem tanto espaço para questionamentos e apresentação de novas visões.

O estabelecimento de Hollywood como uma indústria altamente lucrativa, especialmente após o surgimento da era dos *blockbusters* em meados da década de 70, possibilitou que essa mentalidade fosse perpetuada constantemente, levando a filmes que reproduzem ou não desafiam estereótipos raciais, étnicos, de gênero e outras naturezas. Além disso, também possibilitou a invisibilização de certos grupos sociais nas produções, acreditando que tal tendência esteja em conformidade com o interesse do público.

Por conta disso, até os dias atuais, há uma grande superioridade numérica de filmes protagonizados por homens brancos estadunidenses em relação a longa-metragens focados em mulheres, pessoas de outras etnias e nacionalidades. Como o cinema norte-americano frequentemente visa o lucro acima de outras questões, muitas vezes há receio de sair das fórmulas pré-estabelecidas e retirar o espectador de uma zona de conforto. Um estudo da *USC Annenberg School for Communication and Journalism* atesta que dos 100 filmes de maior bilheteria em 2019, apenas 32 traziam protagonistas ou co-protagonistas pertencentes a alguma minoria étnica e social (Lang, 2020). Alguns dos exemplos mais notáveis são “Aladdin” e “Alita: Anjo do Combate”, em meio a um cenário dominado por filmes protagonizados por personagens brancos e estadunidenses, como “Capitã Marvel” e “Coringa”.

A reprodução de representações sociais específicas sobre minorias e também sua invisibilização através do cinema norte-americano ocorre de modo global, por conta do alto alcance de distribuição dos filmes hollywoodianos ao redor do planeta. Esse processo de

expansão começou na década de 1910, inicialmente com a expansão dos filmes para a Europa e a Oceania, e hoje está presente em todos os continentes (Hollywood, 2019).

O Brasil não escapa da forte dominância estadunidense em seu mercado cinematográfico: segundo dados da Ancine de 2017, 27,6% dos filmes lançados em 2017 eram norte-americanos. Além disso, as distribuidoras dos EUA tendem a distribuir um quantitativo de cópias maior que de filmes nacionais (Hollywood, 2019). Em nosso território, os filmes hollywoodianos demonstram ter um forte apelo entre a população. Em 2019, os filmes estrangeiros levaram 12 milhões de pessoas a mais para os cinemas do que no ano anterior, enquanto entre os longas nacionais, houve queda de 300 mil espectadores (Matos, 2020).

Conforme aponta Kellner (2006), o espetáculo e o entretenimento popular estão bastante presentes na sociedade atual, porém datam de séculos atrás. Sociedades como Roma Antiga já apostaram no entretenimento, assim como o império de Genghis Khan, que utilizou a espetacularização das atividades militares como uma forma de aumentar seu poder, a ponto de moldar a vida político-social. Esse uso do espetáculo como instrumento de controle e influência pode ser visto nos filmes hollywoodianos, que desempenham este papel para os Estados Unidos da América, como parte de um exercício de poder.

Em seu trabalho sobre a presença de estereótipos no filme de animação “Aladdin” (1992), da Disney, Arruda e Aguiar (2019) destacam a visão de Walter Benjamin (1978), que aponta a necessidade de analisar criticamente o cinema por seu potencial de ser usado como instrumento alienante e subjugante, e por “ter maneiras sutis de passar ideologias” (2019, p.6). A partir da visão de Lee Artz (2002), Arruda e Aguiar também destacam a Disney - estúdio responsável por Aladdin e que atualmente também está por trás de franquias como a Marvel e *Star Wars* - como uma promotora ideológica de noções culturais e classistas estadunidenses.

Investigando a construção, o conteúdo, e a eficaz persuasão das animações da Disney revela que a Disney constante e intencionalmente seleciona temas [...] que promovem uma ideologia útil para a sociedade capitalista da Disney [...] As animações da Disney simultaneamente suavizam e distribuem mensagens de hierarquia de classe e individualismo anti-social (Artz, 2002, p. 2 *apud* Aguiar; Arruda, 2019, p. 7).

Como um meio comunicativo que se espelha no real e é produzido em sua maioria por grandes corporações, o cinema - especial o hollywoodiano -, não está isento de ser influenciado por representações sociais e reproduzi-las. As perspectivas particulares dos envolvidos na produção, bem como das culturas em que a estão inseridas, sem dúvidas

influenciam o resultado final. No que se refere ao cinema produzido em solo norte-americano, perspectivas pré-existentes sobre países não-ocidentais ao redor do globo, em maior ou menor grau, a depender de fatores como o tema da produção e as mentes criativas envolvidas. Mesmo que possua distribuição global, o cinema que será analisado neste trabalho não propaga ideias universais ou pressupostos objetivos, mas sim, um conjunto de subjetividades que pode reproduzir e propagar estereótipos diversos.

### **3 A DIVISÃO SIMBÓLICA DO MUNDO E SUA REPERCUSSÃO NAS TELAS**

#### **3.1 O OCIDENTE E O “OUTRO”**

É fundamental ter um olhar mais direto para a visão cultural hegemônica sobre os diferentes polos sócio-político-culturais mundiais, proposta por Stuart Hall (2016). A partir da visão do autor, enxerga-se um mundo onde as diferenças de representação e percepção entre povos estão diretamente relacionadas com antigas relações de poder, opressão e estereotipagem. Esse pressuposto se relaciona diretamente com o conceito de países em desenvolvimento adotado neste trabalho, e é fundamental para enxergar, de forma crítica, eventuais problemáticas nas produções hollywoodianas aqui analisadas.

Na sistemática do discurso que divide o “Ocidente” do “Resto”, presente na obra de Hall (2016), o que define os países abarcados por cada uma das denominações vai além de critérios geográficos, englobando questões financeiras, tecnológicas, sociais, políticas e históricas. Hall destaca que é possível situar no “Ocidente” discursivo, territórios como a Europa (com a exclusão da Europa Oriental), EUA e Japão. Paralelamente, regiões como a América Latina, ainda que localizadas geograficamente na parcela ocidental do globo, são identificadas como estando fora do patamar ocidental discursivamente, mantendo-se em “batalha” para alcançar esse status.

Hall afirma que o discurso do “Ocidente e o Resto” pode ser compreendido de modos diversos. A partir dele, é possível separar simbólica e culturalmente as sociedades em categorias como “ocidentais”, “não-ocidentais”, e “em vias de se ocidentalizar” (p. 316). Assim, ocidental e não-ocidental fazem parte de um sistema representativo onde diversos significados estão atrelados a outros. O primeiro grupo, por exemplo, está atrelado a ideias de “desenvolvimento” e “urbanização”, ao passo que o segundo está ligado aos conceitos de “subdesenvolvimento” e “ruralização” (p. 316). Tal coletivo de imagens “representa em linguagem verbal e visual uma figura composta por diferentes sociedades, culturas, povos e lugares”.

Tudo isso é parte da representação eurocêntrica e hegemônica que tem sido feita há séculos sobre povos além da Europa. O povo do antigo continente utilizou “suas próprias categorias culturais, idiomas, imagens e ideias para descrever e representar o Novo Mundo” (Hall, 2016, p. 335). Nesse processo, buscou-se inserir esse “Novo Mundo” em “abordagens conceituais já existentes, classificando-o de acordo com suas próprias normas” (p. 335). O conceito discursivo do “Ocidente e o Resto”, é influenciado também pelas deliberações de

Michel Foucault (1972, 1980) sobre a natureza do discurso. Hall chama a atenção sobre como, para Foucault, “o discurso não apenas implica poder; ele é um dos ‘sistemas’ pelo qual o poder circula” (Hall, 2016, p. 336), demonstrando que a existência e manutenção de estereótipos sobre territórios, que conforme a visão de Hall, são não ocidentais, tem a ver com dominância cultural e de ideais.

Hall aponta que as principais fontes para a perspectiva dos povos não-europeus, do discurso “Oriente e o Resto”, surgido entre os séculos XV e XVIII, foram moldadas por diversos fatores, como: visões de pensadores da Antiguidade Clássica, carregadas de fantasias e preconceitos; fontes religiosas e mitológicas; e relatos de viajantes claramente carregados de descrições fantasiosas, mesmo quando os métodos de descrição se tornaram gradativamente mais precisos.

Conforme argumenta Said (1985), em sua obra “Orientalismo”, as ideias serviam, de um certo modo, para explicar o comportamento dos povos orientais, permitindo que os europeus pudessem enxergá-los como um conceito dotado de características regulares. A obra de Said, uma das influências na construção do discurso do “Ocidente e o Resto” é focada, em especial, na percepção francesa sobre o Oriente Médio. O Oriente seria uma multiplicidade de ideias construída a partir de discursos e agentes variados, e o “Orientalismo” decorrente dessas construções mudaria de forma bastante abrangente e poderosa o modo como se percebe determinados povos não-europeus, de uma forma inescapável.

[...] o Orientalismo teve um posicionamento tão autoritário que acredito que nenhum escrito, pensamento ou ação sobre o Oriente poderia existir sem que se considerassem as limitações de pensamento e ação impostas pelo Orientalismo. Em resumo, por causa do Orientalismo, o Oriente não foi (e não é) uma questão livre de pensamento e ação (Said, 1985, p. 3 *apud* Hall, 2016, p. 337-338).

Algumas das estratégias discursivas utilizadas para moldar a perspectiva europeia acerca de povos não-europeus são, segundo Hall (2016) são a “idealização”, a “projeção de fantasias de desejo ou degradação”, “a falha em reconhecer e respeitar a diferença” e a “tendência de impor categorias e normas europeias, e ver a diferença através dos modos de percepção e representação do Ocidente” (p. 348). Gradativamente, a partir dessas intervenções discursivas, formaram-se os estereótipos, atrelados a sujeitos e a lugares diversos.

Assim, o mundo é dividido discursivamente uma parcela ligada à civilização e o outro à falta dela, um atraente e o outro repulsivo. Ainda que o conceito de países em desenvolvimento não corresponde geograficamente ao conceito de “Oriente”, a divisão de

“Oriente e o Resto” proposta por Hall ilustra adequadamente a relação discursiva entre países em desenvolvimento e países tidos como desenvolvidos. O “Resto” descrito por Hall, é uma categoria na qual se encontram países em desenvolvimento de continentes como América, África, Ásia e Oceania, fora do eixo “ocidental” ou “desenvolvido” formado por EUA, Europa e Japão. Segundo o autor, esse grupo é definido como o Outro, uma inversão do que o Oriente em tese seria, podendo ser representado, dentro dessa limitação discursiva, de forma amigável ou hostil.

### **3.2 IDEOLOGIA, SOFT POWER E HOLLYWOOD**

É fundamental destacar os modos e mecanismos de como a visão do Ocidente e do Resto pode ser representada midiaticamente. Kellner (2001) descreve em sua obra o processo de transcodificação, através do qual “discursos sociais são traduzidos em textos da mídia” (p. 76). O autor cita como exemplo o filme “Sem Destino”, de 1969, que utiliza conjuntos de sons e músicas específicas para representar ideais presentes na época, como a liberdade e o individualismo. É por meio desse processo que se identifica a presença de elementos ideológicos em meio a produtos midiáticos. O terreno midiático é descrito pelo autor como um “campo de batalha”, onde discursos antagônicos são expostos, em uma disputa pelo estabelecimento de ideias.

O conceito de ideologia teria sido criado por Marx e Engels - e propagado posteriormente por outros autores - apenas em sua dimensão econômica/de classe. Porém, posteriormente, houve uma ampliação de seu significado. Uma das definições propostas destaca a ideologia como ideias e elementos que confirmam legitimidade aos interesses de grupos dominantes em diversas dimensões, como raça e gênero. Tal definição pode se expandir de acordo com diferenças culturais e diz respeito a opressões étnicas e culturais, podendo se encaixar também em discursos sobre outros países. Faz parte do discurso ideológico, de acordo com essa definição, representar suas ideias nos produtos na mídia e a cultura de massa.

Um exemplo de expressão ideológica por meio de filmes citados por Kellner é “Rambo 2”, de 1985, que busca reestabelecer um poder masculino branco após a derrota dos EUA na Guerra do Vietnã, além de trazer um ar de legitimidade à invasão de outros países e ao imperialismo americano. Em “Rambo 2”, Kellner destaca como a ideologia do filme é exposta por meio de elementos como posicionamentos de câmera, que trazem engrandecimento à figura masculina e estadunidense do protagonista Sylvester Stallone. Os

*closes* e planos empregados tornam sua figura maior do que é. Além disso, no filme, vietnamitas e russos comunistas são retratados de uma forma degradante e vilanizada, de modo a reforçar o objetivo de fortalecer a imagem dos EUA em meio ao cenário de poder político.

Assim, o autor destaca que povos não estadunidenses são representados, dentro da proposta do filme, como

[...] os Outros, os estrangeiros, a personificação do mal, num esquema tipicamente hollywoodiano que apresenta o Outro, O Inimigo, ‘Eles’, como a encarnação do mal, e ‘Nós’, como os bonzinhos, a encarnação da virtude, do heroísmo, da bondade, da inocência, etc. (Kellner, p. 92).

Conceituado por Joseph Nye (1990), o termo “*soft power*” representa a utilização da cultura visando construir uma imagem mais positiva ao nível internacional, fornecendo também o poder de influenciar questões internacionais, em associação ao “*hard power*”, que se refere ao poderio militar, econômico e industrial (Martel, 2010). De acordo com Nye, o *soft power* representa o estabelecimento de

[...] influência por meio de valores como liberdade, democracia, individualismo, o pluralismo da imprensa, a mobilidade social, a economia de mercado e o modelo de integração das minorias nos Estados Unidos (Martel, 2010, p. 10).

Dessa forma, mesmo que consumido por uma audiência global, o cinema *hollywoodiano* perpetua visões, valores e intenções particulares da cultura estadunidense. Bezerra (2016) aponta o cinema norte-americano e o sucesso de bilheteria global das produções hollywoodianas como um exemplo de efetividade do *soft power* americano. O autor pontua que diversos filmes populares de Hollywood não destacam “elementos de contenção política ou política externa americana que são vistos negativamente na maioria dos países do mundo” (Bezerra, 2020, p. 4).

Para Nye (1990), o uso do poder para além do contexto militarista já tem sido exercido há décadas, mas começou a ter mais destaque à medida que o século XX se aproximava do fim e a Guerra Fria se enfraquecia. O autor destaca como aos poucos houve uma transição mundial do poder “dos ricos em capital para os ricos em informação” (p. 164). Essa transição se dá por conta de uma maior interdependência dos países e do aumento no nível de dano e custo de outros tipos de intervenções - militares ou financeiras - decorrente desse novo cenário. Nesse contexto, se solidificou o *soft power*, conceituado pelo autor como uma forma de poder ligada ao conhecimento ao invés da força coercitiva, e ao poder de

influência, por meio do qual um país convenceria outros territórios a ter interesses alinhados aos seus.

Nye descreve o uso de elementos culturais pelos EUA como uma forma barata de disseminar seus valores, como um modo de *soft power*. A efetividade dessas produções, exibidas popularmente fortalece a influência local, uma vez que “um país que se destaca nos canais populares de comunicação têm mais oportunidades de transmitir suas mensagens e influenciar as preferências dos outros” (Nye, 1990, p. 170). Os produtos estadunidenses teriam construído apelo internacional por conta da imagem do país como aberto a imigrantes e defensor dos direitos humanos. Nye destaca que mesmo em países invadidos pelos EUA, como a Nicarágua, os produtos culturais do país são consumidos.

A partir da obra do estudioso, é possível destacar que a atratividade de produções americanas se dá inicialmente pela sua conquista da atenção do público historicamente, muito devido à abertura para outros povos e promessas feitas através do *American Way of Life*, que fizeram com que os EUA se tornassem conhecidos pelos seus valores democráticos e ligados a sonho, oportunidade, prosperidade e ascensão social. Além disso, De Zoysa e Newman (2002) destacam como a derrocada do comunismo soviético abriu espaço para o capitalismo neoliberal se espalhar pelo mundo, com a propagação de valores ocidentais em meio ao chamado processo de globalização.

Em contraste, o cinema americano tornou-se parte do processo de socialização desde a primeira infância para pessoas de todo o mundo, suas estrelas e expressões idiomáticas, suposições e subtextos familiares a todos. Literalmente tornou-se uma parte incorporada da consciência global, reforçando ainda mais seu papel no mundo. (De Zoysa; Newman, 2002, p. 189)

De Zoysa e Newman apontam ainda os filmes e produções de TV estadunidenses como importantes promotores do *American Way of Life*, e que isso tanto pode desafiar valores nacionalistas quanto promover valores negativos como o materialismo e o relativismo moral. Nesse sentido, Teixeira (2022) destaca, tomando como exemplo o Universo Cinematográfico Marvel, como a popularização de obras que promovem valores culturais americanos e o heroísmo vinculado ao país podem causar impacto no modo de pensar de outros povos, gerando uma invalidação e sobreposição das culturas locais, ameaçando a integridade das mesmas. A autora destaca ainda como a promoção do *soft power* americano serve para “contrabalançar” as infrações éticas cometidas pelos EUA no âmbito bélico, formando um contraponto, buscando a manutenção do poder por vias além da guerra.

Além disso, Lopes (2016) destaca também um exercício mais direto do *soft power* através do cinema por parte dos EUA: houve interferência direta do Departamento de Defesa dos EUA no cinema hollywoodiano desde a Segunda Guerra Mundial, o que perdurou com o passar das décadas como por meio de órgãos como o *Office of the Assistant Secretary of Defense for Public Affairs* (Gabinete do Secretário Adjunto de Defesa para Assuntos Públicos, em tradução livre). A autora aponta como o Departamento de Defesa pode influenciar o direcionamento dos filmes e até mesmo inserir mensagens políticas, em troca de auxílio à produção de forma financeira ou material.

Com sementes plantadas há décadas, o domínio do *soft power* estadunidense no cinema e na TV continua até hoje internacionalmente. Em 2022, oito das dez produções mais vistas fora do eixo EUA-Canadá eram de Hollywood, todas elas pertencentes a franquias já estabelecidas, quatro delas de super-heróis: “Doutor Estranho no Multiverso da Loucura”, “Thor: Amor e Trovão”, “Pantera Negra: Wakanda Para Sempre” e “Batman” (The Numbers, 2022). Entre as seis séries de TV mais marcadas como assistidas no aplicativo TV Time no mesmo ano, um dos mais populares do gênero, cinco são produções hollywoodianas de franquias já bem estabelecidas, como “House of the Dragon” e “Stranger Things” (Solomon, 2023).

Atualmente, é possível identificar a força de franquias nas indústrias cinematográfica e televisiva estadunidense, com alcance global, e uma importantíssima fatia do “soft power” dos EUA/Hollywood. Com a ascensão do Universo Cinematográfico da Marvel, universos compartilhados e filmes que fazem parte de uma série contínua de produções tomaram conta do mercado. Se antes produções que - na época - não faziam parte de franquias maiores como “Jurassic Park” (1993), “Titanic” (1997), “Independence Day” (1996), e “O Sexto Sentido” (1999) alcançaram êxito nas bilheterias internacionais, hoje há um menor encorajamento na produção de longas do tipo por parte de alguns estúdios.

Os super-heróis e os filmes de franquia de certo modo ocuparam o lugar de outros tipos de blockbuster no protagonismo do *soft power* cinematográfico estadunidense. É o caso de como o já citado “Rambo 2”, além de outras produções focadas em outros personagens hiper-masculinos interpretados por atores como Arnold Schwarzenegger e com potencial de alto alcance e bilheteria - como “Exterminador do Futuro” (1984) - perderam força. Atualmente, são produções da Marvel e de franquias já estabelecidas há anos ou até mesmo há décadas, como “Jurassic World”, “Velozes e Furiosos”, que possuem um alto nível de penetrabilidade a nível mundial e são o maior foco das entidades produtivas desse mercado. Algo semelhante pode ser dito no âmbito da televisão, com o crescente número de *spin-offs* e

produções baseadas em universos compartilhados já existentes, desde “The Mandalorian” até produções da própria Marvel, como “Ms. Marvel” e “WandaVision”.

### **3.3 ESTEREÓTIPOS NA PRÁTICA E NAS TELAS**

Por meio dos processos históricos já descritos, estereótipos de regiões intituladas subdesenvolvidas, como o Ásia, África e América Latina são gradualmente construídos e reproduzidos das mais diversas formas, incluindo os meios de comunicação de massa. Mesmo que nasçam nos países “desenvolvidos” do Ocidente, as visões acabam por se perpetuar globalmente, através dos meios de comunicação em massa e da influência cultural que países ocidentais exercem. Cada região apontada do globo possui particularidades no modo como é vista pelo mundo ocidental e representada por Hollywood. Ainda assim, dadas todas as observações de diversos autores, é possível observar pontos em comum nos estereótipos e tendências apresentadas.

Algumas tendências, que à primeira vista podem ser vistas como mais “positivas” atribuem a Ásia, a América Latina e África é a de uma terra exótica e/ou mística, com habitantes igualmente exóticos e belas paisagens e/ou recursos naturais. Porém, esta visão vem constantemente acompanhada de uma associação a primitivismo e irracionalidade, bem como a sexualização de seus habitantes, em especial, as mulheres. Tais locais e seus habitantes, sob um olhar ocidental, também são associados à selvageria, violência, criminalidade, pobreza, bem como à falta de urbanização, civilidade e tecnologia. A imagem que se tem, em determinados períodos históricos, é de uma terra que serve para servir aos interesses ocidentais, através dos seus recursos, e que paralelamente, deve ser protegida de si própria e de sua própria natureza pouco (ou nada civilizada) pelos países “desenvolvidos”.

Sob olhar dos EUA, do mundo ocidental, e conseqüentemente de Hollywood, as regiões citadas são constantemente retratadas como vítimas de si próprias, objetos desumanizados de desejo ou coadjuvantes para um protagonismo ocidental que impera em todas as partes do mundo. A diversidade cultural de cada uma delas também é comumente ignorada, com os mesmos estereótipos aplicados a diferentes países do mesmo continente ou região, e essa é uma realidade que perdura por muitas décadas, mesmo que com o passar do tempo, tenha havido avanços. O contato e o interesse do ocidente por territórios não-ocidentais ainda é insuficiente para que preconceitos e reproduções enviesadas de ideias parem de ser repassadas. Como destaca Ortunes, em seu trabalho “A construção da imagem

do ‘outro’: Ocidente e Oriente Médio e suas representações na mídia impressa e na produção audiovisual” (2015),

[...] mesmo diante ao fenômeno da globalização, momento em que há uma abertura para o conhecimento de várias culturas, percebemos que o conhecimento sobre o “outro” ainda é algo produzido e reproduzido, e pouco vivenciado ou experimentado (Ortunes, 2015, p. 5).

Diante disso, analisar quais estereótipos têm sido repassados historicamente sobre as regiões citadas continua a ser algo extremamente relevante, e é importante considerar as dimensões específicas das representações de cada uma delas.

### 3.3.1 OS ESTEREÓTIPOS SOBRE TERRITÓRIOS ASIÁTICOS

O modo enviesado como o não-Ocidente é retratado pode ser exemplificado a partir da visão acerca do Oriente Médio - construída socialmente e repassada pela mídia audiovisual - destacada no já citado trabalho de Ortunes (2015). Primariamente, o autor destaca como a princípio, há uma confusão entre termos como “Oriente Médio” (região geográfica), “muçulmanos” (grupo religioso) e “árabes” (grupo étnico), com uma parte considerável da população atestando que os três conceitos são perfeitamente equivalentes, o que evidentemente foge da verdade, dada a pluralidade étnica e religiosa existente na região intitulada de Oriente Médio. Além disso, o local seria identificado popularmente como uma “terra desértica, violenta e extremamente religiosa” (Ortunes, p. 8), segundo o acadêmico Jack Shaheem, autor de obras como “*Arab and Muslim Stereotyping in American Popular Culture*” e “*Reel Bad Arabs: How Hollywood Vilifies a People*”.

Algumas dessas características são apontadas por Da Costa e Lia (2015) em sua análise do filme animado “Aladdin” (1992), que exibe uma representação desértica e repleta de misticismo, sem destacar a pluralidade cultural e étnica da região. Ademais, a associação do Oriente com violência e barbaridade também se faz presente na canção “Noite na Arábia”, que causou polêmica na época de seu lançamento por conta de um trecho considerado racista: “Venho de um lugar onde sempre se vê uma caravana passar / Vão cortar sua orelha se não gostarem do seu rosto / para mostrar para você / Como é bárbaro o nosso lar”.

Outras dimensões de estereótipos podem ser encontradas ainda sobre o Oriente Médio. Ortunes destaca que por relatos de estrangeiros ao passar dos séculos, foi sendo construída uma imagem luxuriosa e exótica da região, com a associação de elementos como haréns e dança do ventre a uma imagem fetichizada da mulher local. Eram essas as imagens

sobre o Oriente Médio que imperavam no imaginário ocidental, juntamente com a dos *sheiks* que dominavam o petróleo. O autor atesta que após a Guerra do Golfo, a representação social gradualmente transacionou para a de um lugar violento, bem como uma visão unidimensional da mulher do Oriente Médio como uma figura de burca, oprimida e com direitos cerceados, especialmente após a ascensão de grupos fundamentalistas como o Talibã no Afeganistão.

A partir dos atentados terroristas de 11 de setembro de 2001, em Nova York, começa a ser construída uma narrativa mais nociva sobre o Oriente Médio, que passa a ser associado ainda mais intensamente associado à religião muçulmana, ao fundamentalismo religioso e ao terrorismo, com o estabelecimento da narrativa de “Guerra ao Terror” fomentada pelo então presidente George W. Bush. A percepção do Oriente Médio e do islamismo pioraram profundamente, em especial nos EUA, saindo da esfera do debate e do preconceito velado e tomando a forma de violência ativa, conforme destaca Abdullah (2015):

Após o 11 de setembro, os muçulmanos em toda a América se tornaram vítimas de violência retaliatória; pessoas que pareciam ser do Oriente Médio ou tinham nomes árabes ou islâmicos tornaram-se bodes expiatórios de alguns. A fúria ou vingança dos americanos, crimes de ódio e incidentes de preconceito dispararam imediatamente (Abdullah, 2015, p. 5).

Como atesta Hoffmann (2021), esse impacto foi propagado também na indústria cultural, que passou a servir como arma para difundir a ideologia estadunidense ligada à Doutrina Bush e à Guerra ao Terror, que envolviam uma perpétua situação de guerra visando combater o terrorismo, além de medidas bélicas contra países como Afeganistão e Iraque. Com isso, o grupo de pessoas orientais muçulmanas, que compreendem parte significativa do Oriente Médio, passou a ser mais representado midiaticamente como uma ameaça, como aponta Aires (2012), que cita como exemplo “Guerra ao Terror”, que segundo o autor, retrata o Iraque como “um Estado pária” e o indivíduo oriental como uma “ameaça constante”, enquanto os EUA são exibidos como um “país libertador, que enfrenta os perigos postos para libertar a nação muçulmana do terrorismo” (p. 19).

Com base no já citado conceito de Orientalismo de Said, Fuller (2010) destaca como a representação de países que fazem parte do “Oriente”, desde a Arábia até países como China e Índia em Hollywood, possui uma vaga base em suas culturas, mas as homogeneiza na figura de um Oriente com características bastante distantes do real, que fluem conforme o momento histórico. A autora aponta como a representação desses países nas telas das produções estadunidenses possuem uma forte carga de projeção de fantasias do mundo ocidental, como “elementos transgressivos de erotismo, agressão, sadismo e poderes

mágicos”, expondo “profundas ambivalências de admiração e perigo, desejo e repulsa, exotismo e grotesco, liberdade e cativo” (p. 69).

Como as expressões cinematográficas evidentemente são frutos de tendências sociais, é possível enxergar as projeções e distorções citadas na retratação cultural chinesa por parte da perspectiva norte-americana de modo geral, o que inclui a representação cinematográfica. Em meio às flutuações decorridas com o passar do tempo, Yang (1980) destaca com base na obra de Isaacs (1962) a percepção da China por parte dos EUA apresenta duas tendências: uma é positiva, destacando a arte e a civilização locais. A segunda, por sua vez, é ligada à ideia construída historicamente do *Yellow Peril* (“Perigo Amarelo”), que caracteriza nações e habitantes do sudeste e do oeste asiático como uma ameaça aos olhos do mundo ocidental.

De modo similar, Yang destaca ainda que a percepção ocidental (e estadunidense, de modo mais específico) sobre a Índia também apresenta particularidades que reverberam na produção hollywoodiana. Ainda com base na obra de Isaacs, o autor aponta que o mundo ocidental historicamente enxergou a Índia durante vários séculos como um local exuberante. No século 20, ganhou força a imagem do país como um local ligado a espiritualidade e sabedoria, especialmente após a popularização de Mahatma Gandhi.

Porém, em território estadunidense, também se desenvolveram percepções e representações racistas e xenófobas - influenciadas pela Inglaterra, colonizadora do território indiano - expressas em meios como a literatura e o cinema. Um exemplo é o filme “Gunga Din” (1939), que representava habitantes locais de forma tribal e primitiva. De forma geral, Dorothy B. Jones (1955) aponta que, até o fim da 2ª Guerra Mundial, filmes norte-americanos retratavam a Índia sob uma ótica de misticismo e mistério, e seus habitantes eram representados como primitivos, traiçoeiros ou bravos soldados subservientes a oficiais britânicos.

### **3.3.2 UMA ÁFRICA FABRICADA NAS TELAS**

Para além dos territórios tidos como ocidentais, a presença de estereótipos sobre países não-ocidentais também se faz presente em representações da África. Em sua análise sobre o olhar enviesado dos filmes de Hollywood em relação a países africanos, Mboti (2010) utiliza o filme “Hotel Ruanda” (2004) como exemplo disso. Co-produzido pelas corporações americanas United Artists e Lionsgate, o longa distorce a narrativa do genocídio ocorrido em Ruanda em 1994 de acordo com uma ótica simplista e particularmente ocidental, focada na divisão e na violência.

Mboti atesta que filmes em geral são incapazes de ser uma reprodução fidedigna da realidade - mesmo aqueles que são vendidos dessa forma para o público, como “Hotel Ruanda” - e que o longa dirigido por Terry George falha ao apresentar representações estereotipadas das etnias Hutu e Tutsi envolvidas no conflito, bem como o cenário geral do país. A retratação maniqueísta do conflito, com os Tutsis vistos como nobres e os Hutus como pessoas guiadas por “defeitos genéticos”, compõe a visão de um cenário violento sem solução aparente.

Isso resulta no nivelamento de Ruanda a uma paisagem adequada apenas para um padrão fóbico que preenche e possibilita o genocídio, especialmente porque toda a sua diegese está vinculada à maldição da violência tribal. Essa divisão cartesiana não apenas falha em explicar a complexidade da vida em geral, mas resulta em um filme que falha em sugerir que existe uma saída para o ódio e a manipulação que causam o genocídio em primeiro lugar (Mboti, 2010, p. 15).

Um mapeamento mais geral do retrato de países africanos feito por Njambi e O’Brien (2021) também demonstra a predominância de estereótipos diversos nas representações. Os autores analisaram 50 filmes hollywoodianos com retratações do continente africano entre 1918 e 2016, identificando representações estereotipadas como a de uma África sem a presença de paisagens urbanas, com um maior foco em suas paisagens naturais. Esse primeiro estereótipo, intitulado de “Cidade Ausente”, esteve presente em mais de 26 dos 50 filmes analisados, especialmente nas produções datadas de antes de 1965.

Njambi e O’Brien destacam que, segundo a obra de Cameron (1994), as representações primariamente feitas da África no século XVII associavam o continente a heroísmo e beleza, com descrições de paisagens urbanas. Porém, tal representação foi substituída por uma associação do continente à selvageria, primitivismo e paisagens selvagens. Essa mudança teria se dado em virtude do tráfico de escravizados, do imperialismo europeu e da ascensão do racismo científico. Foi essa visão “sombria” e “selvagem” do continente que impregnou a representação de Hollywood, em filmes como “*King Solomon's Mines*” (1950).

A visão de uma África que não é urbanizada também foi perpetuada por meio de filmes mais recentes, presentes no levantamento, como “A Lenda de Tarzan” (2016), que omitem a existência de paisagens urbanas mesmo quando, para o caminhar da narrativa, sua presença é necessária. No caso citado, por exemplo, a chegada de personagens europeus ao continente é retratada de modo que os personagens aparecem primeiramente em território local já em cenários africanos rurais, sem que sejam exibidas imagens de portos e aeroportos

localizados em cidades africanas - que seriam cenários lógicos da viagem. Além disso, os autores invocam as percepções de Cameron e Dunn (1996) sobre os primeiros filmes, em que além da predominância de um cenário “selvagem” ou rural, os habitantes eram retratados ou como subservientes a estrangeiros brancos ou como ameaças selvagens.

Por outro lado, a partir dos anos 1965 começam a aparecer com mais frequência paisagens urbanas, em longas como “Entre Dois Amores” (1985) e no remake de “As Minas do Rei Salomão” (1994). Em ambas as instâncias, está presente o estereótipo identificado por Njambi e O’Brien como o da “Cidade Exótica”. Em filmes que apresentam tal tendência, paisagens urbanas como a Cidade do Cabo e Nairobi aparecem em cena, porém, retratadas como um lugar exótico, com diversos marcadores de diferenciação cultural e comportamental em relação a paisagens urbanas ocidentais. Um dos cenários mais utilizados para que seja repassada essa visão é a de mercados de rua, com presença de desordem, pessoas com hábitos peculiares, mulheres com os seios desnudos, dentre outros elementos que destacam o componente exótico dos países africanos.

Por fim, outra visão comum do continente nas telas catalogadas por Njambi e O’Brien é a da “Cidade Afropessimista”. Nesse caso, ainda que haja uma ênfase no ambiente de selva africano, a urbanização está presente, mas associada a violência, pobreza, criminalidade, corrupção e atividade mercenária, como é o caso do longa “Diamante de Sangue” (2006). Mesmo em filmes que retratam cidades de forma modernizada e/ou realista, como a Kampala de “O Último Rei da Escócia” (2006) e a Kigali de “Hotel Ruanda” (2004), as representações são mais tarde contrastadas com contexto de violência ou de domínio ditatorial. Todas essas imagens refletem, segundo os autores, um cenário de “incapacidade” do continente, que teria “desperdiçado as oportunidades dadas pelo domínio colonial”, e cuja independência das nações que o colonizaram teria gerado “corrupção, conflito e miséria” (p. 10).

### **3.3.3 AMÉRICA LATINA E SUA REPRESENTAÇÃO**

Em sua pesquisa, Jacobs (2015) demonstra que o uso de estereótipos para representação de outras culturas, por parte de Hollywood, também se fez presente em relação a localidades e personagens da América Latina. A autora destaca que frequentemente, personagens de países latino-americanos foram mostrados como “ignorantes, desonestos e preguiçosos” (p. 17). Durante a era do cinema mudo, personagens latinos também foram associados a elementos como criminalidade, sujeira e consumo de bebida alcoólica. Por outro lado, também se solidificaram outras imagens, como o “amante latino”, um homem passional

e que seduz as mulheres com facilidade; e a mulher latina de pele escura que possui papel coadjuvante, é subserviente e objetificada sexualmente.

Freire-Medeiros (2005) destaca que a imagem tida da América Latina por parte dos estadunidenses no início do século XX era de atraso. Isso se traduziu em filmes como “*The Girl From Rio*” (1927) e “*Rio’s Road To Hell*” (1931), que representaram o Rio de Janeiro como um local mal-cuidado e sujo (Freire-Medeiros, 2005; Neto, 2012). Com a chegada de Franklin D. Roosevelt à presidência dos EUA, em 1933, Freire-Medeiros aponta ainda que foi retomada uma política de boa vizinhança com a porção da América que havia sido colonizada por Portugal e Espanha, com o objetivo de favorecer o apoio desses países aos interesses estadunidenses, em meio ao pano de fundo da Segunda Guerra Mundial. Para cumprir esse papel, foram empregados meios de comunicação como o rádio e as produções Hollywood, o que suavizou a representação latino-americana nos filmes, tornando-a mais positiva.

Jacobs aponta ainda que, em décadas posteriores, ainda é possível identificar determinados estereótipos em filmes como “*A Balada do Pistoleiro*” (1995), de Robert Rodriguez, que mantém a associação de pessoas latinas com a criminalidade. Outros exemplos destacados são “*A Marca da Maldade*” (1958), de Orson Welles, que representa a mulher latino-americana sem profundidade, apenas como alguém sexualmente atraente e disponível, e “*Sabor da Paixão*” (2000), filme americano dirigido por Fina Torres, que também apresenta objetificação feminina, além da figura do “amante latino”. No caso do último filme citado, também há uma forte presença de elementos religiosos/místicos, algo também observado na visão ocidental sobre outros locais, como a Índia e o Oriente Médio.

A presença de estereótipos dos países e indivíduos latino-americanos também é apresentada no documentário “*Gringo in Mañanaland*” (1995), de DeeDee Halleck. A produção traz recortes de filmes de Hollywood, produzidos entre as décadas de 1920 e 1950, que retratavam a América Latina e seus habitantes. Em meio às imagens de produções como “*Down Argentine Way*” (1940) e “*Carnival in Costa Rica*” (1947) exibidas no documentário, é possível identificar determinadas tendências de representação dos habitantes latinos.

Uma delas é a representação frequente dos habitantes como pessoas pobres, trabalhadores braçais, em ocupações que não envolvem estudo, como trabalhadores de plantações e comerciantes de frutas. As plantações, inclusive, desempenhavam um papel de destaque em diversas produções, que idealizam o território latino-americano como uma terra rica, frutífera, com belas mulheres, música, dança, ricos cultivos de banana ou café, belas

praias, e um cenário para exploração financeira por parte de estrangeiros, como no filme *“Yolanda and the Thief”* (1945).

Por outro lado, como aponta Corseuil (2020), em análise do documentário, também há a retratação dos homens locais como propensos à rebelião, violência e desobediência da lei. Outros filmes, como *“The Cock-Eyed World”* (1929) e *“Tarzan Goes To Guatemala”* (1935), mostram intervenções militares dos EUA em locais latino-americanos. Também se faz presente a figura dos EUA como uma força de estabelecimento de ordem em um ambiente hostil, ligado a doenças, selva e à criminalidade. De modo geral, Corseuil destaca que a América Latina ora era vista como uma terra farta e produtiva, ora como uma terra sem lei, que necessitava de intervenção externa. Além disso, há uma visão e retratação homogêneas dos países que compõem essa região, com atribuição dos mesmos estereótipos a povos latinos diversos, sem considerar de modo fidedigno suas diferenciações culturais e sociais.

## 4 OBJETO DE ESTUDO E ANÁLISE

### 4.1 A MARVEL NOS QUADRINHOS E NOS CINEMAS

A história dos quadrinhos como forma de arte começa ainda no século XIX, mas o início de sua popularização se dá especialmente após a Grande Depressão, iniciada em 1929, com reverberações na década de 1930. No momento histórico conhecido como a Era de Ouro dos Quadrinhos, entre as décadas de 1930 e 1950, surgem personagens emblemáticos como o Super-Homem - o primeiro super-herói como conhecemos-, e nascem as empresas que seriam conhecidas mais tarde como Marvel e DC Comics, as gigantes norte-americanas dos quadrinhos. Inicialmente, o formato ganhou o gosto do público tanto por questões econômicas quanto temáticas, como aponta da Encyclopædia Britannica sobre a Marvel Comics.

As histórias em quadrinhos eram a forma de entretenimento perfeita para o público da Grande Depressão: seus personagens heroicos e grandiosos agitavam as massas desmoralizadas, e o próprio formato das revistas - geralmente 64 páginas de material original ao custo de um centavo - era uma pechincha durante aqueles tempos de dificuldades econômicas (Marvel Comics, 2014).

A conexão da popularidade dos quadrinhos com o contexto histórico dos EUA continua com o passar das décadas. Como destaca artigo *The Golden Age of Comics*, da PBS, especialmente durante a Segunda Guerra Mundial (1938-1945), houve um aumento na venda de histórias em quadrinhos, que dialogavam com o espírito do momento por trazer histórias patrióticas e que representavam a vitória do bem sobre o mal. Nessa época, diversos gêneros dessa variedade de literatura se popularizaram, desde o horror até histórias criminais, mas os quadrinhos de super-heróis eram os campeões de vendas. Em linhas gerais, a Era de Ouro dos Quadrinhos foi responsável pela “consolidação dos quadrinhos como uma forma de arte dominante, com sua própria linguagem definida e convenções criativas” (The Golden Age of Comics, 2011),

Em artigo publicado na Britannica sobre o conceito de super-herói (2017) destacam que personagens considerados “pró-EUA” estavam entre os mais populares, sendo o maior expoente dessa tendência o Capitão América. Ele vestia as cores da bandeira norte-americana, foi retratado já no primeiro número de sua série de quadrinhos dando um soco em Adolf Hitler. O Capitão chegou, inclusive, a ser utilizado diretamente para promover o alistamento militar durante a guerra. Os personagens heroicos da época, com suas

identidades secretas e poderes adquiridos de formas diversas, enfrentavam, em sua maioria, o crime e os nazistas. Em meio ao heroísmo e aos grandes números de vendas, a presença de estereótipos já estava presente nos quadrinhos da época, com mexicanos e asiáticos sendo retratados constantemente de forma criminoso e ameaçadora, conforme apontam os autores do artigo citado.

A Marvel, que deu origem ao objeto de estudo deste trabalho, surge em 1939, ainda sob o nome de Timely Comics, aproveitando a grande popularidade de quadrinhos estrelados por super-heróis na época. Durante a Era de Ouro, a Timely apostou em personagens heroicos e superpoderosos, como o já citado Capitão América, Namor e Tocha Humana. Foi uma das várias empresas a apostar na figura do super-herói, após a bem sucedida criação do Super-Homem por Jerry Siegel e Joe Shuster da DC Comics, em 1938. Contribuíram para esse processo figuras que hoje são amplamente conhecidas, como Jack Kirby e Stan Lee, além de artistas como Bill Everett e Joe Simon. A empresa funcionava sob um modelo de produção que priorizava quantidade acima de qualidade, como destaca Stephanie Burt (2021) em matéria para a *The New Yorker*, com base em “True Believer: The Rise and Fall of Stan Lee”, biografia não autorizada de Stan Lee, escrita por Abraham Riesman (2021).

Diante do declínio pós-Segunda Guerra do gênero de super-heróis no fim dos anos 40, a Timely Comics parou de produzir quadrinhos do gênero em 1950, e no ano seguinte se tornou Atlas Magazines, após seu fundador Martin Goodman formar uma companhia de distribuição. O foco das produções foi transferido para gêneros como a ficção científica e o horror, ainda que super-heróis como Capitão América tenham retornado timidamente às bancas em alguns pontos da década de 1950. Agora, eles enfrentavam inimigos mais coerentes com a mentalidade social da Guerra Fria, como monstros radioativos e o “perigo vermelho” dos comunistas. Representações estereotipadas sobre os chineses também estiveram presentes, como o vilão Garra Amarela, da Atlas Comics (Marvel Comics, 2014; Superhero, 2017).

No fim da década de 50, a DC Comics gradualmente reacendeu o interesse massivo do público nos quadrinhos e nos super-heróis. Iniciou-se em 1956 a Era de Prata dos Quadrinhos, que trouxe diferenças significativas ao gênero. No começo dos anos 1960, a Atlas Magazines se tornava Marvel Comics, e seus quadrinhos começaram a adotar uma roupagem e diálogos mais realistas, inclusive com abordagem de temas sociais, como relações raciais e poluição. Também foi estabelecido um universo de personagens com histórias e narrativas conectadas. Em 1961, surgia o Quarteto Fantástico, e nos anos seguintes, nasceram personagens hoje emblemáticos como os X-Men, Demolidor,

Homem-Aranha, Homem de Ferro e Thor, com características diversas e personalidades complexas, enquanto os inimigos assumiram a figura de espiões do contexto da Guerra Fria (Marvel Comics, 2014; Superhero, 2017).

A partir da década de 1960, houve uma maior preocupação com diversidade racial, por meio da introdução de personagens como T'Challa, o Pantera Negra, rei da nação africana de Wakanda e primeiro herói negro da história dos quadrinhos. Já na Era de Bronze dos Quadrinhos (1970-1980), com influência do multiculturalismo que despontava em território estadunidense, surgiam personagens como o chinês Shang Chi, o Tigre Branco, primeiro herói de origem porto-riquenha, e membros do X-Men como a egípcia Tempestade e o japonês Sunfire. Por outro lado, em meio a um contexto de Guerra Fria, a retratação estereotipada de asiáticos continuava, com a presença de vilões como os chineses Fu Manchu e Mandarin, além de Wong Chu, membro dos vietcongues, movimento de guerrilheiros comunistas do Vietnã (Marvel Comics, 2014).

Ainda na Era de Bronze dos Quadrinhos, a Marvel continuou representando personalidades e temáticas mais próximas à realidade nas obras, via anti-heróis como Justiceiro e Wolverine, muito como herança do momento histórico vivido na época. Outras ousadias também foram tomadas, como a presença de zumbis, mágicos e um *crossover* com a DC Comics. Com o relaxamento da censura da Comics Code Authority (CCA), nas décadas de 1980 e 1990 foi possível a abordagem de temáticas e personagens ainda mais maduros e sombrios. Em meados dos anos 1990, imersa em um cenário com mais opções de entretenimento, a indústria de quadrinhos entrou em colapso, um fator que, juntamente com erros de gestão, levou a Marvel Comics à falência em 1996 (Marvel Comics, 2014; Superhero, 2017).

Mesmo com a crise dos quadrinhos, a figura dos super-heróis continuou viva, expandindo-se para meios de divulgação em massa, como filmes do tipo *blockbuster*, como “Batman” (1989), e *video games*. Esse foi um processo que afastou o público geral dos quadrinhos, ao estimular a aproximação com outros formatos de entretenimento que o afastava dos gibis, mas permitiu a recuperação financeira da Marvel em 1998. Houve uma transição de público consumidor dos quadrinhos, que continuaram a ser lidos por um grupo menor, porém leal de indivíduos. Além da Marvel e a DC, outras editoras persistiram, e a indústria se adaptou para os meios online, ainda que sem abandonar o formato físico (Marvel Comics, 2014).

A história da Marvel nos cinemas começa antes do sucesso de heróis como o Homem de Ferro nas telonas. Inicialmente, nas décadas de 1980 e 1990, os direitos autorais dos

personagens dos quadrinhos eram negociados e vendidos para estúdios como 20th Century Fox e Columbia Pictures. Uma das primeiras adaptações para os cinemas foi o filme “Howard, o Pato” (1986), considerado fracasso de bilheteria. Mais tarde, o sistema baseado no licenciamento de personagens para estúdios resultou em produções de sucesso, que deram um pontapé inicial nos filmes de super-herói como potência. Alguns exemplos são “Blade” (1998)”, “X-Men: O Filme” (2000) e “Homem-Aranha” (2002). Esse último, especialmente, ajudou a plantar as primeiras “sementes” do que viria a ser, muitos anos depois, a dominância dos super-heróis no cinema, com a elevação do “Amigão da Vizinhaça” de personagem popular nos quadrinhos para ícone pop mundialmente conhecido.

Após a fusão da Marvel com a empresa de brinquedos Toy Biz, e sob o controle do executivo Isaac Perlmutter e do produtor Avi Arad, a partir de meados dos anos 1990, a ideia era licenciar os direitos dos personagens para lucrar, impulsionando a venda de brinquedos a partir da produção de filmes pelos estúdios parceiros. Ainda que tenha gerado filmes de sucesso, o modelo de produção trouxe pouca lucratividade para a Marvel Studios. Diversos filmes eram produzidos, mas havia uma queda significativa no valor das ações da companhia quando não havia nenhum deles em cartaz (Leonard, 2014). Além disso, acordos relacionados aos direitos autorais feitos na década de 1990 eram bastante desfavoráveis à empresa. Por exemplo, enquanto a bilheteria combinada dos dois primeiros filmes do Homem-Aranha tenha sido de mais de US\$1,6 bilhão, a Marvel teria embolsado “apenas” US\$62 milhões pelas produções (Waxman, 2007).

Com isso, a partir de 2005, estabeleceu-se o plano de desenvolver, pela primeira vez na Marvel Studios, filmes por conta própria, com personagens cujos direitos cinematográficos ainda estavam em posse da própria empresa, como Homem de Ferro, Capitão América e Namor, na época, vistos como personagens menores. A Marvel então obteve um investimento inicial de US\$ 525 milhões, e se tornou o primeiro grande estúdio cinematográfico independente a surgir em Hollywood desde a DreamWorks, com distribuição inicial de estúdios como Paramount e Universal. A direção criativa era supervisionada por um comitê formado por Kevin Feige, chefe do estúdio, e mentes criativas ligadas aos quadrinhos como Joe Quesada e Brian Michael Bendis (Leonard, 2014).

A ideia de realizar filmes de heróis individuais e depois reuni-los em um *crossover*, como parte do Universo Cinematográfico Marvel, ia de encontro com a tendência cinematográfica na época, o que gerou desconfiança por parte de personalidades da indústria. Porém, os filmes se mostraram lucrativos, com produções como “Homem de Ferro” (2008) e “Thor” (2009) atingindo bons resultados nas bilheterias. Em 2009, ocorreu um dos principais

divisores de águas e na história do estúdio: a Disney comprou a Marvel Entertainment, incluindo a Marvel Studios, por US\$ 4 bilhões. A partir de então, o Universo Cinematográfico Marvel se expandiu em escala e lucratividade.

Um novo patamar foi atingido com “Os Vingadores” (2012), primeiro *crossover* planejado no MCU e primeiro filme distribuído oficialmente pela Disney (Tyler, 2019). O longa arrecadou mais de US\$1,5 bilhões, tornando-se até então a 3ª maior bilheteria da história. A partir desse ponto, novas franquias foram criadas sob a tutela da Disney, como “Guardiões da Galáxia” e “Homem-Formiga”, e ano após ano, o sucesso de bilheteria e a dominância do mercado passaram a se firmar ainda mais, com um grande êxito na bilheteria e impacto na cultura mundial, impulsionados pela grande estrutura de produção e marketing da Disney. Atualmente, o Universo Cinematográfico Marvel se tornou a franquia de maior bilheteria de todos os tempos, com mais de US\$29 milhões arrecadados.

O Universo Cinematográfico Marvel está estruturado como uma forma de narrativa transmídia, conforme descrita por Henry Jenkins em sua obra “Cultura da Convergência” (2008). Segundo o conceito, a narrativa é composta de diversas partes distribuídas por meios de comunicação diversos. Esses elementos possuem uma estrutura individual, mas são complementares e interligados uns aos outros. Um exemplo anterior e também bastante citado de *storytelling* transmídia é a franquia “Matrix”, em que a história contada pelos 4 filmes lançados nos cinemas é complementada por produtos como "Animatrix" (filme antológico que agrupa curtas-metragens animados) e games como “Enter the Matrix”.

Nas primeiras fases do Universo Cinematográfico Marvel, os filmes contam uma narrativa conectada entre si e também complementada por curtas como “Item 47”, presentes como material extra nos DVDs dos filmes. Posteriormente, surgiram séries de TV como “Agentes da S.H.I.E.L.D.”, “Demolidor”, “Os Defensores” e “Fugitivos”, lançadas em plataformas como Netflix e Hulu, porém, com limitado grau de conectividade aos filmes. Por fim, séries, minisséries e especiais conectados de modo mais direto com os filmes passaram a ser lançados a partir de 2020 no streaming próprio “Disney+”, como “WandaVision”, “Ms. Marvel” e “Guardiões da Galáxia: Especial de Natal”. Atualmente, o MCU conta com 32 filmes e 20 séries de TV lançadas.

## **4.2 METODOLOGIA**

Na Comunicação, como se lida comumente com objetos de pesquisa complexos e abertos a diversas interpretações, é fundamental optar por métodos de análise que facilitem a

compreensão de significados em diferentes dimensões. Tanto a recorrência desses significados quanto o modo como se apresentam são relevantes para obter compreensões sobre tendências sociais e comunicacionais. Neste trabalho, foram empregadas noções quantitativas e qualitativas de análise de conteúdo, para abarcar, de forma abrangente, os questionamentos, por meio de pesquisa exploratória e análise documental direta de um recorte dos filmes do Universo Cinematográfico Marvel. O método da análise de conteúdo foi aplicado para compreender de melhor forma as presenças e ausências de estereótipos sobre países não-ocidentais nos longas, além do espaço que eles ocupam.

Como destaca Bardin (2016, p. 114), a análise quantitativa “funda-se na frequência de aparição de certos elementos da mensagem”. Empregando tal método nos filmes da Marvel Studios, é possível identificar o quanto a aparição de um determinado estereótipo se repete, demonstrando eventuais padrões ou a ausência deles, construindo-se assim uma tabela de dados que ilustra o panorama relacionado ao objeto de estudo. A ênfase quantitativa do trabalho também foi empregada para observar qual a porcentagem de tempo de tela das produções é reservada para países ocidentais e não-ocidentais, de modo a identificar se há invisibilização de um dos grupos de nações citados.

Por sua vez, o elemento qualitativo também foi um grande foco deste trabalho, também utilizando-se o método da análise de conteúdo. Cardoso, De Oliveira e Ghelli (2021, p. 99) apontam que essa metodologia é uma opção de estudo satisfatória, caso o objetivo seja “analisar os dados provenientes das comunicações, buscando compreender os significados e os sentidos das mensagens, que vão além de uma leitura comum”. Conforme aponta Bardin (2016), os materiais a passarem por uma análise de conteúdo podem ter várias formas, incluindo os do tipo icônico, como imagens, pinturas, e os filmes, que serão analisados neste estudo. O processo metodológico seguido neste projeto foi o de análise do conteúdo da já citada obra de Bardin, também descritos na obra Cardoso, De Oliveira e Ghelli: pré-análise, análise e tratamento dos resultados.

A pré-análise inclui a escolha dos documentos, a formulação de hipóteses e objetivos, a elaboração de indicadores e, por fim, a preparação da matéria-prima de estudo (Cardoso, De Oliveira, Ghelli, 2021, p. 105). No que se refere à escolha do material, foi aqui adotado seguinte recorte: serão analisados apenas filmes que estejam incluídos na narrativa transmídia do Universo Cinematográfico Marvel, produzidos entre 2008 e 2022, e que possuam, em sua narrativa, a presença de países não-ocidentais de forma mais representativa, tanto para a história como em termos de exploração dos espaços da localidade. Com isso, em pré-análise,

foram observados 17 filmes que abordam países em desenvolvimento, conforme descritos no Quadro 1.

QUADRO 1 - Filmes do MCU com presença de países em desenvolvimento

<b>FILME</b>	<b>PAÍS(ES) REPRESENTADO(S)</b>
Homem de Ferro	Afganistão
O Incrível Hulk	Brasil, Guatemala e México
Homem de Ferro 2	Irã e Coreia do Norte (filmagens)
Os Vingadores	Índia
Homem de Ferro 3	Kuwait (filmagens) e Paquistão
Vingadores - Era de Ultron	África do Sul
Capitão América: Guerra Civil	Nigéria e Wakanda (nação africana fictícia)
Doutor Estranho	Nepal e China
Homem-Aranha: De Volta ao Lar	Índia
Pantera Negra	Wakanda e Nigéria
Vingadores: Guerra Infinita	Wakanda
Homem-Formiga e a Vespa	Argentina
Vingadores: Ultimato	Wakanda
Homem-Aranha: Longe de Casa	México
Viúva Negra	Cuba e Marrocos
Shang-Chi e a Lenda dos Dez Anéis	Macau, China e Nepal
Eternos	Índia, Iraque, Brasil, México e Peru
Homem-Aranha: Sem Volta Para Casa	Nepal e México
Doutor Estranho no Multiverso da Loucura	Nepal
Pantera Negra: Wakanda Para Sempre	Wakanda, Mali, Cabo Verde, Haiti e México

Pelas limitações de escopo e tempo deste projeto, a lista inicial de 20 produções a serem analisadas foi reduzida para seis, levando em conta critérios como: países retratados; o papel dessas localidades na narrativa; o tempo de exibição dos países-tema em cada obra; e as datas de lançamento de cada. Foram selecionados dois filmes para cada continente/macrorregião abordada: dois que apresentam países da América Latina, dois que retratam a África e dois que trazem representações da Ásia. Buscou-se também incluir na seleção final títulos das três décadas do Universo Cinematográfico Marvel, para analisar, dentro do escopo possível para este projeto, uma visão mais ampla de como os locais são retratados.

Filmes como “Vingadores: Guerra Infinita”, “Vingadores: Ultimato”, “Homem Aranha: Sem Volta para Casa”, “Viúva Negra” e “Doutor Estranho no Multiverso da Loucura” possuem cenas em países não ocidentais, mas não foram incluídos por não explorar suficientemente essas localidades, apresentando-as apenas de forma muito rápida e/ou pouco significativa. Por exemplo, a representação do Nepal em “Doutor Estranho no Multiverso da Loucura” se limita à figura do Kamar-Taj, localização fictícia, em uma sequência de batalha. Semelhantemente, a presença de Wakanda em “Vingadores: Ultimato” é rápida, sem representação significativa. Por fim, foram selecionados os seis filmes destacados no quadro 2.

QUADRO 2 - Seleção final de filmes do MCU a serem analisados

Continente/macrorregião	Filme	Países representados
América Latina	O Incrível Hulk (2008)	Brasil, Guatemala e México
	Pantera Negra: Wakanda Para Sempre (2022)	Haiti e México
África	Capitão América: Guerra Civil (2016)	Nigéria e Wakanda
	Pantera Negra (2018)	Nigéria e Wakanda
Ásia	Homem de Ferro (2008)	Afganistão
	Os Vingadores (2012)	Índia

Também fazem parte do método de análise de conteúdo, conforme descrito por Cardoso, De Oliveira e Ghelli (2021): a preparação do material (que não será necessária nesse estudo, uma vez que os filmes estão disponíveis na íntegra no serviço de streaming

Disney+); e a definição de índices, ou seja, características indicadores do objeto de investigação. No caso deste trabalho, foram buscados indicadores que denotam a presença de estereótipos sobre os países subdesenvolvidos.

Para países de todas as localidades abarcadas, buscamos notar a presença f(ou a ausência) de estereótipos ligados aos temas “subdesenvolvimento”, “criminalidade”, “prática de violência” e “pobreza/precariedade”, características observadas nas representações de um ou mais dos continentes/regiões abarcados por esse estudo, a partir da revisão bibliográfica discutida no capítulo 3. Além disso, também foram observadas e analisadas outras possíveis características das representações das localidades, incluindo aquelas que não correspondem aos estereótipos observados.

Após a pré-análise, serão analisadas, com base nos índices, as unidades de registro, que nesse caso foram as cenas e os personagens abordados, observando se os índices estão presentes, e caso, sim, com que frequência isso ocorre. Além de discorrer sobre o resultado discursivamente, os dados serão dispostos em uma tabela, com uma posterior análise quantitativa de quantos filmes representaram estereótipos. A partir dos dados e da frequência com que os estereótipos se repetiram, obtemos novas conclusões sobre a representação de países não ocidentais no Universo Cinematográfico Marvel. Isso, pois, como atesta Bardin (2016), “a interpretação proposta pelo método de Análise de Conteúdo consiste em descobrir por detrás do discurso aparente, geralmente simbólico e polissêmico, um sentido não explícito” (Cardoso; De Oliveira; Ghelli, 2021).

### **4.3 ANÁLISE - REPRESENTAÇÃO DA ÁSIA**

#### **4.3.1 “Homem de Ferro” e as imagens (bélicas) do Afeganistão**

O Afeganistão cumpre uma importante função na narrativa de “Homem de Ferro”. Ainda que sua representação não seja inteiramente negativa, estão presentes alguns estigmas associados ao Oriente Médio citados no capítulo três. Entre eles, estão a imagem do local como um ambiente desértico, marcado pela violência e pela presença do terrorismo. O espaço físico afegão representado no longa é quase totalmente não urbanizado, com predomínio de ambientes rochosos e/ou áridos, perpetuando a imagem de países da região comumente reproduzida no Ocidente.

A representação do espaço físico como árido está presente desde as primeiras cenas, em tomadas como: o sequestro de Tony Stark na província de Kunar (representado

inicialmente como montanhoso e sem sinais nítidos de habitação); seu tempo no cativeiro do grupo terrorista Dez Anéis nas montanhas; seu momento pós-fuga, situado em uma área desértica; a fuga de refugiados no país, situada em locais inóspitos. A representação é oposta à imagem moderna e urbanizada dos EUA vista no longa. A única cidade do Afeganistão mostrada no filme, Gulmira, é representada como um local dilapidado pela violência.

Figura 1 - Civis ameaçados pelos membros dos Dez Anéis em Gulmira no filme “Homem de Ferro”



Fonte: Reprodução/Disney+

De forma geral, o contexto bélico parece ser um fator definidor da representação afegã no longa. Todas as cenas ambientadas no país envolvem a ação de terroristas e/ou militares norte-americanos. O grupo terrorista fictício Os Dez Anéis cumpre um papel fundamental do longa, sendo responsável pela captura do herói Tony Stark, com apoio oculto do executivo Obadiah Stane. O filme não associa Os Dez Anéis diretamente à religião islâmica. Sua motivação, exposta pelo líder Raza em um diálogo com Tony Stark, não é religiosa, e consiste em conquistar muitos territórios, como figuras históricas como Gengis Khan.

Porém, elementos discretos relacionados ao grupo aparentam associação do grupo terrorista ao islamismo e ao Oriente Médio, reforçando a associação da religião e da região com a violência e o terrorismo. Isso se dá, por exemplo, através do uso de certos adereços por parte de membros dos Dez Anéis. Vários deles vestem apenas indumentária militar, como boinas e casacos camuflados, outros são vistos com gorros semelhantes ao *kufi*, acessório frequentemente associado a culturas islâmicas, mas que não é de uso exclusivo de povos muçulmanos (Design Museum Enterprise, 2011).

Figura 2 - Integrante dos Dez Anéis com acessório semelhante ao *kufi*



Fonte: Reprodução/Disney+

Há uma cautela para não associar Os Dez Anéis como um grupo oriundo especificamente do Afeganistão ou do Oriente Médio. A organização é descrita como “estrangeira”, sem origem declarada, sendo estabelecido em diálogos que seus membros também falam línguas como russo e mongol. Porém, ainda que não seja explicitado se seus integrantes são afegãos, ou nativos do Oriente Médio, diversos membros do grupo são interpretados por atores com aparência estereotipadamente associada a pessoas naturais do Oriente Médio ou do norte da África.

Por exemplo, o membro dos Dez Anéis de mais destaque no longa é Raza, interpretado pelo ator paquistanês-americano Faran Tahir. Além disso, três dos nove idiomas falados pelos membros do grupo terroristas estão associadas ao Oriente Médio, como farsi, língua oficial do Irã, e as duas línguas oficiais do Afeganistão, dari e pashtu, bem como a língua árabe (Britannica, 2011, 2023). As únicas línguas inquestionavelmente ocidentais faladas por um membro dos Dez Anéis são o inglês, falado pelo líder Raza, e o húngaro. Dessa forma, foi detectada uma associação indireta do grupo à região, ainda que o roteiro tenha adotado meios de evitar correlações mais diretas.

Além disso, o filme também traz referências visuais que remetem a organizações terroristas reais, oriundas do Oriente Médio, reforçando ainda mais a associação da região com o terrorismo. Após a sequência que ilustra o ataque ao comboio que levava Tony Stark, como continuação do segmento de abertura do filme, é exibida no longa uma filmagem dos terroristas com o rosto coberto e armas nas mãos rodeando Tony, que está amarrado e em

posição de refém. A imagem muito se assemelha a vídeos de organizações terroristas como reféns, como a Al-Qaeda.

Figura 3 - Tony Stark no cativo da organização Os Dez Anéis em “Homem de Ferro”



Fonte: Marvel Cinematic Universe Wiki

Para além dos terroristas, há representações não-hostis de pessoas residentes no Afeganistão. Os personagens explicitamente representados como habitantes do país são, de modo geral, simpáticos e pacíficos, vítimas da violência perpetrada pelos Dez Anéis. Esse perfil de personagem está presente especialmente nas cenas que abordam a opressão terrorista na cidade de Gulmira, seja na intervenção de Tony Stark, já com sua armadura, na cidade, ou na cobertura jornalística mostrada pela situação.

A representação do contexto do Afeganistão e de Gulmira na televisão reforça os já citados estereótipos de local árido e violento, citado no capítulo três. Algumas imagens reproduzidas no programa de TV fictício que reproduzem esse contexto incluem: fileiras de refugiados passando por locais áridos com seus pertences e animais; imagens de terroristas armados em cima de caminhões e disparando tiros em locais diversos, como ruínas de um galpão e casas; integrantes dos Dez Anéis carregando um míssil das Indústrias Stark em cima de um caminhão; uma mulher de semblante triste com a foto de um homem, identificado como seu marido pela reportagem, nas mãos. O panorama de desolação associado ao local é ainda mais reforçado pela fala de uma repórter *in loco*, composta de passagens como a seguinte:

A caminhada de 15km a Gulmira só pode ser descrita como uma descida ao inferno, numa versão atual de ‘O Coração das Trevas’. Camponeses e pastores de aldeias pacíficas foram tirados de suas terras por militares encorajados por um novo poder. Os aldeões se abrigam em qualquer lugar que conseguem encontrar. Nas ruínas de outras aldeias, ou aqui, nos destroços de uma antiga fundição soviética. A violência recente tem sido atribuída a um grupo de guerreiros estrangeiros intitulado pelos habitantes locais como os Dez Anéis. Como vocês podem ver, esses homens estão fortemente armados e possuem uma missão. Uma missão que pode provar-se fatal para qualquer um que estiver no caminho deles. Sem pressão política ou internacional, há pouca esperança para estes refugiados (Homem, 2008).

Figura 4 - Cobertura jornalística no longa mostra refugiados da fictícia cidade de Gulmira em “Homem de Ferro”



Fonte: Reprodução/Disney+

O panorama de desolação e opressão de civis pelo terrorismo é mais uma vez reforçado nas cenas em que Tony Stark resolve ele mesmo intervir na atuação dos Dez Anéis em Gulmira, com auxílio de sua armadura. Gulmira é representada como um local arrasado, com casas depredadas e civis sendo assassinados ou aterrorizados pelos Dez Anéis, com armas e bombas. Ao chegar ao local, Tony subjuga diversos terroristas com sua armadura, salvando homens, mulheres e crianças do fuzilamento e/ou do uso como reféns/escudos humanos de seus agressores.

O único personagem originário ou residente do Afeganistão que possui falas elaboradas, biografia e personalidade relativamente aprofundada é Ho Yinsen, também apresentado como uma vítima da guerra no país. O personagem é um cientista que divide o cativeiro com Tony Stark, sendo apresentado como simpático, bem-humorado e extremamente inteligente. Yinsen, dessa forma, é uma representação de cidadão afegão sem associações à prática de terrorismo.

Porém, sua trajetória, de certo modo, parece existir muito mais para dar suporte ao desenvolvimento de personagem do protagonista estadunidense. O personagem possui função na trama basicamente por sua morte heróica, e não há foco no desenvolvimento de sua história. Em geral, quando comparamos personagens afegãos e estadunidenses no longa, há uma nítida disparidade entre o número de papéis do Afeganistão que recebe atenção da trama detalhadamente. Os personagens norte-americanos ou que residem em solo norte-americano possuem uma maior variedade de personalidades e estão inseridos uma maior variedade de contextos. Paralelamente, os personagens originários ou residentes do território afegão possuem poucas, ou nenhuma fala e, em linhas gerais, estão divididos entre terroristas e suas vítimas.

Figura 5 - Tony Stark e Ho Yinsen em “Homem de Ferro”



Fonte: Site Fortress of Solitude

Excluindo cenas que mostram apenas espaço aéreo ou fotos do local, o tempo de tela dedicado ao Afeganistão em “Homem de Ferro” corresponde a 41 minutos e 36 segundos, aproximadamente 32,69% do tempo total do filme. Os números apontam uma presença considerável do território no longa. Porém, sua representação ainda carrega estigmas relacionados ao terrorismo e à violência, fazendo alusão a imagens comumente propagadas no mundo ocidental sobre o Oriente Médio. Cuidados foram tomados de modo a evitar certos estereótipos, mas o filme parece não considerar as dimensões do local e seus habitantes para além do contexto bélico.

### 4.3.2 Uma Índia “filtrada” em “Os Vingadores”

“Os Vingadores” apresenta, em suas cenas na Índia, uma representação do local que, em sua maioria, não reproduz a maioria dos estereótipos citados por Yang no capítulo 3. Nas duas sequências situadas na cidade de Calcutá, a população não é retratada como tribal, primitiva, traiçoeira ou subserviente. Além disso, o país não é associado a mistério e misticismo. Não houve conclusão se houve referências à espiritualidade, muito associadas à Índia no século XX. Há possíveis referências discretas ao hinduísmo na decoração das duas casas onde o filme mostra Bruce Banner, o Hulk, mas não foi possível identificar visualmente se há uma relação concreta com a religião.

Porém, através da análise das cenas, constatou-se que a representação da Índia no filme está fortemente associada a um estigma de subdesenvolvimento. Essa perspectiva está presente em elementos do cenário, como na cena em que uma menina local corre pelas ruas ao encontro de Bruce Banner. As ruas parecem ser feitas de terra batida ou bastante empoeiradas, com quantidade significativa de lixo no chão e presença de carros e motocicletas antigas. Os edifícios presentes na rua também possuem aparência dilapidada e antiga. A casa em que Bruce está inicialmente, quando é encontrado pela menina, também possui um aspecto envelhecido e humilde.

Figura 6 - Interior de uma das casas retratadas nas cenas ambientadas em Calcutá em “Os Vingadores”



Foto: Reprodução/Disney+

De modo geral, a primeira cena associa o país com um baixo nível de qualidade de vida, por enfatizar a presença de doenças na representação. Isso é evidenciado na cena em

que a menina aborda Bruce Banner na casa, uma vez que ele está tratando de duas crianças com uma doença não especificada, e é convencido a seguir a menina quando ela relata que seu pai também está doente. Na primeira cena, o filme também associa a imagem indiana a superpopulação e trânsito caótico, devido ao grande número de pessoas nas ruas e uma breve representação do fluxo de carros, motos e bicicletas na imagem de abertura.

A associação do território indiano com a pobreza continua na segunda e última cena que se passa em território indiano. Trata-se de um local fora dos limites da cidade, de aparência mais rural, com chão batido e arbustos. Na parte externa do terreno, dois idosos e uma criança aparecem sentados, assistindo a um programa em uma televisão antiga e pequena, junto a cabras. A casa em si é bastante simples, feita de pedaços de madeira e panos velhos, combinados com alvenaria, e é nesse ambiente que Natasha Romanoff conversa com Bruce, tentando recrutá-lo. À frente da casa, também é mostrado um carro de aspecto envelhecido.

Figura 7 - Interior da casa retratada na segunda cena na Índia em “Os Vingadores”



Foto: Reprodução/Disney+

As pessoas indianas no filme não são retratadas como hostis, mas estão restritas à figuração ou papéis de pouca importância, e nenhum personagem possui nome. Os únicos habitantes locais com falas significativas em todas as sequências na Índia estão presentes na primeira cena: a menina, uma mulher e um homem dentro da casa. Todos possuem aparência física estereotipadamente associada a pessoas indianas. A única referência à violência se dá

quando um carro com pessoas e objetos que se assemelham a armas passa à frente da casa presente na segunda cena. Porém, é possível que se tratasse de agentes disfarçados da organização S.H.I.E.L.D., uma vez que o filme revela posteriormente que alguns deles haviam sido enviados junto a Natasha para Calcutá como medida de contenção de Bruce Banner.

Ao todo, as cenas na Índia correspondem a quatro minutos e quatro segundos do longa, aproximadamente 2,79% do tempo total. A associação a elementos como subdesenvolvimento, sujeira, pobreza e precariedade não está presente em outros países representados no longa, como Alemanha e EUA. Esses últimos territórios são associados à violência, diferentemente da Índia, mas esses atos violentos são promovidos por alienígenas, como o vilão Loki. Tanto EUA quanto Alemanha são representados com carros modernos, ruas limpas e sem associações diretas à pobreza.

Figura 8 - Representação da cidade de Stuttgart, na Alemanha, em “Os Vingadores”



Foto: Reprodução/Disney+

De modo geral, foi possível enxergar em “Os Vingadores” uma representação do território indiano como Outro. Isso se deve tanto pelas características citadas quanto pela presença de um filtro amarelado-alaranjado utilizado apenas nas cenas ambientadas na Índia, enquanto as tomadas em outros países não apresentam filtros perceptíveis. Esse artifício foi provavelmente adotado como um marcador de diferenciação socio-cultural de países

não-ocidentais. Dessa forma, a perspectiva do território indiano no longa é algo “filtrado”, tanto em níveis estéticos quanto temáticos.

#### 4.4 ANÁLISE - REPRESENTAÇÃO DA ÁFRICA

##### 4.4.1 A “Guerra Civil” na África: visões do continente no 3º filme do Capitão América

Visões relativamente contraditórias da África são apresentadas em “Capitão América: Guerra Civil” (2016). A Nigéria é representada de forma relativamente rápida, porém importante para a trama, em um retrato que traz tanto quebras como reforços de estereótipos. Por sua vez, o filme também rompe completamente com antigos estigmas ao introduzir a fictícia nação africana de Wakanda, mostrada na cena pós-créditos. A rápida passagem pelo país, marcada pelo imenso desenvolvimento tecnológico, é uma amostra da temática que seria explorada dois anos depois pelo MCU, no longa “Pantera Negra”.

A Lagos apresentada no filme é urbanizada, sem que a presença do continente africano no filme seja restrita a um ambiente de selva, característico do estereótipo de Cidade Ausente, descrito por Njambi e O’Brien e citado no capítulo três. Isso é nítido nas diversas tomadas que formam a sequência de abertura do filme, focada na perseguição dos Vingadores ao mercenário Brock Rumlow. O objetivo do criminoso é roubar um laboratório que possui aparência relativamente moderna, e não rudimentar ou ultrapassada. No local, há tecnologia suficiente para armazenamento de uma potente arma biológica, elemento que indica uma associação do local ao desenvolvimento tecnológico, o que distancia a associação do continente como “atraso” social e tecnológico.

Figura 9 - Posto policial em Lagos, Nigéria, em “Capitão América: Guerra Civil”



Fonte: Reprodução/Disney+

Porém, outros elementos parecem acionar uma ideia de atraso, que podem ser enxergados como uma reprodução do estereótipo de Cidade Afropessimista, presente na obra de Njambi e O'Brien (2021). Alguns edifícios possuem um aspecto envelhecido, como um posto policial observado pela equipe, enquanto outros têm aparência neutra. Além disso, as ruas da cidade são apresentadas com congestionamentos e, em geral, os carros aparentam ter aspecto envelhecido, exceto os que pertencem a policiais.

Outros aspectos também contribuem para o reforço do estigma citado, como o aspecto empoeirado imprimido à cidade, seja na caracterização dos cenários e locações em si ou no uso de filtros que provoquem essa sensação ao espectador. Essa escolha criativa pode ser enxergada como uma associação à pobreza e ao subdesenvolvimento. Ademais, a presença de violência e ação de mercenários no local também pode ser enxergada como uma alusão à Cidade Afropessimista, mesmo que não seja explicitada a participação de habitantes locais no esquema criminoso. Na verdade, os nigerianos são apresentados, de modo geral, como pacíficos no filme. Porém, nenhum personagem local possui falas ou papel significativo no longa.

Figura 10 - Uma das imagens de Lagos mostrada no filme “Capitão América: Guerra Civil”



Fonte: Reprodução/Disney+

A conclusão da cena em Lagos é ambientada em um mercado de rua, uma imagem que integra o estereótipo de Cidade Exótica, também descrito por Njambi e O'Brien. No mercado, estão presentes os marcadores de diferenciação cultural descritos nesse tipo de representação, através das roupas usadas pelos pedestres e também dos tecidos vendidos no mercado. Porém, não há a presença de marcadores descritos pelos autores como parte do

estereótipo citado, como mulheres nuas e hábitos peculiares dos indivíduos locais, que possam ser percebidos como “exóticos”.

A desordem, outro marcador apontado pelos atores como indicativo do estereótipo de Cidade exótica, está presente no local, mas ela não aparenta ser inerente ao mercado, e sim causada pela perseguição ocorrida em suas imediações. Porém, alguns elementos ligados ao mercado também podem reforçar outro estereótipo já citado, o de Cidade Afropessimista. O local possui telhados de metal antigos e chão de terra batido, mesmo que esteja inserido em um ambiente urbanizado, próximo a avenidas. Estabelecimentos de alvenaria também possuem aspecto envelhecido. Em geral, o mercado também aparenta ser empoeirado, perpetuando a tendência de representação de outras tomadas da cidade.

Figura 11 - Capitão América na luta no mercado de rua em “Guerra Civil”



Fonte: Reprodução/Disney+

A Nigéria está presente em dez minutos e dez segundos do longa, cerca de 6,72% do tempo total de “Capitão América: Guerra Civil”. Esse tempo inclui a cena de abertura, filmagens de um noticiário assistido por Wanda Maximoff sobre a explosão de uma bomba ao fim da perseguição, e uma exibição do secretário de defesa dos EUA, Thunderbolt Ross, sobre a destruição causada em conflitos envolvendo os Vingadores. A imagem que temos do país contraria estereótipos, mas continua limitada a uma imagem de subdesenvolvimento e marcadores de diferenciação social.

Figura 12 - Impacto da explosão da bomba em Lagos em “Guerra Civil”



Fonte: Reprodução Disney+

Ao comparar a representação da Nigéria com a de outros países no longa, é possível encontrar semelhanças e divergências de representação. A presença da violência e do terrorismo também esteve presente em sequências situadas em Viena, Áustria, e Berlim, Alemanha. Isso pode indicar que a associação de um território africano com violência tenha se dado por conta da temática geral do longa e não necessariamente por estigmatização. Além disso, sequências nos EUA e em Budapeste, Hungria, também apresentam casas e carros de aparência envelhecida. Veículos mais velhos também estão presentes no pano de fundo de cenas em Berlim e Viena.

Porém, a representação dessas localidades não-africanas, de modo geral, parece ser mais neutra que a nigeriana, pois há uma maior quantidade de prédios e veículos de aspecto moderno, além da ausência do aspecto de “poeira” nas ruas. A presença específica de mercenários, denotada como parte do estereótipo de Cidade Afropessimista, também só está presente na sequência que se passa na cidade de Lagos. Há ainda uma representação considerável de tecnologias ultramodernas em locações como o Massachusetts Institute of Technology (MIT) e complexo dos Vingadores, nos EUA, bem como o Joint Counter Terrorist Centre Building, em Berlim. Esse tipo de representação futurista e/ou ultratecnológica inexistente nas cenas na Nigéria.

Figura 13 - Visão de Berlim em “Capitão América: Guerra Civil”



Fonte: Reprodução/Disney+

Na cena pós-créditos, vemos uma diferente perspectiva da África através da imagem de Wakanda, fictícia nação africana que, a partir desse filme, desempenha um papel importantíssimo no MCU. Através da oposição de dois ambientes, o local faz alusão a antigos estereótipos, mas também os contrasta com uma perspectiva inovadora. Um deles é um local que aparenta ser um laboratório onde estão Bucky Barnes, o Capitão América e o príncipe de Wakanda, T'Challa, repleto de tecnologia de estética futurista, ainda mais avançada que a apresentada em outros países não-africanos do longa, como o Quartel dos Vingadores. Isso mostra um contraste considerável com a representação da Nigéria no filme.

O outro cenário de Wakanda mostrado rapidamente é o exterior do laboratório, que mostra um ambiente de selva, cachoeiras e uma enorme rocha em formato de pantera. Esse ambiente selvagem e não-urbanizado remete às primeiras representações da África no cinema, e parece formar um contraponto com a tecnologia presente no laboratório, destacando a inovação ao representar um ambiente ultratecnológico em território africano, ao invés de meramente reforçar o estereótipo da Cidade Ausente, descrito por Njambi e O'Brien e citado no capítulo três.

Na verdade, a caracterização de Wakanda parece acenar ao Afrofuturismo, termo cunhado pelo acadêmico Mark Dery (2014). O conceito, segundo matéria de Camilo Rocha para o Nexo Jornal, refere-se a uma

[...] convergência da visão afrocêntrica com a ficção científica, inserindo a negritude em um contexto de tecnologia e projeções sobre o futuro. O conceito levanta possibilidades de vivência negra em mundos que não são

marcados pelo racismo e pela opressão, funcionando como crítica à realidade atual (Rocha, 2020).

A cena em Wakanda possui um minuto e 23 segundos de duração, correspondendo a aproximadamente 0,91% da duração do longa. Levando em conta as passagens na Nigéria e em Wakanda, o continente africano é mostrado em cerca de 11,4% do tempo total de “Capitão América: Guerra Civil”, um quantitativo diminuto em relação ao tempo dedicado aos EUA e a diversos países na Europa. A imagem africana vista na obra é relativamente plural, com permanências de estigmas e também disposição para superá-los. Ao passo que mostra uma Nigéria urbana, porém com indícios de precariedade, também acena a imagens inovadoras da África.

Figura 14 - Tecnologia avançada de Wakanda em “Guerra Civil”



Fonte: Reprodução/Disney+

#### 4.4.2 “Pantera Negra” e a África (muito) além da selva

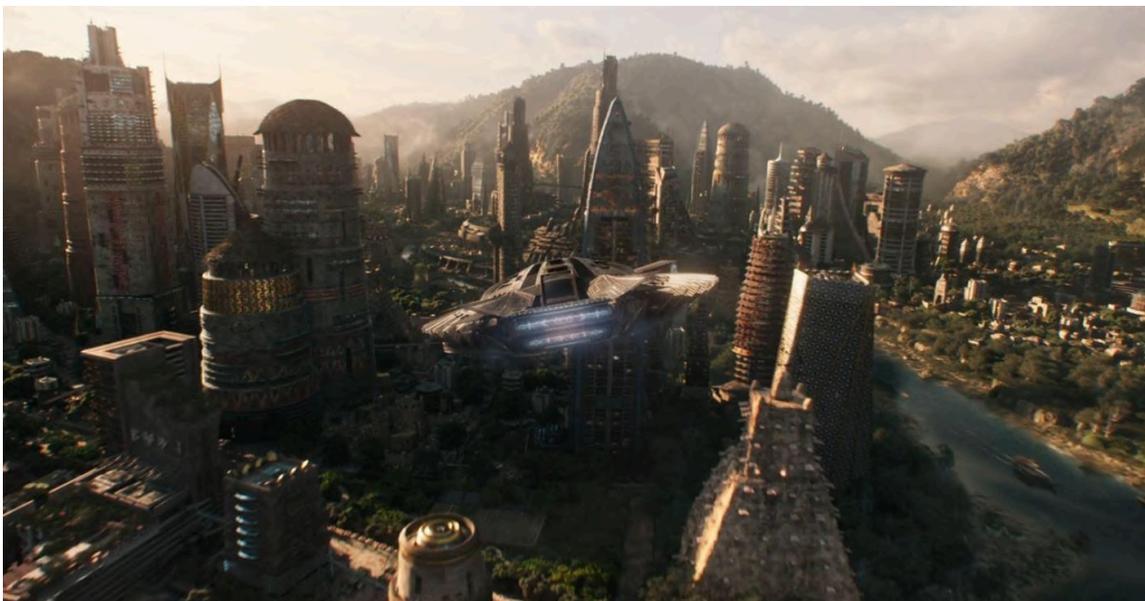
Na cena pós-créditos de “Pantera Negra”, o rei de Wakanda, T’Challa, vai às Nações Unidas revelar ao mundo que seu país passará a usar seus recursos para ajudar outras nações. Um dos representantes internacionais presentes no local pergunta, “O que uma nação de fazendeiros pode oferecer ao resto do mundo?” (Pantera, 2018). Essa questão é respondida com um sorriso de T’Challa, no último frame do filme, que sintetiza, tematicamente, a subversão das expectativas do mundo ocidental sobre a África, adotada como principal bandeira no longa.

Expandindo o conceito introduzido em “Capitão América: Guerra Civil”, a representação de Wakanda em “Pantera Negra” parece subverter, especialmente, o estereótipo

de Cidade Ausente descrito por Njambi e O'Brien (2021). Isso, pois a imagem que Wakanda externa ao mundo propositalmente no início do filme é o de um país rural, empobrecido, notório apenas por suas montanhas e floresta tropical. Porém, trata-se, secretamente, de uma nação de estética e estrutura afrofuturista, cujo uso do fictício metal vibranium gerou avanços tecnológicos e até mesmo médicos de nível incomparável.

A dualidade entre a alusão ao estereótipo e o retrato de novas possibilidades de Wakanda é perfeitamente ilustrada pela primeira cena em que vemos sua capital. Um campo de força protege o país e passa uma imagem falsa de floresta, costumeiramente associada à África, para quem observa a paisagem de fora. Porém, wakandianos conseguem atravessar a barreira e enxergar a verdadeira natureza da cidade: um espaço urbano ultratecnológico, no qual grandes arranha-céus e meios de transporte de aspecto futurista se mesclam com elementos estéticos de determinadas regiões africanas. A análise das imagens da África apresentadas em “Pantera Negra” neste trabalho corroboram a perspectiva de Njambi e O'Brien (2021), que sintetizam a representação africana apresentada no filme como um contexto no qual “uma imagem superficial e estereotipada de África mascara a sua verdadeira grandeza subjacente” (p. 2).

Figura 15 - Vista aérea da capital de Wakanda em “Pantera Negra”



Fonte: Reprodução/Disney+

O longa se destaca pela mesclagem do futurismo com referências culturais africanas, típicas do Afrofuturismo. Essa mistura pode ser vista desde o figurino, que mescla estampas

tipicamente associadas a culturas da África sub-saariana com detalhes futuristas, como os trajes da Tribo da Fronteira, que aparentam ser uma releitura futurista de trajes típicos, e cujas capas se transformam em escudos elétricos. Além disso, a mesclagem também é evidente no espaço físico “real” de Wakanda, que mistura a tecnologia com a tradição e também com paisagens selvagens. Um exemplo é o laboratório de Shuri, local ultratecnológico localizado no interior do cenário rochoso de uma montanha.

Figura 16 - Figurino da Tribo da Fronteira em “Pantera Negra”



Fonte: Marvel Cinematic Universe Wiki

A relação entre tradição e futuro da África também está presente no discurso e nas visões dos personagens. Enquanto a cientista Shuri, irmã de T’Challa, debocha dos detalhes mais tradicionais e se interessa muito mais pela tecnologia, outras figuras, como M’Baku e sua tribo Jabari, são mais adeptas às tradições wakandianas. Tradições essas, inclusive, representadas como ricas e legítimas pelo filme, sem ótica de julgamento. Nem mesmo o duelo pelo título de Rei de Wakanda, que pode levar à morte, é retratado como um ato de “selvageria”, e sim, como uma característica cultural válida, sem julgamentos.

Contrariando estereótipos ligados à representação da Cidade Ausente, descrita no capítulo três, os habitantes wakandianos não são apresentados como selvagens, primitivos ou subservientes. O estereótipo de selvageria e primitivismo chega a ser diretamente ironizado pelo longa em uma fala de M’Baku. “Mais uma palavra e vou dá-lo de comer aos meus filhos. Estou brincando, somos vegetarianos” (Pantera, 2008), diz o chefe da tribo Jabari para o americano Everett Ross. Inclusive, a presença dos Jabari, e das diferentes tribos de

Wakanda demonstra uma diversidade de culturas inerente ao país, sem que todos os seus habitantes sejam culturalmente homogeneizados.

Figura 17 - Wakandianos com roupas típicas na cerimônia de definição do rei em “Pantera Negra”



Fonte: Reprodução/Disney+

Diferentemente de “Capitão América: Guerra Civil”, e de todos os outros filmes analisados anteriormente neste trabalho, são personagens africanos que formam a maioria dos papéis de destaque do longa. Eles possuem imenso protagonismo na narrativa e personalidades bastante distintas entre si, não se resumindo à reprodução de estereótipos. Wakanda é casa de figuras das mais diversas, desde Nakia, a determinada e patriota espiã, até o vingativo W’Kabi.

A iniciativa de subverter a lógica de representações e apontar a pobreza dos estereótipos sobre a África também pode ser vista a partir do vilão Ulysses Klaue. Responsável por roubar parte do vibranium de Wakanda e provocar a morte de vários wakandianos, o personagem não tem qualquer respeito pela cultura wakandiana, e repetidamente se refere aos habitantes do país como selvagens. Klaue parece ser uma personificação do ímpeto colonizador, que deseja extrair os recursos de nações africanas perpetrando violência e vê povos africanos e seus costumes como malignos e selvagens.

A representação de Wakanda também foi comparada com a de países não africanos retratados no filme. Cenas nos EUA, Inglaterra, Coreia do Sul e Áustria se passam apenas em espaço urbano, sem alusão a espaço rural ou selvagem, como há em Wakanda. Porém, isso não parece ser um reforço do estereótipo de Cidade Ausente, e sim parte da subversão dele,

orquestrada no filme através da sobreposição do futurismo com a paisagem selvagem. Além disso, nenhuma ambientação fora da África chega a se equiparar ao nível de tecnologia de Wakanda, e personagens não-wakandianos ocupam um espaço significativamente menor que os de origem wakandiana.

Figura 18 - Imagem do cenário selvagem de Wakanda em “Pantera Negra”



Fonte: Reprodução/Disney+

Também é válido destacar que a perspectiva Afrofuturista em “Pantera Negra” se restringe a Wakanda. O filme também traz uma sequência na Nigéria, limitando a imagem do país à Floresta de Sambisa. É até lá que T’Challa e Okoye viajam para buscar Nakia diante das notícias da morte do Rei T’Chaka. A sequência demonstra que, pelo menos no escopo do longa, a subversão de estereótipos africanos é rica, mas restrita à fictícia nação de Wakanda. Dessa forma, pode-se afirmar que a representação nigeriana fica restrita ao estereótipo de Cidade Ausente, uma vez que nenhum espaço urbano é observado.

Na sequência, também é possível observar que Nakia estava infiltrada em um esquema de tráfico humano. A referência à criminalidade e a presença de carros envelhecidos no comboio dos traficantes parece estar associada a uma ideia de atraso e violência, presente no estereótipo da Cidade Afropessimista. Como não há representação de cidades, não é possível afirmar o estigma citado foi reproduzido diretamente, mas os elementos apontados demonstram uma certa alusão a ideias negativas típicas de Hollywood sobre a África.

Mesmo que possua certas limitações, a retratação da África em “Pantera Negra” subverte imagens tipicamente propagadas sobre o continente, associando-o a tecnologia e desenvolvimento e enfrentando declaradamente estereótipos através do Afrofuturismo. Pela

primeira vez, um território além de EUA e Europa ocupou o protagonismo em um filme do MCU. Isso é visto tanto através da análise do conteúdo do filme quanto em aspecto quantitativo: a África ocupa uma hora, 42 minutos e 36 segundos, correspondendo aproximadamente a 74,3% do tempo total do filme. Trata-se de um dos únicos filmes analisados neste trabalho no qual um país não ocidental, ainda que fictício, ocupa mais de 50% do tempo de tela.

Figura 19 - Espaço urbano em Wakanda em “Pantera Negra”



Fonte: Reprodução/Disney+

## 4.5 ANÁLISE - REPRESENTAÇÃO DA AMÉRICA LATINA

### 4.5.1 Entre becos, vielas e árvores, a América Latina de “O Incrível Hulk”

“O Incrível Hulk” apresenta tanto quebras quanto permanências de estereótipo em sua representação da América Latina, que abarca imagens do Brasil, da Guatemala e do México. Entre os territórios latinos, o brasileiro possui participação mais expressiva no longa, sendo a principal ambientação dos primeiros 30 minutos do filme. As imagens do Brasil no longa se limitam à Favela da Rocinha e outras imagens do subúrbio do Rio de Janeiro, o que pode referir-se a alguns estereótipos citados no capítulo três, mas a imagem do território também possui elementos positivos.

Em geral, a Rocinha é retratada de forma relativamente neutra. O local não é especificamente associado a aspectos como sujeira e precariedade, presente na imagem do Rio de Janeiro em alguns filmes de Hollywood no início do século XX. As cenas no Rio

trazem momentos da rotina de Bruce Banner, o Hulk, na Rocinha, incluindo em seu esconderijo, em uma casa simples na comunidade. Não há associação de criminalidade à Rocinha, nem qualquer referência ao tráfico de drogas, tópico muito associado à imagem das favelas cariocas de modo geral. As imagens na comunidade mostram cenas do cotidiano e em momentos de lazer, como crianças jogando futebol, e adultos se divertindo em bares.

Figura 20 - Filmagem aérea da Rocinha, incluída em “O Incrível Hulk”



Fonte: Reprodução/DVD

Ainda que a representação da Rocinha e de outros espaços do Rio não apresentem os estigmas negativos citados, é notável que o recorte feito pelo filme em relação ao espaço geográfico do Rio de Janeiro se limitou a locais associados ao subdesenvolvimento. Além da Rocinha, também são retratados cenários do subúrbio carioca, como os arredores da fábrica da bebida Pingo Doce, onde Bruce trabalha, e apenas uma rápida passagem na Escadaria Selarón, um dos pontos turísticos da cidade. Essa tendência parece indicar que o filme reproduz o estereótipo da América Latina como um local pobre ou pouco desenvolvido, descrito no capítulo três.

Ademais, a fábrica Pingo Doce é descrita pelo próprio chefe de Bruce como precária, e os edifícios nos arredores da fábrica também demonstram ser antigos, bem como veículos mostrados nas cenas no Rio de Janeiro. Esses aspectos parecem corresponder à imagem de atraso imprimida à região em algumas produções hollywoodianas do século passado. Porém, há uma quebra de outro estereótipo relativo à violência, mostrado no documentário “Gringo en Mañanaland”. O filme não perpetua a tendência de mostrar a

intervenção de forças estadunidenses para manter a ordem. A intervenção militar estadunidense na Rocinha, mostrada no filme, não visa reprimir a criminalidade e rebeldia locais. Trata-se de uma caçada do militar Thunderbolt Ross por Bruce Banner, outro nativo dos EUA.

Figura 21 - Visão externa da fábrica da bebida Pingo Doce em “O Incrível Hulk”



Fonte: Reprodução/DVD

Nas cenas no Rio, os habitantes locais são, em sua maioria, representados de forma neutra ou simpática, sem associação à violência. Entre os principais exemplos estão um professor de artes marciais que o auxilia no controle da raiva (e da transformação em Hulk); seu chefe na fábrica de bebidas Pingo Doce; e Martina, sua colega de trabalho, que aparenta sentir interesse por Bruce. O professor de artes marciais chega a dar tapas na face de Bruce, mas como parte de uma técnica utilizada para ensinar ao protagonista do filme a controlar sua raiva, e consequentemente, a sua transformação no Hulk.

As exceções são um trabalhador da fábrica Pingo Doce (que assedia Martina e agride Bruce) e também seus amigos/aliados. Eles são os únicos exemplos de associação de pessoas latinas com a violência e a criminalidade, presente em outros filmes hollywoodianos, como descrito no capítulo três. Ainda sobre os habitantes do Brasil no longa, é importante atestar que todos falam português, com a exibição de legendas em inglês na tela. Apenas o personagem hostil da fábrica fala algumas frases em inglês. Isso demonstra um certo nível de reconhecimento da diversidade cultural e geográfica latina, pois não foi considerado que brasileiros têm como primeira língua o espanhol, idioma nativo da maioria dos países latinos.

Também é válido destacar que a maioria dos personagens ilustrados em “O Incrível Hulk” possui ocupações profissionais que não envolvem estudo ou especialização. Entre os principais exemplos estão os trabalhadores da fábrica, um vendedor que repassa um produto a Bruce e um comerciante ao qual Bruce entrega uma encomenda. Essa representação reproduz uma tendência em filmes hollywoodianos conforme apontado no documentário “Gringo em Mañanaland” e descrito no capítulo três, e é totalmente oposta à de Bruce. O protagonista, por sua inteligência e qualificação profissional, recebe uma proposta de promoção por parte do dono da fábrica. Isso pode indicar uma associação indireta dos habitantes da América Latina com “trabalho braçal” e da América Anglo-saxã com “trabalho especializado”.

Ainda no que diz respeito aos estereótipos descritos anteriormente, existe uma certa alusão à sensualidade no que se refere à Martina, personagem feminina de mais destaque no segmento que se passa no Rio de Janeiro. Ela demonstra interesse em Bruce e é ilustrada de modo sensual, mas não é representada como subserviente ou tem seu corpo exposto. Ao ser perseguido por Thunderbolt Ross, Bruce passa pela sacada da casa de Martina, que se assusta por estar saindo do banho, ainda se vestindo. Não há *closes* ou exposição significativa do corpo da atriz, mas há uma certa alusão à sensualidade, através dos cabelos e da pele molhada, e proximidade física com Bruce, que inclui um beijo na bochecha.

Após a fuga de Bruce Banner do Rio de Janeiro, a América Latina volta a ser ilustrada, inicialmente com uma curta cena em uma estrada rodeada pela floresta, na Guatemala. Alguns estereótipos podem ser observados na cena, em que Bruce retoma a consciência no local e interage com o motorista de uma Volkswagen Kombi carregada de frutas. Entre os elementos que indicam isso está a Kombi, cujo aspecto envelhecido pode indicar uma associação da região ao atraso. Além disso, há uma possível associação de um habitante a trabalhos que não envolvam estudo ou especialização. Neste caso, trata-se do ofício de comerciante de frutas, atribuído indiretamente ao motorista da Kombi que resolve dar carona a Bruce.

Além disso, também há um reforço à associação do local com ambiente de selva, uma vez que a cena está confinada a esse espaço, e a associação da região com o plantio, por conta da presença de bananas no veículo. O motorista, representado como cordial e sem traços de hostilidade, aceita dar uma carona a Bruce, até uma cidade próxima. Na conversa entre os dois, é demarcada a diferenciação de línguas, com o motorista sendo fluente em espanhol e não em português. Dessa forma, a curta cena não associa o país diretamente à hostilidade e também respeita a diferenciação linguística com o Brasil, mas reproduz imagens estereotipadas da América Latina e de seus habitantes.

Figura 22 - Guatemala representada em “O Incrível Hulk”



Fonte: Reprodução/DVD

Voltamos a ver a América Latina no filme em rápidas cenas ambientadas em uma cidade não identificada do estado de Chiapas, no México. As sequências são as últimas especificamente situadas na região latino-americana e reproduzem os mesmos estereótipos da cena da Guatemala. A presença de feira livre e de seus trabalhadores, na cena em que Bruce tenta arrecadar dinheiro com pedestres para tentar voltar aos EUA, parece associar mais uma vez países latino-americanos ao plantio e venda de frutas, bem como a trabalhos não ligados à especialização. Além disso, a cidade em Chiapas também é representada primariamente com prédios e automóveis antigos, o que também pode apontar uma reprodução da ideia de uma América Latina atrasada e subdesenvolvida.

Figura 23 - Bruce no México, em cena de “O Incrível Hulk”

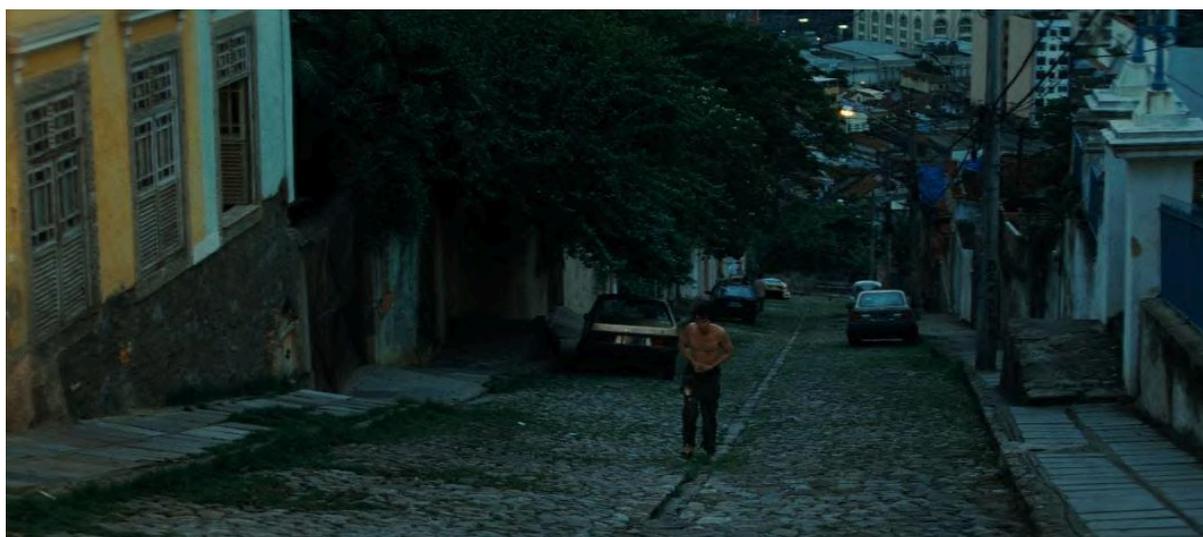


Fonte: Reprodução/DVD

Ao compararmos as cenas na América Latina com as cenas dos EUA, é possível enxergar uma grande diferença na representação. Há uma maior presença de carros modernos nas cenas de territórios estadunidenses, ainda que haja alguns antigos. Além disso, os personagens nativos ou residentes dos EUA possuem mais falas e importância na história do que os residentes em países latino-americanos. Entre os personagens estadunidenses, também há presença de ocupações que envolvam estudo ou especialização, como a cientista e professora universitária Betty Ross e o psiquiatra Leonard Samson. Em geral, há uma maior diversidade de espaços dos EUA retratados no filme, desde um campus universitário (Culver University) até áreas de habitação urbanizadas, como Nova York.

Ao todo, o segmento do filme ambientado na América Latina totaliza 25 minutos e 43 segundos do filme, o que equivale a 22,91% do tempo total do filme (uma hora, 52 minutos e 14 segundos). 23 minutos e 18 segundos se passam no Brasil (20,72% do tempo total), um minuto e 29 segundos dizem respeito a cenas na Guatemala (1,32%) e 56 segundos são ambientados no México (0,83%). Trata-se de uma representação total significativa, ainda que não de protagonismo, da América Latina. Segundo a análise deste trabalho, “O Incrível Hulk” evita associar a região à criminalidade e apresenta certo nível de consciência sobre estereótipos. Porém, também reproduz estigmas relativos à região, que segue sendo associada a riquezas e produtos naturais, subdesenvolvimento e ausência de especialização profissional.

Figura 24 - Bruce no estado de Chiapas, no México, em “O Incrível Hulk”



Fonte: Reprodução/DVD

#### 4.5.2 “Wakanda Para Sempre” e a pluralidade de imagens da América Latina

Sequência de “Pantera Negra”, “Pantera Negra: Wakanda Para Sempre” apresenta uma visão de territórios da América Latina relativamente específica. Estão presentes elementos que remetem a uma reprodução de estereótipos, em cenas ambientadas no Haiti e no México. Porém, alguns desses elementos parecem ser utilizados devido ao recorte bastante específico do espaço latino-americano feito pelo filme. A região tem participação curta, porém vital para a narrativa e temática do longa, que aborda, sob um viés de ficção científica futurista, culturas pré-colombianas e o colonialismo, semelhante à abordagem Afrofuturista realizada no primeiro filme.

O Haiti é representado no longa sob uma perspectiva urbanizada, sem que carros e casas sejam apresentados com aspecto envelhecido. Isso fica evidente em duas cenas situadas na comuna de Cap-Haïtien, que mostram a Rainha Ramonda visitando Nakia em um orfanato, e posteriormente no momento em que a princesa Shuri visita Nakia em sua casa. O território haitiano não é associado a modernidade ou tecnologia futurista, mas também não é representado como subdesenvolvido, atrasado ou tomado pela criminalidade.

Figura 25 - Vista de Cap-Haïtien em “Pantera Negra: Wakanda Para Sempre”



Fonte: Reprodução/Disney+

A presença de belas praias faz parte da perspectiva idealizada da América Latina apresentada em alguns filmes, e de fato há a presença de uma praia haitiana nas últimas sequências do longa. Porém, é possível afirmar que o estereótipo não foi reforçado, pois o ambiente do país mostrado no filme não é limitado ao ambiente praiano e esse ambiente não é

apresentado sob um viés de idealização. Além disso, tanto a casa de Nakia quanto o orfanato em que ela trabalha, dois dos principais cenários mostrados no longa, possuem aspecto neutro, nem envelhecido ou dilapidado.

Figura 26 - Shuri visita Nakia no Haiti em “Wakanda Forever”



Fonte: Reprodução/Disney+

Os habitantes do país não são representados como violentos ou desonestos, não havendo, portanto, reforço desses estereótipos, e também não há sexualização feminina. A maioria das pessoas originárias ou residentes do Haiti mostradas no longa não possui falas, ou importância significativa na trama, sendo Touissant, filho de Nakia, um dos únicos exemplos de personagem com presença maior. Diferentemente de “O Incrível Hulk”, não há vendedores de frutas ou alusões ao plantio, porém, a curta representação de haitianos exercendo funções profissionais refere-se ao motorista do caminhão que leva Shuri à casa de Nakia. Nesse caso, também há limitação de habitantes de um país latino-americano a empregos que não requerem especialização.

A América Latina volta a ser vista quando Nakia vai até a Península de Yucatán, no México, buscar informações sobre o mutante Namor. Aqui, a vemos visitando uma pequena vila, localizada em uma floresta próxima à praia, com casas feitas de galhos de árvores e telhas. Os habitantes parecem executar tarefas relacionadas a pecuária e agricultura. Esses elementos, a princípio, podem se assemelhar aos estereótipos já citados no capítulo 3 (presença de selva, ligação com o plantio, subdesenvolvimento).

Figura 27 - Península de Yucatán, no México, em “Wakanda Para Sempre”



Porém, é bastante nítido no filme que o povoado está inserido em uma identidade indígena ou, pelo menos, em um tipo de comunidade que possui uma visão culturalmente específica, não necessariamente conectada à identidade mexicana. Isso é reforçado também pela crença do povoado no K'uk'ulkan, uma divindade maia, o que marca uma diferenciação cultural significativa com o povo mexicano, que possui uma população 78% cristã, segundo dados recentes (United States Department of State, 2020). Com isso, a especificidade cultural do recorte do México neste filme é devidamente explicitada, e considera-se que não houve reprodução de estereótipos, apenas de diversidade cultural.

Figura 28 - Povoado na Península de Yucatán em “Wakanda Forever”



Fonte: Reprodução/Disney+

Ainda em relação à especificidade cultural, a presença da cidade submersa de Talokan, lar do vilão Namor, é bastante importante no longa. As cenas que mostram a origem dessa civilização e de seus habitantes no século XVI, ainda em terra firme na Península de Yucatán, foram consideradas como parte do material a ser analisado. Nas sequências, vemos a opressão da colonização europeia a povos originários da América Central, com cenários de selva e praia mais uma vez presentes. Há presença de violência dos locais, mas avalia-se-se que, na lógica interna do filme, as ações violentas foram uma reação à opressão, e não um sinal de rebeldia ou crueldade. Com isso, também considera-se que as cenas não reforçaram estereótipos.

A cidade de Talokan, localizada em uma região profunda do oceano, é semelhante a Wakanda, pelo futurismo e ultratecnologia proporcionados pelo uso de vibranium, mesclado a um visual tradicional. Porém, o local possui herança cultural e estética de povos da América pré-colombiana, e não de povos africanos. Ainda que tenha forte ligação temática com territórios latino-americanos, Talokan e as cenas situadas na cidade e locais adjacentes debaixo d'água não foram consideradas como parte do material de análise. Isso, pois, diferentemente de Wakanda, não estão localizadas no espaço geográfico de um continente, e sim no mar. De forma semelhante, Namor não é considerado um personagem latino-americano, por já ter nascido na civilização submersa.

Ao compararmos as cenas ambientadas na América Latina com cenas em Wakanda e nos EUA, é possível notar uma maior presença de espaço urbanos nos territórios latino-americanos. Porém, há espaços florestais tanto nas cenas dos EUA quanto nas de Wakanda e da América Latina, evitando que apenas o território latino-americano seja limitado a esse tipo de paisagem. Há poucos personagens latino-americanos com falas e nenhum com ocupações que exijam especialização e/ou estudo, diferentemente de personagens estadunidenses ou wakandianos.

Figura 29 - Visão de Wakanda em “Wakanda Para Sempre”



Fonte: Reprodução/Disney+

Ainda assim, há um esforço para evitar o reforço de estereótipos que associam e limitam a América Latina ao subdesenvolvimento, criminalidade e violência. Também é notável o empenho para considerar a pluralidade do território latino-americano, uma vez que as perspectivas do Haiti e do México vistas no filme são totalmente diferentes, tanto no espaço físico quanto na estética e na cultura. Em geral, “Pantera Negra: Wakanda Para Sempre” apresenta uma representação latino-americana que evita reforçar estigmas, ainda que indícios deles ainda estejam presentes.

Ao todo, o tempo de tela que países da América Latina ocupam é de 14 minutos e 34 segundos, aproximadamente 8,91% do tempo total do filme. Também é interessante destacar que Wakanda, um país africano, é a principal ambientação do filme, ocupando a maior parte do tempo de tela. Dessa forma, mesmo que a América Latina ocupe uma pequena porção da trama, o filme ainda possui uma representação majoritária de um território não pertencente ao Ocidente discursivo proposto por Hall (2016). A representação de Wakanda segue com as mesmas características afrofuturistas destacadas na análise de “Pantera Negra”, na seção 4.4.2.

#### **4.6 DADOS E CONCLUSÕES**

Com base na análise bibliográfica realizada neste trabalho, foram definidos três índices gerais associados a representações estereotipadas das regiões analisadas:

“Subdesenvolvimento/pobreza”, “criminalidade/violência” e “atraso social/tecnológico”. Além disso, foram definidos índices específicos para África, Índia, Oriente Médio e América Latina, visando abarcar as especificidades do histórico de representação de cada região. Após a definição dos índices, eles foram transpostos para tabelas, para melhor visualização de quais deles estavam presentes, ou não, em cada produção analisada. O objetivo foi observar a recorrência de permanências e rupturas de estereótipos nos filmes.

Além disso, também foram incluídos nas tabelas índices positivos e negativos que não estivessem abarcados pelos índices pré-definidos. A inclusão desses aspectos visa observar de forma mais detalhada a representação dos territórios e o modo como se relacionam com os estereótipos. O juízo de valor acerca do que é positivo ou negativo foi baseado na noção de que algumas características contribuem para a perpetuação de estigmas sobre os territórios em questão, enquanto outras contribuem para que o território seja visto de outras formas, para além de estereótipos e visões historicamente consagradas. Também foi observado o tempo que os territórios de interesse ocupam na tela e o modo como os personagens locais foram retratados.

#### 4.6.1 Oriente Médio (Afeganistão) e “Homem de Ferro”

“Homem de Ferro” apresentou o Afeganistão em geral ainda sob o estereótipo de ambiente inóspito com presença de terrorismo e associações indiretas ao fundamentalismo religioso. Apesar disso, houve ruptura de estigmas relacionados ao modo como mulheres são representadas e o local não é apresentado sob uma perspectiva mística ou exótica. Entre outros detalhes observados estão a presença de Yinsen, personagem com grande entendimento de ciência e tecnologia (considerado positivo) e com importância relativamente grande para a narrativa, e como aspecto negativo a limitação dos habitantes a uma dualidade de terroristas e vítimas.

QUADRO 3 - Índices da análise de “Homem de Ferro”

<b>Classificação dos índices</b>	<b>Índices</b>	<b>Homem de Ferro</b>
Estereótipos gerais	Subdesenvolvimento/pobreza	SIM
	Criminalidade/violência	SIM
	Atraso social/tecnológico	NÃO

Estereótipos específicos do Oriente Médio	Ambiente inóspito	SIM
	Mulher como figura oprimida	NÃO
	Objetificação feminina	NÃO
	Fundamentalismo religioso	SIM, INDIRETAMENTE
	Terrorismo	SIM
	Misticismo	NÃO
Outros índices atribuídos na análise	Índices positivos	Associação à ciência e tecnologia
	Índices negativos	Personagens limitados a vítimas ou executores do terrorismo
Outros critérios	Personagem com fala e nome	SIM
	Personagem com importância narrativa durante todo o filme	NÃO
	Tempo de tela do território no filme	32,69%

#### 4.6.2 Índia em “Os Vingadores”

A perspectiva indiana vista em “Os Vingadores” não reproduz de forma direta alguns dos estereótipos descritos no capítulo 3, como subserviência à colonização e presença de sociedade tribal. Porém, continua mergulhada em uma forte associação ao subdesenvolvimento e ao atraso social e tecnológico. Além disso, estigmas também estão presentes em forma da presença de doença no território e de um filtro amarelo-alaranjado utilizado apenas nas cenas reservadas ao local. Esses dois últimos aspectos foram incluídos no quadro abaixo como índices extras. Além disso, também chamou a atenção o pouco espaço dado ao país no longa.

QUADRO 4 - Índices da análise de “Os Vingadores”

Classificação dos	Índices	Os Vingadores
-------------------	---------	---------------

índices		
Estereótipos gerais	Subdesenvolvimento/pobreza	SIM
	Criminalidade/violência	NÃO
	Atraso social/tecnológico	SIM
Estereótipos específicos da Ásia	Misticismo e espiritualidade	INDEFINIDO
	Subserviência à colonização	NÃO
	Sociedade tribal/primitiva	NÃO
	Costumes exóticos	NÃO
Outros índices atribuídos na análise	Positivos	-
	Negativos	Presença de doença; filtro visual de diferenciação cultural; sujeira no espaço físico do país
Outros critérios	Personagem com fala e nome	NÃO
	Personagem com importância narrativa durante todo o filme	NÃO
	Tempo de tela do território no filme	2,7%

#### 4.6.3 África (Nigéria e Wakanda) em “Capitão América: Guerra Civil” e “Pantera Negra”

A perspectiva africana é consideravelmente mais diversificada e disposta a quebrar estereótipos em “Pantera Negra” do que em “Guerra Civil”, que retrata a África de forma urbanizada, porém com diversos elementos estereotipados. “Pantera Negra” apresenta uma perspectiva afrofuturista que traz diversos índices positivos associados à África, através da quebra de estigmas. Porém, essa resistência à estereotipagem está restrita à fictícia nação de Wakanda, uma limitação denotada como índice negativo. “Guerra Civil” apresenta rompimento de estereótipos, em especial ao mostrar uma paisagem urbana africana, mas diversos detalhes indicam associação da África com o subdesenvolvimento.

QUADRO 5 - Índices da análise de “Capitão América: Guerra Civil” e “Pantera Negra”

<b>Classificação dos índices</b>	<b>Índices</b>	<b>Capitão América: Guerra Civil</b>	<b>Pantera Negra</b>
Estereótipos gerais	Subdesenvolvimento/pobreza	SIM	NÃO
	Criminalidade/violência	SIM	SIM
	Atraso social/tecnológico	SIM	SIM
Estereótipos específicos da África	Invisibilização de espaços urbanizados	NÃO	SIM, PARCIALMENTE
	Predomínio de ambiente rural ou de selva	SIM	SIM (TANTO PARA QUEBRA QUANTO PARA REFORÇO DE ESTEREÓTIPO)
	Costumes exóticos	NÃO	NÃO
	Comportamento primitivo/selvagem	NÃO	NÃO
Índices positivos detectados na análise	Positivos	Associação à tecnologia	Ultratecnologia; perspectiva Afrofuturista; respeito a características culturais; diversidade cultural; subversão da imagem rural/selvagem da África
	Negativos	-	Restrição do Afrofuturismo a uma nação fictícia
Outros critérios	Personagem com fala e nome	NÃO	SIM
	Personagem com importância narrativa durante todo o filme	NÃO	SIM

	Tempo de tela do território no filme	11,4%	74,3%
--	--------------------------------------	-------	-------

#### 4.6.4 América Latina (Brasil, Guatemala, Haiti e México) em “O Incrível Hulk” e “Pantera Negra: Wakanda Para Sempre”

“O Incrível Hulk” apresentou uma representação consideravelmente estereotipada da América Latina, com forte associação ao subdesenvolvimento, ao plantio e à ausência de ocupações profissionais especializadas. Já “Wakanda Para Sempre” trouxe uma perspectiva significativamente mais diversa e respeitosa, ainda que com o reforço de determinados estigmas. Ambos apresentaram características que podem ser avaliados como positivas para os territórios, como o respeito à diversidade cultural, quebra da representação da favela como um ambiente ligado ao tráfico (no caso de “Hulk”) e também uma crítica ao colonialismo implantado historicamente na região (no caso de “Wakanda Para Sempre”).

QUADRO 6 - Índices da análise de “O Incrível Hulk” e “Pantera Negra: Wakanda Para Sempre”

Classificação dos índices	Índices	O Incrível Hulk	Pantera Negra: Wakanda Para Sempre
Estereótipos gerais	Subdesenvolvimento/pobreza	SIM	NÃO
	Criminalidade/violência	SIM	NÃO
	Atraso social/tecnológico	SIM	NÃO
Estereótipos específicos da América Latina	Objetificação feminina	NÃO	NÃO
	Paisagens de selva	SIM	SIM, MAS SEM REFORÇAR ESTEREÓTIPO
	Presença idealizada de belas praias	NÃO	NÃO
	Pessoas em empregos de baixos níveis de qualificação	SIM	SIM

	Desonestidade	NÃO	NÃO
	Associação ao plantio e cultivo	SIM	NÃO
	Associação a música e dança	NÃO	NÃO
	Necessidade de intervenção externa para manutenção da ordem	NÃO	NÃO
	Doenças	NÃO	NÃO
Outros índices atribuídos na análise	Positivos	Não associação da favela com o tráfico; diferenciação cultural (uso de português e espanhol)	Crítica ao colonialismo; diferenciação cultural (diferentes costumes em diferentes povos)
	Negativos	-	-
Outros critérios	Personagem com fala e nome	SIM	SIM
	Personagem com importância narrativa durante todo o filme	NÃO	NÃO
	Tempo de tela do território no filme	22,91%	8,91%

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise dos seis filmes da Marvel Studios demonstra uma tendência geral à reprodução de estereótipos em suas representações de América Latina, Índia, África e Oriente Médio. A maioria das representações estava associada ao subdesenvolvimento, atraso social/tecnológico ou violência e criminalidade. Tais marcadores sociais e culturais, em maior ou menor grau, ilustram uma visão “americanizada” do mundo, carregada de preconceitos, mesmo que os filmes busquem alcançar uma plateia global. A representação não ocidental, em sua maioria, carrega os códigos e marcadores consagrados coletivamente no mundo ocidental, descrito pelas visões de Moscovici (2000) e Hall (2016).

Também houve presença de estereótipos específicos de cada território abarcado por este trabalho em todos os seis filmes, seja na caracterização do espaço físico, seja na representação dos personagens. É válido destacar também a natureza mutável dos estereótipos denotada pelo estudo, uma vez que a perspectiva de alguns territórios não seguiu estereótipos mais antigos, mas reproduziu novas formas de associá-los com subdesenvolvimento e violência.

É o caso do Oriente Médio, que não é retratado de forma exótica como ocorria inicialmente, e sim através da associação estereotipada ao terrorismo, que é mais recente. A Índia também não é representada como um território tribal, com habitantes traiçoeiros e subservientes à colonização inglesa, como costumava ser representada no início do século XX. Porém, em “Os Vingadores”, foi fortemente associada à pobreza e à precariedade. Também é importante destacar que nem todos os estereótipos associados a cada um dos territórios foi reforçado, e que também houve aspectos diversificados nas representações, o que demonstra um certo nível de consciência socio-cultural por parte da Marvel Studios.

Em geral, em quatro dos seis filmes houve uma priorização dos EUA e dos personagens de lá originários ou lá residentes. Nessas obras, os EUA possuem mais importância narrativa, tempo de tela e personagens com falas, bem como um perfil de personagens mais diversificado. Paralelamente, os países que não integram a definição de Ocidente de Hall (2016), adotada por esse trabalho, na maioria das vezes foram representados de forma pontual na narrativa, sem diversificação de cenários e de perfis dos personagens. Isso reflete uma dualidade representativa entre a perspectiva ocidental/norte-americana em que o filme está ancorado e os países não-ocidentais como a figura do Outro.

As principais exceções para esse cenário são “Pantera Negra” e sua sequência “Pantera Negra: Wakanda Para Sempre”. Ambas apresentaram representação mais

culturalmente diversa e menos estereotipada da África e, no caso do segundo filme, da América Latina, ainda que também apresentassem um certo nível de estigma. Parece sintomático que esses sejam os filmes mais recentes dentre os seis analisados por esse trabalho, o que pode demonstrar uma maior influência das discussões sobre representatividade na mídia, que vêm evoluindo sobretudo no discurso online, nas produções mais recentes do Universo Cinematográfico Marvel.

Contabilizando-se os seis filmes, há uma carência geral de personagens com falas e com maior peso na narrativa, especialmente no que se refere a personagens latino-americanos e indianos. O Oriente Médio e a África foram representados por personagens com fala e importância na narrativa, como Ho Yinsen e os wakandianos. Porém, apenas os habitantes de Wakanda tiveram um papel de protagonismo, enquanto Yinsen teve sua importância relegada a apenas uma seção do filme, e em prol do protagonista norte-americano. Apesar da invisibilização, não houve atribuição direta ou generalizada de maldade/vilania aos habitantes dos territórios citados, apenas uma associação indireta do Afeganistão em “Homem de Ferro” e uma associação parcial da América Latina no caso de “O Incrível Hulk”.

Em geral, o recorte do Universo Cinematográfico Marvel apontou que o estúdio e seus profissionais possuem um certo nível de sensibilidade cultural e social em relação a países não ocidentais. Porém, esse senso não impede que a representação desses territórios continue a ser demarcada sob um aspecto de “nós” e “eles”. Na maioria das produções analisadas, os territórios não ocidentais e seus personagens residem, na maior parte do tempo, apenas nas margens das narrativas. Eles são representados por meio de uma ótica que utiliza de marcadores estigmatizantes para demonstrar a diferenciação social e cultural com os EUA e o mundo ocidental, como parte do *soft power* estadunidense.

É inegável que os filmes, além de serem influenciados por visões pré-concebidas, também geram influência. Através da sua difusão midiática em massa, colaboram globalmente com a formação de visões, representações e preconceitos sobre territórios e povos, bem como, eventualmente, com a quebra de estereótipos. Ainda que visem alcançar a todos, as produções ainda são feitas por grupos particulares, a partir de suas visões particulares.

Apesar disso, é válido ressaltar que o recorte de produções analisado neste trabalho não exaure os modelos de representação de países em desenvolvimento do MCU como um todo. Outras produções, que não puderam ser estudadas neste momento, trazem uma presença significativa dos países do grupo citado e, portanto, podem apresentar novas formas de quebra ou reforço de estereótipos. É o caso de filmes como “Shang Chi e a Lenda dos Dez

Anéis”, bastante focado na China, e das séries de TV incluídas no MCU, que não fizeram parte desse trabalho. Um exemplo entre as produções televisivas é a série “Ms. Marvel”, que traz bastante destaque ao Paquistão e à cultura paquistanesa.

Este trabalho permitiu refletir criticamente sobre o conteúdo dos filmes do MCU e de Hollywood em geral, obtendo uma amostra das tendências de representação. Espera-se que a pesquisa estimule estudos futuros, e que observe-se num maior número de produções e/ou outros tipos de obra o modo como países em desenvolvimento são representados nos contextos citados.

## 6 REFERÊNCIAS

ABDULLAH, Md Abu Shahid Abdullah. Muslims in Pre- and Post-9/11 Context, **International Journal of Comparative Literature & Translation Studies**, vol. 3, n. 3, p. 52-59, 2015.

ADORNO, Theodor. **Indústria Cultural e Sociedade**. 5ª edição. São Paulo: Paz e Terra, 2001.

AIRES, Clara. O oriental enquanto ameaça uma análise da percepção dos Estados Unidos sobre o oriente médio a partir de filmes selecionados, **Fronteira**, Belo Horizonte, v. 11, n. 21, p. 23-42, Belo Horizonte, 2012.

ARRUDA, Bárbara; AGUIAR, Manuela. **Aladdin, Noites da Arábia e uma proposta de estudo sobre o oriente produzido pela Walt Disney Company**, 2019. Disponível em: <[https://www.academia.edu/43631375/ALADDIN\\_NOITES\\_DA\\_AR%C3%81BIA\\_E\\_UM\\_A\\_PROPOSTA\\_DE\\_ESTUDO SOBRE O ORIENTE PRODUZIDO PELA WALT DISNEY\\_COMPANY](https://www.academia.edu/43631375/ALADDIN_NOITES_DA_AR%C3%81BIA_E_UM_A_PROPOSTA_DE_ESTUDO SOBRE O ORIENTE PRODUZIDO PELA WALT DISNEY_COMPANY)>. Acesso em: 30 abr. 2023.

BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2016.

BERG, Charles Ramírez. **Latino Images in Film: Stereotypes, Subversion, and Resistance**. University of Texas Press, 2009. Disponível em: <[https://www.google.com.br/books/edition/Latino\\_Images\\_in\\_Film/u7laBAAAQBAJ](https://www.google.com.br/books/edition/Latino_Images_in_Film/u7laBAAAQBAJ)>. Acesso: 10 de setembro de 2022.

BEZERRA, Valdir da Silva. Globalização e seus efeitos: uma discussão sobre o Brasil e sua gravitação cultural / política em relação aos EUA. **Revista Conjuntura Global**, v. 9, n. 1, 2020. Disponível em: <<https://revistas.ufpr.br/conjglobal/article/view/69911>>. Acesso em: 2 de setembro de 2022.

BURT, Stephanie. Who Really Created the Marvel Universe? *The New Yorker*, 08 fev. 2021. Disponível em: <<https://www.newyorker.com/magazine/2021/02/15/who-really-created-the-marvel-universe>>. Acesso em: 20 jul. 2023.

CAPITÃO América: Guerra Civil. Direção: Joe e Anthony Russo. Produção: Marvel Studios. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2016. Disney+.

CARDOSO, Márcia Regina Gonçalves; DE OLIVEIRA, Guilherme Saramago; GHELLI, Kelma Gomes Mendonça. Análise de conteúdo: uma metodologia de pesquisa qualitativa. **Cadernos da Fucamp**, v. 20, n. 43, p.98-111, 2021.

CODATO, Henrique. **Cinema e representações sociais: alguns diálogos possíveis**, Verso e Reverso, n. 55, p. 47-56, 2010.

CORSEUIL, Anelise R. Gringo in Mañanaland: Latin America in Hollywood, **Interfaces**, v. 11, n. 4, p. 326-334, 2020.

DA COSTA, Jéssica Pereira; LIA, Cristina Fortes. “**Venho de um lugar onde sempre se vê uma caravana passar**”: as representações dos árabes e do Oriente Médio no filme **Aladdin da Disney**. In: Simpósio Nacional de História, n. 28, 2015. Florianópolis, 2015.

DARI LANGUAGE. In: ENCYCLOPEDIA Britannica, 2023. Disponível em: <<https://www.britannica.com/topic/Dari-language>>. Acesso em: 21 ago. 2023.

DERY, Mark. Black to the Future: Interviews with Samuel R. Delany, Greg Tate, and Tricia Rose. **South Atlantic Quarterly**, v. 92, n. 4, p. 735-778, 1993.

DESIGN MUSEUM ENTERPRISE. **Fifty Hats that Changed the World: Design Museum Fifty**. Hachette UK, 2011.

DE ZOYSA, Richard; NEWMAN, Otto. Globalization, soft power and the challenge of Hollywood. **Contemporary Politics**, v. 8, n. 3, 2002.

FOUCAULT, Michel. **Power/Knowledge**. Brighton: Harvester, 1980.

FOUCAULT, Michel. **The Archeology of Knowledge**. Londres: Tavistock, 1972.

FREIRE-MEDEIROS, Bianca. **O Rio de Janeiro que Hollywood inventou**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2005.

FULLER, Karla Rae. **Hollywood Goes Oriental: CaucAsian Performance in American Film**. Detroit: Wayne State University Press, 2010.

GRIJÓ, Wesley Pereira. Telenovela brasileira: uma crítica diagnóstica. **Revista de Estudos da Comunicação**, Curitiba, v. 17, n. 43, p. 66-82, 2016.

GRINGO in Mañanaland. Direção: DeeDee Halleck. Produção: DeeDee Halleck Productions. Estados Unidos, 1995. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=iR4NTOaJU64>>. Acesso em: 20 jul. 2023.

HALL, Stuart. **Cultura e Representação**. Rio de Janeiro: Apicuri e Editora PUC Rio, 2016.

HALL, Stuart. O Ocidente e o Resto: Discurso e Poder. **Projeto História**, São Paulo, n. 56, pp. 314-361, Mai.-Ago. 2016.

HOFFMAN, Rafaela Oliveira Percheron. **A indústria cultural americana na Guerra ao Terror: análise sobre o cinema de Hollywood**. Tese (Graduação em Relações Internacionais) - Curso de Bacharelado em Relações Internacionais - UFRGS, Porto Alegre, 2021.

HOLLYWOOD: da Era de Ouro aos Blockbusters. Academia Internacional de Cinema, 04 fev. 2019. Disponível em: <<https://www.aicinema.com.br/hollywood-da-era-de-ouro-aos-blockbusters>>. Acesso em: 25 abr. 2023.

HOMEM de Ferro. Direção: Jon Favreau. Produção: Marvel Studios. Estados Unidos: Paramount Pictures, 2008. Disney +.

JACOBS, Natasha Ilana. **Portrayal of Latin American culture and characters in Hollywood**. Tese (Masters em Ciência da Comunicação) - Master of Science in Communication - Christ University, 2015.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

JODELET, Denise. **As representações sociais**. Rio de Janeiro: UERJ, 2001.

KELLNER, Douglas. **A Cultura da Mídia**: Estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno. Bauru: EDUSC, 2001.

LANG, Brent. Hollywood Films Are Dominated by Straight White Men, and New Oscar Rules May Not Help. **Reuters**, 10 set. 2020. Disponível em: <<https://www.reuters.com/article/variety-idUSL4N2G73E5>>. Acesso em: 05 mai. 2023.

LEONARD, Devin. Kevin Feige, Marvel's Superhero at Running Movie Franchises. Bloomberg Businessweek, 03 abr. 2014. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20140403155911/https://www.businessweek.com/articles/2014-04-03/kevin-feige-marvels-superhero-at-running-movie-franchises>>. Acesso em: 03 mar. 2023.

LIMA, Cecília Almeida Rodrigues. **Da Bond Girl à comédia romântica: identidades femininas no contexto de Hollywood**. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Pós-graduação em Comunicação - UFPE, Recife, 2010.

LOPES, Bianca Pacheco. **A realidade social e política do cinema: análise da influência do pentágono nos filmes de guerra pós 11/9**. 2016. Tese (Graduação em Relações Internacionais) - Curso de Bacharelado em Relações Internacionais - Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2016.

MARTEL, Frédéric. **Mainstream: A guerra global das mídias e das culturas**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2012.

MARVEL COMICS. In: **ENCYCLOPEDIA Britannica**. 2014. Disponível em: <<https://www.britannica.com/topic/Marvel-Comics>>. Acesso em: 02 jul. 2023.

MATOS, Thaís. Cinema cresce no Brasil em 2019, mas público de filmes brasileiros foi menor que em 2018. **G1**, 14 jan. 2020. Disponível em: <<https://g1.globo.com/pop-arte/cinema/noticia/2020/01/14/cinema-cresce-no-brasil-em-2019-mas-publico-de-filmes-brasileiros-foi-menor-que-em-2018.ghtml>>. Acesso em: 25 abr. 2023.

MBOTI, Nyasha. To show the world as it is, or as it is not: the gaze of Hollywood films about Africa, **African Identities**, v. 8, n. 4, p. 317-332, 2010.

MOSCOVICI, Serge. **Representações Sociais**. Petrópolis: Vozes, 2000.

NETO, Antonio Vicente. Cidades visíveis e invisíveis: Não Por Acaso um Edifício Master, **Revista Pública**, v. 7, p. 01-12, 2012.

NJAMBI, Wairimũ Ngarũiya; O'BRIEN, William E. Hollywood imagines urban Africa, and it's as bad as you think, **Social Dynamics**, v. 47, p. 83-99, 2021.

NYE, Joseph. **Bound To Lead: The Changing Nature Of American Power**. Nova York: Basic Books, 1990.

NYE, Joseph S. Soft Power. **Foreign Policy**, n. 80, p. 153-171, 1990.

OBSERVATÓRIO sobre crises e alternativas. Centro de Estudos Sociais - Universidade de Coimbra, [s.d.]. Disponível em: [https://www.ces.uc.pt/observatorios/crisalt/index.php?id=6522&id\\_lingua=1&pag=7851](https://www.ces.uc.pt/observatorios/crisalt/index.php?id=6522&id_lingua=1&pag=7851). Acesso em: 10 set. 2023.

O INCRÍVEL Hulk. Direção: Louis Leterrier. Produção: Marvel Studios e Valhalla Motion Pictures. Estados Unidos: Universal Pictures, 2008. DVD.

ORTUNES, Pedro. A construção da imagem do “outro”: Ocidente e Oriente Médio e suas representações na mídia impressa e na produção audiovisual, **Ação Midiática**, n. 10, p. 333-354, 2015.

OS VINGADORES. Direção: Joss Whedon: Produção: Marvel Studios. Estados Unidos: Paramount Pictures e Walt Disney Studios Motion Pictures, 2012. Disney+.

PANTERA Negra. Direção: Ryan Coogler. Produção: Marvel Studios. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2018. Disney+.

PASHTO LANGUAGE. In: ENCYCLOPEDIA Britannica. 2023. Disponível em: <https://www.britannica.com/topic/Pashto-language>. Acesso em: 22 ago. 2023.

PEREZ, Vanessa Silva. **Pessoa com deficiência = pessoa incapaz? Um estudo acerca do estereótipo e do papel da pessoa com deficiência nas organizações**. Cad. EBAPE.BR, v. 10, nº 4, Rio de Janeiro, 2016. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/cebape/a/QdH8VK7ftrRrcb3sDFM8cvK>. Acesso em: 8 de setembro de 2022.

PERSIAN LANGUAGE. In: ENCYCLOPEDIA Britannica. 2023. Disponível em: <https://www.britannica.com/topic/Dari-language>. Acesso em: 22 ago. 2023.

RIESMAN, Abraham. **True Believer: The Rise and Fall of Stan Lee**. Nova York: Crown Publishing Group, 2021.

ROCHA, Camilo. O que é afrofuturismo. E como ele aparece na cultura pop. **Nexo Jornal**, 05 ago. 2020. Disponível em: <https://www.nexojornal.com.br/expresso/2020/08/05/O-que-%C3%A9-afrofuturismo.-E-como-ele-aparece-na-cultura-pop>. Acesso em: 21 ago. 2023.

SASAKI, Silvia. **Imagens Construídas: as fotonovelas do Jornal das Moças como instauradora de estereótipos, nos anos de 1950**. In: **IV COLÓQUIO DE MODA**, nº 3, 2008, Novo Hamburgo. IV Colóquio de Moda, 2008.

SOLOMON, Daniel. Stranger Things Beat By Surprising Show On List Of 2022's Most Watched. **Screen Rant**, 05 jan. 2023. Disponível em: <<https://screenrant.com/stranger-things-most-watched-tv-show-2022-defeat/>>. Acesso em: 26 abr. 2023.

SUPERHERO. In: ENCYCLOPEDIA Britannica. 2017. Disponível em: <<https://www.britannica.com/art/superhero>>. Acesso em: 02 jul. 2023.

TEIXEIRA, Emanuely. **Marvel Studios: uma análise do uso do soft power e do excepcionalismo americano nas obras cinematográficas como forma de propaganda estadunidense**. 2022. Tese (Graduação em Relações Internacionais) - Curso de Relações Internacionais - UniRitter, 2022.

THE GOLDEN AGE OF COMICS. **PBS**, [s.d.]. Disponível em: <<https://www.pbs.org/opb/historydetectives/feature/the-golden-age-of-comics/>>. Acesso em: 08 de agosto de 2023.

TOP 2022 Movies at the International Box Office. **The Numbers**, 2022. Disponível em: <<https://www.the-numbers.com/box-office-records/international/all-movies/cumulative/released-in-2022>>. Acesso em: 26 abr. 2023.

TYLER, Adrienne. Disney Bought Marvel 10 Years Ago: How It Changed Everything. **Screen Rant**, 31 dez. 2019. Disponível em: <<https://screenrant.com/disney-marvel-purchase-10-years-movies-changed-how/>>. Acesso em: 26 abr. 2023.

UNITED STATES DEPARTMENT OF STATE. **2020 Report on International Religious Freedom: Mexico**. Washington: United States Department of State, 12 mai. 2020. Disponível em: <<https://www.state.gov/reports/2020-report-on-international-religious-freedom/mexico>>. Acesso em: 02 set. 2023.

WAXMAN, Sharon. Marvel Wants to Flex Its Own Heroic Muscles as a Moviemaker. **The New York Times**, 18 jun. 2007. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2007/06/18/business/media/18marvel.html>> . Acesso em: 30 abr. 2023.

WOLFF, Laura. O que é Cooperação Sul-Sul e por que ela é importante? Pelotas Model United Nations UFPEL 2023, 12 set. 2020. Disponível em: <<https://wp.ufpel.edu.br/pelotasmun/2020/09/13/o-que-e-cooperacao-sul-sul-e-por-que-ela-e-importante>>. Acesso em: 10 set. 2023.

YANG, Anand A. Images of Asia: A Passage through Fiction and Film, **The History Teacher**, v. 13, n. 3, p. 351-369, 1980.

YOUSAF, Muhammad, SIAL, Nauman, MUNAWAR, Adnam, SHAZAD, Muhammad. Stereotyping of islam and muslims in Hollywood movies: an analysis of representation. **The Scholar-Islamic Academic Research Journal**, v. 6, n. 1, 2020. Disponível em: <<https://www.tehqqeqat.org/urdu/articleDetails/18598>>. Acesso em 6 de setembro de 2023.