



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS**  
**CENTRO DE ARTES**  
**CINEMA DE ANIMAÇÃO**

**MORTAL KOMBAT E TOMB RAIDER:**  
**UM OLHAR SENSÍVEL SOBRE O PROTAGONISMO FEMININO NOS**  
**JOGOS.**

**Gabriel da Silva Munaro**

Pelotas/RS

2018

Gabriel da Silva Munaro

**MORTAL KOMBAT E TOMB RAIDER:  
UM OLHAR SENSÍVEL SOBRE O PROTAGONISMO FEMININO NOS  
JOGOS.**

**Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema de Animação no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.**

Orientador: Prof. Maurício Rodrigues Gonçalves.

Pelotas/RS

2018

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço, primeiramente, à minha família, por ter me proporcionado todos os meios de entrar para Universidade Federal de Pelotas me dando todo o suporte financeiro necessário, com muito esforço, para que eu chegasse até aqui, conquistando uma independência e responsabilidade que eu não tinha antes.

Às minhas melhores amigas Bruna, Isabela e Priscila, por estarem comigo sempre me apoiando durante todo esse projeto, me motivando tanto no lado emocional, como me relatando sua visão feminina perante o tema, que foi muito importante para confecção deste trabalho.

Ao meu excelente orientador Maurício Gonçalves, pela confiança e paciência que teve desde o começo, me incentivando cada vez mais a trabalhar e melhorar, me guiando por todos os caminhos que tive que percorrer para a produção do projeto, seja com experiências pessoais, ou pela amizade que construímos durante esse tempo.

Agradeço por último, a banca examinadora, Nadia Senna e Vivian Herzog, por prontamente aceitarem o convite, e por todas dicas que me guiaram imensamente em todo percurso de confecção do trabalho.

## RESUMO

A pesquisa deste artigo parte de uma análise comparativa entre os modos que a figura feminina foi representada graficamente em duas franquias famosas de jogos de categorias diferentes: Mortal Kombat (Midway Games e Netherrealm Studios 1992 – presente) e Tomb Raider (Core Design e Crystal Dynamics 1996 – presente). Ambas possuem protagonistas femininas fortes e de valor equivalente a outros personagens masculinos em termos de jogabilidade, porém, apesar disso, ainda permanecem diminuídas, se focarmos nossa análise na discrepância entre suas personalidades e aparências. Fica bastante claro que visualmente tais personagens são objetificadas e sexualizadas desnecessariamente. Estabelecido esse ponto de partida, o artigo busca entender os contextos que fizeram com que esses jogos adaptassem suas características com o passar dos anos e dessem mais ênfase à personalidade e humanidade das personagens do que ao corpo e às exigências da comunidade gamer, predominantemente machista e heteronormativa.

Palavras-chave: Mortal Kombat, Tomb Raider, representatividade feminina, objetificação sexual, jogos.

## ABSTRACT

The research of this article starts from a comparative analysis between the ways of female figure was represented graphically in two famous franchises of games of different categories: Mortal Kombat (Midway Games and Netherrealm Studios 1992 - present) and Tomb Raider (Core Design and Crystal Dynamics 1996 - present). Both have strong female characters of equal value to other male characters in terms of gameplay, but nonetheless still remain diminished if we focus our analysis on the discrepancy between their personalities and appearances. It is quite clear that visually such characters are objectified and unnecessarily sexualized. Having established this starting point, the article seeks to understand the contexts that made these games adapt over the years and emphasize the personality and humanity of the characters rather than the body and demands of the gamer community, which is predominantly men and heteronormative.

Keywords: Mortal Kombat, Tomb Raider, female representation, sexual objectification, games.

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> Sonya Blade interpretada pela atriz Elizabeth Malecki no primeiro jogo da franquia Mortal Kombat.....	12
<b>Figura 2.</b> Kitana e Mileena interpretada pela atriz Katalin Zamiar no segundo jogo.....	13
<b>Figura 3.</b> Scorpion e Sub-Zero interpretados pelo ator Daniel Pesina no segundo jogo.....	13
<b>Figura 4.</b> A atriz Becky Gable caracterizada como Kitana e Mileena. ....	14
<b>Figura 5.</b> Tela do primeiro jogo de Tomb Raider (1996).....	15
<b>Figura 6.</b> Mileena em pôster promocional de Mortal Kombat: Deception.....	17
<b>Figura 7.</b> Câmera livre de Tomb Raider Underworld.....	18
<b>Figura 8:</b> Kung Jin, Cassie, Jacqui e Takeda, novos personagens de Mortal Kombat X.....	19
<b>Figura 9:</b> Roupagem atual das protagonistas iniciais da franquia Mortal Kombat.....	20
<b>Figura 10:</b> Roupagem atual das protagonistas iniciais da franquia Mortal Kombat. ....	20
<b>Figura 11:</b> Lara Croft em Rise of the Tomb Raider.....	21
<b>Figura 12:</b> Kitana produzida pelo Autor.....	24
<b>Figura 13:</b> Mileena produzida pelo Autor.....	25
<b>Figura 14:</b> Lara Croft produzida pelo Autor.....	26

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>8</b>
<b>2. RELATO DE UM JOGADOR.....</b>	<b>10</b>
<b>3. OS JOGOS.....</b>	<b>12</b>
3.1 ESPERANÇA DE MUDANÇA.....	15
<b>4. PROTAGONISMO E DIVERSIDADE.....</b>	<b>19</b>
4.1 HUMANIZANDO A SUPER-HEROÍNA.....	20
<b>5. PROPOSTA PARA UM NOVO OLHAR.....</b>	<b>23</b>
<b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>27</b>
<b>6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>28</b>

## 1. INTRODUÇÃO

O histórico da humanidade, salvo poucas exceções, é predominantemente calcado em civilizações, culturas e estados patriarcais, os quais sempre favoreceram a figura masculina em detrimento das mulheres que, dentro de tais contextos, sempre foram vistas como seres frágeis, inábeis de propósitos puramente sexuais, domésticos e de procriação. Foi - e ainda é - necessária muita luta para que algumas equiparações pudessem ser alcançadas, tais como direito a voto e aceitação de trabalho fora de casa, por exemplo. Mesmo com alguns avanços, ainda há discrepâncias gritantes de níveis salariais, representatividade em cargos eletivos em relação à realidade populacional, além da evidente objetificação da mulher em comerciais de televisão e produções de entretenimento. A própria 'cultura nerd', que aflorou na década de 1960, em meio a tantas revoluções culturais que então explodiam mundo afora, é uma bolha de conservadorismo por muito tempo considerada 'só para meninos', o famoso 'clube do bolinha' onde menina não entrava há até pouco tempo.

A popularidade desse universo criativo e fora da realidade foi tão grande, que se expandiu para diversas áreas, a humanidade conseguiu dar vida às suas ideias e, com o surgimento de plataformas alternativas, como computadores e videogames, a indústria midiática ganhou muita força e se tornou referência em recreação. A questão é que: a mulher ganhou espaço nessa área, mas não do jeito adequado e que se esperava, como toda sua trajetória, continuou geralmente sendo objeto de sexualização, fragilidade e submissão. As mulheres não se sentiam representadas por heroínas de figurinos totalmente depreciativos, desenhos com poses vulgares e não possuindo valor igualitário ao homem. No início dos anos 90, a situação mudou um pouco com o surgimento de algumas franquias de jogos que colocavam a mulher lado a lado com o homem nos quesitos força e protagonismo. Seus nomes são Mortal Kombat e Tomb Raider. Mas por que esses jogos ainda precisavam amadurecer para finalmente as mulheres se sentirem representadas de forma adequada? E por que essa representação é tão importante para o empoderamento feminino?

A pesquisa tem como referencial teórico, os estudos de Laura Mulvey (1983), que utiliza a teoria da psicanálise como uma "arma política" para demonstrar como o subconsciente patriarcal da sociedade molda nossa experiência midiática e o próprio cinema. Além disso, no intuito de representar a visão feminina sobre o assunto, temos também o referencial dissertativo de Livia Lenz Fonseca (2013), que dedicou sua pesquisa de mestrado sobre como as mulheres se veem nos jogos.

Porém, também utilizarei nesta análise a minha própria visão de jogador e consumidor de tais produtos de entretenimento. Para tanto, utilizarei também como referencial o autor John Berger através de sua obra “Modos de ver” (1972), na qual ele afirma que “a maneira como vemos as coisas é afetada pelo que sabemos ou pelo que acreditamos...”, ou seja, tudo é influenciado pela sociedade em que vivemos:

O protagonista não está na imagem, ele é o homem espectador, a quem tudo é dirigido e a quem se quer agradar. Os homens agem, as mulheres aparecem. Os homens olham para as mulheres, as mulheres veem-se sendo vistas. Isto determina não só a maioria das relações entre homens e mulheres, como também as relações das mulheres consigo próprias. (BERGER, 1972)

Para Mulvey (2007), “Mulher”, para uma cultura patriarcal, é classificada como um significante<sup>1</sup> do outro masculino, presa a uma ordem simbólica que homens podem usar para fantasiar e para satisfazer suas obsessões por meio de um comando linguístico, ao impor a elas a imagem de mulher silenciosa ainda agarrada ao seu lugar de possuidora de significado, e não de criadora de significado. Além dos referenciais teóricos apontados acima, ao longo do estudo outros surgirão para embasar o recorte teórico principal e o método essencialmente empírico construído com a minha observação como participante da comunidade gamer. Também foi produzidas soluções visuais para as personagens aqui apresentadas, com intuito de dar visibilidade às figuras femininas completas e não objetificadas, transformando o trabalho em teórico-prático.

Com este tema em mente, busco responder porque a forma de se vestir das mulheres é tão discrepante às dos homens nestes jogos, e o que aconteceu para que eles adaptassem suas características e dessem mais ênfase a personalidade e humanidade das personagens e não ao corpo, fazendo uma análise comparativa com as duas franquias separadamente, focando em categorias específicas, levando em consideração suas vestimentas: cores, tipos de roupa, adequação ao propósito temático; Protagonismo: importância das personagens nos jogos; História das franquias; Personalidade: coerência visual com o caráter; Evolução das personagens e dos jogos; e a Decupagem, focando na angulação de câmeras e comparações visuais.

---

<sup>1</sup> Significante: Imagem acústica ou manifestação fônica do signo, pode ser o objeto geral ou específico. Situa-se no plano da forma/continente (isto é, da sua parte material da linguagem).

## 2. RELATO DE UM JOGADOR

Desde criança sempre tive contato com o mundo dos games através do meu irmão, como eu era o mais novo, ele foi uma referência do que eu conhecia de jogos até então. Meus pais não me deixavam jogar, por dizerem que se tratavam de jogos violentos e inadequados para minha idade, mas sempre tive curiosidade e mesmo assim, colocava uma cadeira ao lado do meu irmão e ficava o vendo jogar todos os dias. O primeiro jogo que lembro até hoje que comecei a assistir com uma protagonista feminina foi Tomb Raider II (Core Design, 1996), e imediatamente me apaixonei, pois nunca havia visto uma mulher liderar um jogo, muito menos com meu irmão jogando. Lembro da protagonista Lara Croft ter se tornado um símbolo sexual da geração deles, e eu não entender por que com a minha idade, mas adorar o fato da personagem ser uma mulher forte e que poderia acabar com vários homens com o dobro do tamanho dela sem sair com um arranhão, o que era algo que nunca tinha visto em nenhum lugar. Meu anseio por personagens femininas foi aumentando muito com o passar do tempo, mas continuou estagnado pois meu irmão não possuía outros jogos com essas protagonistas, foi então que comecei a dormir fora, na casa dos amigos dos meus pais, que tinham duas filhas e um filho adolescente e éramos amigos. Eles possuíam um videogame, o que eu nunca havia tido contato com aquela idade, um console que era feito apenas para jogar, mais nada, fiquei muito empolgado para saber quais jogos tinham, e o único até o momento, era Mortal Kombat Trilogy (Midway Games, 1996), que para mim se mostrou totalmente inovador, não havia presenciado nenhum jogo de luta em que personagens mulheres lutavam contra homens de igual para igual, com uma brutalidade imensa, e sem censura nenhuma. Lembro de gostar do fato delas serem habilidosas, com poderes muito interessantes, performando sequências de ataques muito rápidos. No começo quem mais jogava, destes meus amigos, era o filho adolescente, mas na verdade ficávamos os 3 assistindo ele, mesmo ele escolhendo personagens homens, gostava do fato dele morrer sempre para duas protagonistas mulheres, Kitana e Mileena (Figura 4). Com o tempo eu e minhas amigas também começamos a jogar, mas eu sempre pedia para elas escolherem essas personagens, pelo fato de que não era socialmente “bem visto” um menino escolher mulheres neste tipo de jogo, pelo mesmo motivo machista da época, e por quê minha mãe dizia que suas roupas eram muito obscenas.

Com isso, sempre amando em segredo essas personagens, por não serem socialmente bem aceitas para um menino, transpareci esse interesse desde criança em desenhá-las com

figurinos alternativos, mais representativos e condizentes com suas funções, o que fazia minha mãe me estimular a continuar criando e desenhando, o que com o passar dos anos me faria perder a vergonha de escolher uma mulher em jogos e me descobrindo como homossexual, percebendo então o porquê do meu olhar sensível sobre essas personagens com intenção de humaniza-las, não com desejo sexual. Com a prática destes desenhos, vi crescer o interesse pelo meio artístico, me inspirando a entrar para faculdade de Cinema de Animação, posteriormente criando este tema de TCC.

Para Duarte Júnior (2004), saber e conhecer são distintos: o saber está mais relacionado com o sensível, que se elabora a partir das experiências sensoriais transformadas em aprendizagens significativas, e conhecer refere-se ao inteligível, compreendendo o intelectual e tendo uma estrutura cientificista fundamentada em qualidades mensuráveis e objetiváveis pela razão. O saber sensível está no nosso cotidiano, no senso comum, faz parte das nossas tradições; são saberes múltiplos que podem ser capazes de proporcionar o reencontro da essência perdida ao longo da vida, devido a isso, acredito que minhas experiências com os jogos sendo um membro da comunidade gamer possam contribuir para esse trabalho.

### 3. OS JOGOS

Mortal Kombat surgiu inovando todos os tipos de jogos de luta, foi um pioneiro na área, com o alto grau de violência. Sua história basicamente consiste em um grupo de lutadores que entra em um torneio objetivando salvar a Terra da invasão de Outworld, do seu imperador maligno Shao Kahn. Lançado em 1992, o jogo foi um sucesso comercial e, finalmente, tivemos um modelo diferenciado de mulher, com a introdução da personagem Sonya Blade (Figura 1). Ela é uma tenente das Forças Especiais e é a representação de uma mulher independente e de personalidade forte, que embora orgulhosa e teimosa, se preocupa profundamente com seus amigos e colegas. Possui uma rivalidade de longa data com o ladrão Kano, que representa tudo que Sonya detesta. Sonya é a única dentre os sete personagens originais cuja aparência foi alterada durante toda a série. No primeiro jogo, ela usava um colã verde com uma tanga preta por cima, cabelos curtos e uma testeira preta. Essa foi a vestimenta que mais representou Sonya como militar durante a franquia, pois logo nos próximos jogos, sua aparência foi mudada para ser o mais sensual possível.



Figura 1: Sonya Blade interpretada pela atriz Elizabeth Malecki no primeiro jogo da franquia.

(Fonte: Midway Games, 1992)

Com o sucesso da primeira edição, nos anos seguintes era óbvio que a sequência estaria prevista, porém devido à baixa popularidade de Sonya em seu primeiro jogo, os diretores decidiram abrir espaço para novos personagens e deixarem sua participação de lado, dessa vez com a inclusão de duas mulheres como protagonistas em Mortal Kombat 2, Kitana

e Mileena (Figura 2). O apelo visual mudou, e os diretores acharam que chamariam mais atenção com outro tipo de figurino, foi assim que começou a surgir uma verdadeira discrepância visual comparadas aos outros personagens, Kitana e Mileena performada pela mesma atriz, porém com a paleta de cores diferentes, uma azul e outra rosa respectivamente, possuía um maiô, com botas acima do joelho e luvas acima do cotovelo, elas lutavam dessa forma, enquanto seus oponentes (homens) em sua maioria, utilizavam roupas totalmente cobertas. Exemplos disso são Scorpion e Sub-zero (Figura 3) - versões masculinas das personagens segundo o diretor do jogo Ed Boon, no quesito rivalidade - que, assim como elas, são ninjas, com máscaras, porém suas roupas aparentam ser muito mais protegidas e menos apelativas.



Figura 2: Kitana e Mileena interpretada pela atriz Katalin Zamiar no segundo jogo.

(Fonte: Midway Games, 1993)



Figura 3: Scorpion e Sub-Zero interpretados pelo ator Daniel Pesina no segundo jogo.

(Fonte: Midway Games, 1993)

Kitana é a princesa de Edenia, filha da rainha Sindel com o rei Jerrod. Ela tem mais de 10.000 anos, embora aparente ter por volta de vinte, ela faz par romântico com o principal

protagonista da série Liu Kang, vencedor do torneio do Mortal Kombat nos 3 primeiros jogos. Ela, assim como Mileena, são assassinas de Shao Kahn, chefe final do segundo e terceiro jogo e usa como arma ninja primária, dois leques de metal afiados, que utiliza para fatiar seus inimigos. Mileena é um clone maligno de Kitana, e foi criada com o propósito de algum dia substituir a princesa, porém embaixo de sua máscara, possui dentes afiados e mortíferos, ela também possui uma arma ninja primária, que são duas adagas japonesas chamadas Sais. Ambas personagens me chamaram a atenção por possuírem armas tão originais, e as usarem de forma tão criativa nos famosos “FATALITYs”, que são as finalizações após cada luta, em que o vencedor mata o inimigo de uma forma brutal e violenta, com as habilidades específicas de cada personagem. Nesse período o jogo deu um salto de popularidade e até hoje é um dos mais amados pelos fãs, no quesito violência e inovação, por seguir usando a tecnologia em atores reais que até então não havia sido feita, mas infelizmente com o passar do tempo, seus visuais acabaram se tornando mais apelativos e não se justificavam no contexto das personagens. Em Mortal Kombat Trilogy, elas voltam com o visual ainda mais sexualizado, dessa vez com o maiô aberto na frente, com um decote em todo o torso (Figura 4), além da personagem nova Sheeva, uma mulher que possui quatro braços, guarda-costas da mãe de Kitana, Sindel, que devido a sua peculiaridade possui muita força, mas que literalmente usa apenas um fio vermelho que tapa os mamilos e sua região íntima. Scorpion e Sub-Zero seguem com o visual padrão.



Figura 4: A atriz Becky Gable caracterizada como Kitana e Mileena em Mortal Kombat.

(Fonte: Midway Games, 1995)

Em 1996, Mortal Kombat já havia se consagrado como um dos mais populares jogos de luta já feitos, superando nomes como Street Fighter (CAPCOM, 1987) porém, no mesmo ano, outra franquia começa e dá um significado diferente ao empoderamento feminino: Tomb Raider chega às lojas, com Lara Croft como protagonista mulher. O jogo revolucionou para

sempre a história dos videogames e se tornou um sucesso imediato, pois nunca se havia visto uma mulher vencer vários inimigos como múmias, zumbis, monstros gigantes, animais ferozes e dinossauros. Além disso, Lara viajava pelo mundo, explorando tumbas no Camboja, Egito, China e não tinha medo de nada, podia usar carros, motos, dar saltos e acrobacias que eram incomuns para uma protagonista mulher, porém, novamente, apesar de preencher diversas lacunas de representatividade, seu visual ainda era bastante apelativo, com uma regata colada, seios grandes e um short curtíssimo com suas pernas à mostra, E todos esses atributos sexualizantes ficavam ainda mais evidentes na tela devido à câmera em terceira pessoa por trás, que enfatizava o traseiro da personagem, fixamente localizado no centro da tela (Figura 5).



Figura 5: Tela do primeiro jogo de Tomb Raider. (Fonte: Core Design, 1996)

### 3.1 ESPERANÇA DE MUDANÇA

. O surgimento dessas personagens começou a mudar a visão feminina e o protagonismo delas nos jogos, as pessoas começaram a perceber que as mulheres eram capazes de lutar, fazer coisas tão perigosas e heroicas quanto os homens, que seu corpo era mais do que apenas o objeto de observação masculina e sim apto a grandes aventuras, assim como diz o filósofo Espinosa (1675) que ninguém determinou, até agora, o que pode o corpo, isto é, a experiência a ninguém ensinou, até agora, o que o corpo – exclusivamente pelas leis da natureza enquanto considerada apenas corporalmente, sem que seja determinado pela mente – pode e o que não pode fazer. Desmistificando então, que o homem é o único sinônimo de força como a sociedade pregava até então.

Judith Butler (2003) fala em seu “*Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade*” que a divisão sexo/gênero funciona como uma espécie de pilar fundacional da política feminista e parte da idéia de que o sexo é natural e o gênero é socialmente construído.

O conceito de gênero como culturalmente construído, distinto do de sexo, como naturalmente adquirido, formaram o par sobre o qual as teorias feministas inicialmente se basearam para defender perspectivas "desnaturalizadoras" sob as quais se dava, no senso comum, a associação do feminino com fragilidade ou submissão e que, até hoje servem para justificar preconceitos.

Escrever um texto sobre mulheres é lidar com sombras, desejo masculino sobre as mulheres, com o imaginário masculino, com representações. É descobrir que um corpo se produz tanto do imaginário que existe em torno dele, a que ele próprio adere através de seu consentimento, como das variadas práticas que se articulam em espaços definidos, em ritmos, em modos de vestir e utilizar a língua, em leituras, em gestos, em olhares permitidos e proibidos. (COLLING, 2004)

Marlene Neves Strey (2000) aponta que a história das mulheres é marcada por grandes picos de submissão e resistência, uma vez que, numa sociedade marcada pelo patriarcado, essas teriam uma voz passiva. Segundo a autora (STREY, 2000), ainda hoje essas “conquistas femininas ainda são mais aparentes do que substanciais”, fato comprovado quando se percebe que a maioria das tarefas têm a figura masculina como principal mandante. Essa afirmação pode ser sustentada principalmente pelos exemplos de empresas voltadas às tecnologias da informação, como os próprios videogames.

Após a virada do século, nos anos 2000, as duas franquias evoluíram muito no quesito gráfico com o salto tecnológico das plataformas de computador e videogame. A franquia *Mortal Kombat*, agora com seus modelos não mais com atores reais, e sim em 3D digital, ganhou uma ampla parcela de personagens mulheres, mas seguindo o mesmo padrão de figurino e estereótipos físicos previamente utilizados: jovens mulheres, mas agora com seios cada vez maiores, saltos altíssimos e calcinhas fio dental, além de muito mais músculo, chegando a um nível de deformidade visual, diferente do que antes era mais sutil. O jogo continua sem diversidade no que tange à representação, ou seja, não possui mulheres mais gordas, idosas, de diferentes raças e etnias, enquanto homens, há vários exemplos: como o novato Bo Rai Cho, ou os reformulados, Reptile que agora virou um lagarto, e os ciborgues Smoke, Cyrax e Sektor.

Mileena se tornou uma vilã adorada pelos fãs desde sua primeira aparição, por toda sua originalidade, porém, tornou-se um símbolo sexual apelativo, que em diversos materiais promocionais do jogo aparecia seminua, ou com seus seios de fora (Figura 6). Além disso, em

sua biografia, Mileena é descrita como alguém que atrai os homens com sua beleza, para no fim, mostrar sua verdadeira forma sob a máscara, a fim de matá-los com seus dentes afiados comendo partes dos seus corpos, novamente objetificando a mulher com o estereótipo de perigosa e manipulativa e reforçando a crença de que a sexualidade feminina é algo para ser envergonhado, temido e controlado, mas também surpreendente e vingativa.

Vem desde a Antiguidade a crença na mulher maléfica, dotada de poderes sobrenaturais destruidores. A mulher canibal que voa de noite para cometer suas perversidades, as vampiras, as feiticeiras e a própria morte provem do rico imaginário popular que vincula a natureza feminina às forças ocultas. (Senna, 1999)



Figura 6: Mileena em pôster promocional de Mortal Kombat: Deception.

(Fonte: Midway Games, 2004)

Já em Tomb Raider Underworld (Crystal Dynamics, 2008), o jogo ganhou mais ênfase na história, tornando-a muito mais complexa e profunda, focando na busca de Lara por sua mãe perdida, seguindo os passos do pai morto, porém a protagonista agora havia se transformado em um símbolo sexual de toda uma geração, com suas roupas cada vez mais curtas. Essa discrepância entre uma narrativa mais aprofundada e a caracterização da personagem ficou evidente nos momentos em que ela precisava lutar com monstros usando biquínis e maiôs. E agora também é possível controlar a câmera do jogo (Figura 7), ou seja, o jogador pode aproximar o quanto quiser da personagem, tanto dos peitos quanto do traseiro, mudando assim a antiga câmera fixa no meio da tela, o que foi feito para exclusivamente satisfazer o público de então, predominantemente masculino e hétero, através da

transformação da mulher em objeto sexualizado, reforçando que o olhar masculino é o que observa, e a mulher é observada.



Figura 7: Câmera livre de Tomb Raider Underworld (Fonte: Crystal Dynamics, 2008)

Os tempos mudaram, atualmente a objetificação da mulher segue sendo um problema, porém ganhou muito mais visibilidade e a confirmação desse fato é clara nos últimos jogos de ambas as franquias, que sofreram mudanças drásticas nos quesitos previamente apresentados.

#### 4. PROTAGONISMO E DIVERSIDADE

Em 2015, *Mortal Kombat X* é lançado, diferenciando-se totalmente dos seus antecessores. Nesse jogo a protagonista principal é uma mulher, filha de Sonya Blade, Cassie Cage é uma sargento das Forças Especiais como sua mãe foi e sua roupa consiste em um uniforme tático coberto dos pés à cabeça por bolsos, armas e utilitários militares, ela lidera uma equipe na qual agora há muito mais representatividade e diversidade. O time (Figura 8) é composto por Jacqui Briggs, que é negra e melhor amiga de Cassie, com sua roupa de soldado possuindo colete à prova de balas, calça, coldre e manoplas que atiram mísseis cobrindo os braços; Takeda, que é asiático e possui poderes telecinéticos e Kung Jin que é o primeiro personagem homossexual em jogos de luta. Entre os novatos no jogo, está D'vorah, que é uma espécie de raça metade humana, metade inseto, tendo destaque do começo ao fim do jogo como antagonista.



Figura 8: Kung Jin, Cassie, Jacqui e Takeda, novos personagens de *Mortal Kombat X*.

(Fonte: Netherrealm Studios, 2015)

Obviamente Kitana e Mileena estão presentes, porém com um visual muito menos apelativo, Kitana em seu traje primário, tem a aparência de ninja comparável com seus colegas homens, com ombreiras de metal e suporte para os seios, aparentando ser muito mais ameaçadora (Figura 9). Já Mileena, em contraparte da sua extrema sexualização em toda franquia, está de calça com uma regata de couro, com suportes de proteção nos braços e no ombro. Em sua roupa alternativa, Mileena não tem decote nenhum, sua cara segue tapada pelo véu, e 80% do corpo coberto (Figura 10). Ambas protagonistas antigas ganharam mais destaque no modo história do jogo, Kitana virou imperatriz do submundo, junto com seu par

Liu Kang, assim se tornando os próximos vilões da série, e Mileena tomou o lugar de Shao Kahn depois da sua morte, como impetratriz de Outworld, transformando a personagem que antes era referência sexual em uma das mais relevantes do jogo. Porém, quem realmente rouba a cena é Cassie, derrotando o chefe final e sendo a primeira mulher a vencer o Mortal Kombat.



Figura 9 e 10: Roupagem atual das protagonistas iniciais da franquia (Fonte: Netherrealm Studios, 2015).

#### 4.1 HUMANIZANDO A SUPER-HEROÍNA

Em 2013, a produtora Crystal Dynamics resolveu reformular toda a franquia Tomb Raider, devido aos baixos números de Underworld (2008), reiniciando sua história e focando na juventude de Lara, contada de uma forma mais humanizada, na qual a personagem agora sangra, se machuca, chora, sua fisionomia é menos atlética, com seios menores e roupas mais largas, usando uma regata e calça. Há um desenvolvimento muito grande de empatia com a personagem desde os momentos iniciais do jogo, uma construção de personalidade nunca antes vista na franquia: finalmente pôde-se ver a super-heroína como um ser comum, que sofre como qualquer pessoa e não apenas uma mulher seminua fria e calculista em todas suas ações. Em 2015, o título ganhou a sequência Rise of the Tomb Raider, explorando mais ainda o passado de Lara e ainda a utilização de uma roupagem voltada ao inverno, tendo como predominância, casacos e coletes a prova de balas, mais funcional e coerente com a ambientação do jogo. Sua câmera ainda é livre, podendo ser da liberdade da visão do jogador, porém, normalmente ela estabiliza no canto direito da tela, dando enfoque na parte superior de

Lara e não mais no seu traseiro como antes, fazendo com que seja mais uma visão da própria personagem do que o público em si. (Figura 11)



Figura 11: Lara Croft em Rise of the Tomb Raider. (Crystal Dynamics, 2015)

Para Livia Fonseca (2013) essas necessidades de mudanças no comportamento da população potencializadas por uma constante globalização inseriram a mulher no mercado de trabalho e estas, estão ocupando papéis importantes dentro dessa sociedade, reivindicando seus direitos e se desvencilhando da necessidade de uma figura masculina para acompanhá-la. Ainda assim, esse papel feminino tende a parecer inferior quando comparado ao papel do homem. Strey cita Wilkinson (1996) para afirmar que as diferenças naturais da mulher e do homem, que deveriam ser utilizadas para vangloriar seu papel de mãe e esposa, são utilizadas para propor inferioridade, confinar essas mulheres dentro de casa e negar a elas papéis importantes na sociedade.

Ambas as franquias receberam ótimas avaliações da crítica especializada, e a recepção foi boa para a maioria dos fãs, que agora puderam ver suas protagonistas favoritas de outra forma, com o foco na humanidade e na personalidade complexa que possuíam desde o começo, mas que não ficava evidenciada devido ao excesso de exposição do corpo.

No começo de 1995, era lançado o primeiro filme de Mortal Kombat, contendo Sonya e Kitana como personagens femininas, ambas com um visual mais humanizado e sem apelo sexual, tendo a classificação indicativa para 12 anos. O filme foi alvo de críticas por não ter sido muito fiel ao jogo. Já em 2001, chega aos cinemas o primeiro filme da série Tomb Raider, protagonizado pela atriz Angelina Jolie, que declarou em uma das entrevistas que compõem o conteúdo extra do DVD do filme, que havia ficado envergonhada de usar roupas tão curtas em algumas cenas. “Lara Croft: Tomb Raider” por muito tempo foi o filme mais rentável baseado em videogames, tendo arrecadado \$274 milhões mundialmente<sup>2</sup>. Em 2018, a franquia sofreu uma renovação contando a história da personagem Lara mais jovem, com 21 anos, e a atriz Alicia Vikander, vencedora do Oscar, foi escolhida para interpretá-la. Porém, foi alvo de críticas severas por parte de alguns fãs da franquia, alegando que a atriz não possuía o corpo ideal para o filme, apenas por não ter seios grandes e ter o porte magro, não levando em conta todo o histórico da atriz como vencedora de prêmios. O filme recebeu boa recepção da crítica especializada por mostrar uma Lara mais humanizada e fiel aos últimos jogos da franquia.

---

<sup>2</sup> Bilheteria do filme “Lara Croft Tomb Raider” (2001)  
<https://www.boxofficemojo.com/movies/?id=tombraider.htm> <Acesso em: 20.out. 2018>

## 5. PROPOSTA PARA UM OUTRO OLHAR

Com todas essas vivências ao longo dos anos e estudo dessas personagens, que se tornaram icônicas durante toda minha vida, propus algumas mudanças de própria autoria em figurinos alternativos para essas mulheres, com um visual com menos apelo sexual e condizendo com a função de cada personagem. Obviamente como anteriormente dito, elas ganharam vestimentas mais representativas nos jogos atuais da franquia, mas como parte de exercer a minha criatividade e foco de trabalho futuramente como artista conceitual de personagens, resolvi colocar a minha visão delas para o projeto.

Para Kitana, (Figura 12) fiz com que seguisse com as propostas iniciais, como luvas e coque, e o detalhe trançado no torso, porém com uma riqueza superior de adereços que enriquecem o visual e tornam a personagem atrativa de uma maneira menos apelativa.

No desenho de Mileena, (Figura 13) fiz com que ainda possuísse o véu, anteriormente colocado, pois é sua marca registrada, e agora se parece mais com uma ninja como seu visual inicial, com proteção para os braços e joelhos, e botas que são condizentes com pulos e acrobacias de uma lutadora marcial brutal.

Na minha última produção, que foi a Lara Croft, (Figura 14) deixei os coldres clássicos duplos, diferente da versão de Rise of The Tomb Raider, que havia só de um lado, mas com uma calça com proteção nos joelhos, cotovelos, e um colete tático à prova de balas.



Figura 12 - Concept Art de Kitana (Fonte: Produzida pelo autor, 2018)



Figura 13 - Concept Art de Mileena. (Fonte: Produzida pelo autor, 2018)



Figura 14 - Concept Art de Lara Croft. (Fonte: Produzida pelo autor, 2018)

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Evidentemente, uma parte da comunidade *nerd* masculina e hétero ficou furiosa<sup>3</sup> depois dessa representação mais completa e diferenciada de Lara Croft, porém, isso é realmente necessário para essa nova geração perceber que personagens femininas podem ser tão ou mais interessantes quanto personagens masculinos, tanto como protagonista, vilã, ou até ajudante, em qualquer plataforma midiática, seja em jogos, filmes, séries ou histórias em quadrinhos, o que importa é que a comunidade gamer se conscientize de que não há necessidade de sexualização e objetificação da mulher para se ter um produto de qualidade, mesmo que o senso comum exija tais elementos. Agora finalmente essas franquias não estão mais sendo feitas somente para um tipo de público específico. É interessante enfatizar que sempre houve mulheres nessa área, porém, mesmo que capacitadas técnica e criativamente, suas visões raramente eram incluídas ou levadas a sério por causa da construção desse universo de predominância masculina. Com a ampliação da acessibilidade das tecnologias a uma parcela maior da população, cresceu também o público feminino, dessa forma, as empresas desenvolvedoras precisavam evoluir suas personagens, de forma que as mulheres, agora também parte expressiva da comunidade gamer, se identificassem e se sentissem representadas através delas de forma humanizada, e não como objeto, criando assim um público de jogadoras que antes não teria interesse em tal tipo de entretenimento. O ideário feminista e sua expressividade crescente reforça mais e mais, a cada dia, a óbvia ideia de que mulheres podem ser e se vestir da forma que quiserem, seja com shorts curtos ou maiôs, contudo, é necessário que a premissa da representação não parta dessa imagem imposta e guiada pelos desejos do público masculino, é necessário que as personagens sejam concebidas coerentemente de acordo com o contexto narrativo e, idealmente, com uma consultoria feminina sobre como as mulheres se sentiriam melhor representadas. O caminho para a igualdade e a libertação não é o de reduzir as pessoas a simples estereótipos ou objetos, mas sim, tratar as pessoas, seja qual for o gênero ou tipo de corpo, como seres humanos plenos e completos.

---

<sup>3</sup> Crítica sobre corpo da atriz Alicia Vikander após interpretar Lara Croft  
<https://cabanadoleitor.com.br/tomb-raider-fas-defendem-alicia-vikander-de-comentarios-sexistas-de-youtuber/> <acesso em: 20.out.2018>

## 7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BERGER, John. **Modos de Ver**. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.

BUTLER, J. **Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.

FONSECA, L. L. **GameGirls: as mulheres nos jogos digitais sob a visão feminina**. Dissertação (Mestrado em Ciência da Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, 2013.

MULVEY, Laura. **Prazer Visual e cinema narrativo**. In: Xavier, Ismail (org). *A experiência do Cinema: antologia*, Rio de Janeiro: Edições Graal; Embrafilme, 1983. p. 437-453.

STREY, Marlene Neves. In STREY, M; MATTOS F; FENSTERSEIFER G; WERBA G. **Construções e perspectivas em Gênero**. Editora UNISINOS, 2000.

COLLING, Ana. In STREY, M.N; CABEDA, S.T.L; PREHN, D.R **Gênero e cultura, questões contemporâneas**. EDIPUCRS, 2004

SENNA, Nádía da Cruz. **Deusas de Papel – A trajetória feminina na HQ do ocidente I Nádía da Cruz Senna** – Campinas, SP 1999.

DUARTE JÚNIOR, João-Francisco. **O sentido dos sentidos: a educação (do) sensível**. 3. ed. Curitiba: Criar, 2004.

ESPINOZA, Baruch. **Ética dimostrata secondo l'ordine geometrico**. Trad.: G. Durante. Org.: G. Gentile, G. Radetti. Milano: Bompiani, 2013.