

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE  
INSTITUTO DE ARTES E COMUNICAÇÃO SOCIAL  
GRADUAÇÃO EM PRODUÇÃO CULTURAL

JULIA DO REGO BARROS BERARD

DESEJO INFLÁVEL:

A construção do desejo a partir da produção e consumo de signos de sexualidade nas  
representações do feminino

NITERÓI

2021

JULIA DO REGO BARROS BERARD

DESEJO INFLÁVEL; A construção do desejo a partir da produção e consumo de signos de sexualidade nas representações do feminino

Monografia apresentada ao Curso de Graduação em Produção Cultural da Universidade Federal Fluminense, como requisito parcial para obtenção do Grau de Bacharel.

Aprovada em 10/05

BANCA EXAMINADORA

Prof.<sup>a</sup> Carmen Lúcia Tavares Felgueiras  
Universidade Federal Fluminense

Prof.<sup>a</sup> Flávia Lages  
Universidade Federal Fluminense

Prof. Luiz Mendonça  
Universidade Federal Fluminense



Niterói

2021

JULIA DO REGO BARROS BERARD

DESEJO INFLÁVEL; A construção do desejo a partir da produção e consumo de signos de sexualidade nas representações do feminino

Monografia apresentada ao Curso de Graduação em Produção Cultural da Universidade Federal Fluminense, como requisito parcial para obtenção do Grau de Bacharel.

Orientadora:

Dr<sup>a</sup>. Carmen Lúcia Tavares Felgueiras

Niterói

2021

Ficha catalográfica automática - SDC/BCG  
Gerada com informações fornecidas pelo autor

B483d Berard, Julia do Rego Barros  
Desejo Inflável : A construção do desejo a partir da  
produção e consumo de signos de sexualidade nas  
representações do feminino / Julia do Rego Barros Berard ;  
Dr<sup>a</sup>. Camen Lúcia Tavares Felgueiras, orientadora. Niterói,  
2021.  
69 f. : il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Produção  
Cultural)-Universidade Federal Fluminense, Instituto de Arte e  
Comunicação Social, Niterói, 2021.

1. Feminilidade. 2. Imagem. 3. Representação. 4. Cultura.  
5. Produção intelectual. I. Felgueiras, Dr<sup>a</sup>. Camen Lúcia  
Tavares, orientadora. II. Universidade Federal Fluminense.  
Instituto de Arte e Comunicação Social. III. Título.

CDD -



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL  
 MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
 UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE  
 INSTITUTO DE ARTES E COMUNICAÇÃO SOCIAL  
 COORDENAÇÃO DO CURSO DE PRODUÇÃO  
 CULTURAL

## ATA DA SESSÃO DE ARGUIÇÃO E DEFESA DE TRABALHO FINAL II

Ao décimo dia do mês de Maio de 2021, às dez horas, realizou-se de forma remota (online), excepcionalmente, em conformidade com a Decisão N.º. 100/2020 de 21/05/2020, do Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão da Universidade Federal Fluminense, a sessão pública de arguição e defesa do Trabalho Final II intitulado “**DESEJO INFLÁVEL: A construção do desejo a partir da produção e consumo de signos de sexualidade nas representações do feminino**”, apresentado por **Julia do Rego Barros Berard**, matrícula 215033066, sob orientação do(a) Prof(a). Dr<sup>a</sup>. Carmen Lucia Tavares Felgueiras.

A banca examinadora foi constituída pelos seguintes membros:

- 1º Membro (Orientador(a)/Presidente): Dr<sup>a</sup>. Carmen Lucia Tavares Felgueiras
- 2º Membro: Me. Luiz Mendonça
- 3º Membro: Dr<sup>a</sup>. Flávia Lages

Após a apresentação do(a) candidato(a), a banca examinadora passou à arguição pública. O(a) discente foi considerado(a):

Aprovado

Reprovado

Com nota final após arguição:

80 (OITENTA)

E para constar do respectivo processo, a coordenação de curso elaborou a presente ata que vai assinada pelo presidente da banca:

  
 Presidente da Banca

## SUMÁRIO

<b>1. Introdução.....</b>	<b>5</b>
<b>2. Fundamentação Teórica</b>	
<b>2.1. Cultura e Representação .....</b>	<b>7</b>
<b>2.2. Sedução, Cinema e Construção do Desejo.....</b>	<b>11</b>
<b>2.3. A invenção da Feminilidade .....</b>	<b>15</b>
<b>2.4. Tecnologias, Imagem e Contemporaneidade.....</b>	<b>18</b>
<b>3. Objetos em análises .....</b>	<b>20</b>
<b>3.1. Venuses.....</b>	<b>21</b>
<b>3.1.1. Estatuetas de Vênus da Pré história.....</b>	<b>22</b>
<b>3.1.2. Venus Clássica.....</b>	<b>25</b>
<b>3.1.3. Venus Contemporânea.....</b>	<b>32</b>
<b>3.2. Artificios.....</b>	<b>33</b>
<b>3.2.1. Pornografia.....</b>	<b>37</b>
<b>3.2.2. Autorrepresentações.....</b>	<b>43</b>
<b>3.3. Proibidos.....</b>	<b>45</b>
<b>3.3.1. Na Indústria do Entretenimento.....</b>	<b>46</b>
<b>3.3.2. Na Publicidade.....</b>	<b>48</b>
<b>4. Considerações Finais.....</b>	<b>50</b>
<b>5. Anexo de Imagens.....</b>	<b>52</b>
<b>6. Referências.....</b>	<b>68</b>

## 1. Introdução

O que vem sendo explorado neste trabalho são as relações de representação imagéticas e construção social da realidade a partir da produção e consumo de signos de sexualidade. Entende-se que as representações são convenções que determinam o sentido para exercermos o compartilhamento de informação, a comunicação;

Com o avanço da tecnologia e a entrada principalmente da internet no nosso cotidiano, a veiculação e consumo de imagens representativas cresce muito, conseqüentemente a aproximação dos indivíduos com essas imagens, que através de pequenas práticas constroem e reproduzem o mundo social. A construção do mundo através de representações é inevitável. A presença da virtualidade disponibiliza um espaço infinito e intocável composto de imagem, som, palavra e memória, mas nenhuma experiência pura, tudo intermediado de representação. E, com a expansão exponencial do espaço virtual, as possibilidades de sentido dos fragmentos de realidade multiplicam-se, criando cada vez mais quantidade de ideais, cada vez mais distantes do real. Portanto o objetivo dessa pesquisa é analisar os possíveis impactos e impressões do crescente consumo de imagens e a construção e manutenção do imaginário imagético acerca da feminilidade.

Ao levar em conta a minha área de estudo escolhi contextualizar primeiramente o campo da cultura e representação, para daí em diante aprofundar as peculiaridades da pesquisa. A parte teórica é separada em quatro partes, sendo elas, “Cultura e Representações”, onde é estabelecida uma ideia como de cultura e representações a partir do conceito de Semiótica, e relacionado-a às teorias de Guy Debord e Jean Baudrillard. Na segunda parte, intitulada “Sedução e construção do desejo”, onde em um gancho a partir da Sociedade do Espetáculo, é desenvolvido o debate sobre criação de desejo de consumo, tendo como principal obra de referência “Da Sedução” do

Baudrillard, e a indústria pornográfica. Em seguida é apresentada “A invenção da Feminilidade”, onde é investigada a concepção de feminino, a partir de diversas autoras e autores como Laura Mulvey, Simone de Beauvoir, entre outras. E por último “Tecnologias, imagem e contemporaneidade” onde o debate é levado diretamente para o momento atual, de aumento gigante da ocupação do ciberespaço diante do isolamento físico devido a pandemia mundial de 2020, para que seja discutido as peculiaridades desse espaço e a repercussão dos corpos dentro dele.

Logo, para compreender a aplicabilidade dessas teorias, decidi observar objetos. Foi reunida uma coletânea de imagens muito diferentes entre si como objeto de estudo, pois conclui que através de comparações entre eles poderia chegar mais próximo a uma certa generalização. Contudo mantenho em mente que por mais que haja a tentativa de encontrar a universalidade do sentido, essa tentativa é falha em sua essência, pois assim como o desejo, o sentido total é indefinível e infinito porque é subjetivo. Então, o objetivo dessas análises é contextualizar o desejo e explorar as suas formas de uso e como as diversas formas que elas podem atravessar nossa vivência.

Dentro do tema de representações abordarei o tema da sexualidade, principalmente ligado a imagem do feminino, e produção de desejo. Através da análise multidisciplinar de diversas imagens de contextos diferentes, busco apontar a presença física do que nos motiva “desejar”, signos capazes de contemplar diversas subjetividades. dividi meus objetos em três grupos: Venuses, Artíficos e Proibidos, sendo o primeiro deles referente a idealização da imagem da mulher ao longo da história, o segundo em relação aos atributos não naturais que foram desenvolvidos para contemplar demandas do sistema, e o último em relação às transgressões morais amplamente incentivadas e almeçadas pela sociedade.

Para isso, através de uma metodologia qualitativa sobretudo exploratória, desenvolvi um aprofundamento de pesquisa, com o objetivo de formular conceitos para a análise dos objetos abordados. Dentro de Venuses foi realizada uma pesquisa com histórias infantis onde é analisada a narrativa de princesas de 26 histórias de um livro infantil.

Em Artíficos, foi realizada uma pesquisa com 500 pessoas através do grupo UFF NITERÓI no facebook, onde os participantes responderam diversas perguntas acerca de suas relações com si mesmos e com a pornografia. Apesar da pesquisa documental e bibliográfica ser quase tradicional, a maior parte da pesquisa de campo deste trabalho se situa no campo da própria imagem.

## **2. Discussão teórica**

### **2.1. Cultura e Representação**

Por mais natural que possa parecer, constantemente mantemos viva na sociedade uma teia de significados e afetos que é compartilhada numa macroescala. O acervo intelectual coletivo que chamamos de cultura compartilha de códigos sociais estabelecidos independentemente da nossa presença individual, porém impossível de existir sem o conjunto.

Os modos de vida compõem numa microescala uma rede de relações culturais que constituem a existência presente, e conseqüentemente a história do ser humano pela Terra, passado e futuro. A peculiaridade da nossa civilização é a capacidade de registrar memórias e administrá-las, distribuir, atualizar, guardar, acessar e das mais diversas formas possíveis: imagens, escritos, físicos, virtuais, etc. Essa administração do conhecimento permite que acumulemos tempo, de trabalho e experiência, e que não necessariamente precisemos ter o conhecimento para desfrutar dos seus benefícios. Fazemos uso constante de tecnologias e saberes que não temos a real compreensão, porém fazem parte de conhecimentos compartilhados pela sociedade. Há tanta informação que seria impossível uma pessoa saber de tudo no mundo. Esse processo extra-somático é explicitado em *Cultura, um conceito antropológico*, de Roque Laraia, onde o autor explica:

“Toda experiência de um indivíduo é transmitida aos demais, criando assim um interminável processo de acumulação. Assim sendo, a comunicação é um processo cultural. Mais explicitamente, a linguagem humana é um produto da cultura, mas não existiria cultura se o homem não tivesse a possibilidade de desenvolver um sistema

articulado de comunicação oral.” (p.52)

Contudo, a comunicação é uma forma de registro que é uma interpretação/ponto de vista do produto final de um processo. O problema de registrar de forma sólida qualquer coisa é porque impede a sua fluidez. A memória é uma narrativa coletiva, que a partir da possibilidade da comunicação, é estendida e reconstruída constantemente por meio de simbologias abstratas.

A partir do antropólogo contemporâneo Leslie White, Laraia pontua:

“Todo comportamento humano se origina no uso de símbolos. Foi o símbolo que transformou nossos ancestrais antropóides em homens e fê-lo humanos. Todas as civilizações se espalharam e perpetuaram somente pelo símbolo... . Toda cultura depende de símbolos. É o exercício da faculdade de simbolização que cria a cultura e o uso de símbolos que torna possível a sua perpetuação. Sem o símbolo não haveria cultura, e o homem seria apenas um animal, não um ser humano. ... O comportamento humano é o comportamento simbólico. Uma criança do gênero *Homo* torna-se humana somente quando é induzida e participa da ordem de fenômenos superorgânicos que é a cultura. E a chave deste mundo, e o meio de participação nele, é o símbolo.” (LARAIA, p.55)

e completa,

“todos os símbolos devem ter uma forma física, pois ao contrário não podem penetrar em nossa experiência, mas o seu significado não pode ser percebido pelos sentidos”. Ou seja, para perceber o significado de um símbolo é necessário conhecer a cultura que o criou.’ (p.56)

Esses símbolos, sejam eles registros de longo prazo ou palavras que saem das nossas bocas, fixam significados, por mais que essas formas simbólicas por si só tenham uma incompletude que podem ser preenchidas por diversos significados. O estudo que investigou mais a fundo essas relações chama-se semiótica, iniciado oficialmente pelo linguista e filósofo Charles S. Peirce, onde são explorados como os mecanismos de significação se manifestam, e especialmente como se faz a relação de signo, significante e significado e como a subjetividade cria a simbologia por trás da



imagem. A linguagem é uma forma de representação da experiência humana por meio de códigos, a linguagem é metafórica e interpretativa. A experiência humana nunca pode ser equivalida à linguagem, e a tentativa de traduzi-la concretiza um pensamento construído *post-factum*. Por mais que existam graus de fixação diferentes dos significantes aos seus significados, o significante nunca vai ser totalmente livre de significado se esse está inserido na cultura. A experiência do contato entre o “eu” e o “mundo” vai ser sempre uma construção constante de significados reinterpretados e fluxos, intermediados por algum tipo de linguagem. A linguagem é metafórica.

Ao identificar nossa sociedade como um mundo de representações, com infinitos potenciais significados, ficamos incertos no sentido do real. Se a representação é o que vem depois do real, complementando-a, então a representação é o significado do real. Mas se a representação é contrária ao real, e o oposto de real é abstrato, isso faz do real o significante. Logo a presença do real é justificada pela sua representação. Contudo, é importante localizar como se manifesta essa representação, porque enquanto as impressões do real se dão isoladamente em cada indivíduo, a materialidade de uma representação que promove a projeção do seu significado no mundo estabelece um congelamento do sentido. O preenchimento da ausência do real com a representação pode levar a que essa seja lida de forma literal, absorvendo a interpretação de quem a materializa. Na obra *Simulacros e Simulações*, o autor Jean Baudrillard decorre sobre as relações de sentido entre o real e as representações e como as representações ofuscaram o real e renderam o que ele chama de simulacros.

O hiperreal promove a criação de uma “realidade” mais real do que a vida real. Através do uso de símbolos criam-se simulações de experiências da vida que são otimizadas através da linguagem com absorção muito mais rápida e seletiva. Podemos observar a hiperrealidade no *instagram*, por exemplo, quando acompanhamos um *storie* de uma pessoa em posição de *selfie* contando um caso particular da vida dela e temos a impressão de estar falando diretamente com a pessoa. Além de não ser verdadeiro o fato daquela pessoa estar falando diretamente para você, aquela pessoa tinha o

controle do que seria dito diferente por conta de estar presente em uma plataforma e certamente também tinha uma intenção em fazer aquilo parecer daquela maneira, fora os efeitos do enquadramento de *selfie*, que dá a impressão de proximidade maior do que a que praticamos em dinâmicas normais de conversa. Essas dinâmicas do mundo contemporâneo parecem se confundir à medida que se tornam mais comuns no nosso cotidiano.

As brincadeiras de faz de conta de criança podem ser sobre os assuntos mais fantasiosos até a coisa mais banal, geralmente ligado ao cotidiano da vida adulta, é um eterno aprendizado através da simulação. Essas simulações ensinam neste momento de construção o que as crianças devem esperar da vida em alguns poucos anos. Nos últimos anos passamos a ver muitas crianças muito novas fazendo uso de *smartphones* com domínio impressionante de suas funções, por mais impressionante que possa parecer, faz total sentido se considerarmos que possivelmente as pessoas que as criam e outras pessoas que convivem com a criança fazem uso desses aparelhos. A imitação é a nossa forma primária de entender as coisas, então tendemos a esperar que imitemos o que absorvemos. E assim se dá a tal da construção social...

Esse processo é denominado em “Cultura - um conceito antropológico” quando o autor afirma que “o comportamento de um indivíduo depende de um aprendizado, de um processo que chamamos de endoculturação. um menino e uma menina agem diferente não em função dos seus hormônios, mas em decorrência de uma educação diferenciada”. (p.20)

Criando padrões, morais, expectativas... Com todo esse planejamento de criação de demanda através das imagens, o controle do espaço se torna cada vez mais disputado. O domínio das verdades se torna cada vez menos exclusivo e os limites cada vez mais flexíveis, evidenciando o caráter contextual dos parâmetros. Há alguns anos, por exemplo, as pornochanchadas ainda trabalhavam com uma moral “aceitável”, apesar da sensualidade e a vazão dada à identificação e à idealização do público masculino com a figura do malandro conquistador. Contemporaneamente não pode haver um

produto como tal pois esse estabelece o significado dos seus personagens em padrões muito estritos para a complexidade que o ser humano quer se encontrar. O espetáculo agora precisa ter a mesma quantidade – ou mais – de possibilidades que a vida, pois ele se alimenta da necessidade de sentido - semelhante ao hiper-real. “(...) o alvo é passar para o lado oposto: a realidade surge no espetáculo, e o espetáculo surge no real. Esta alienação recíproca é a essência e o sustento da sociedade existente”. (DEBORD)

## 2.2. Sedução e Construção do Desejo

O *american way of life* é um exemplo clássico de simulacro a fim de desenvolver um público de consumo através de uma estética comercial que oferece uma narrativa fictícia de boa vida e ideal paradisíaco. Todas nossas necessidades objetivas estão com a solução disponível através de itens da nossa cultura que se diferem de acordo com as condições de existência do indivíduo, e através dessas escolhas conseqüentemente tem seu estilo de vida e parte de sua identidade determinado a partir do seu consumo. Em *Cultura de Consumo e Modernidade*, Don Slater afirma “é principalmente por meio das mercadorias que sustentamos e reproduzimos na vida cotidiana as relações sociais e as identidades que vivemos”. Essas mercadorias são representações simbólicas de como você se manifesta no mundo. Como vivemos mediados pelo dinheiro e não produzimos diretamente o que consumimos, acabamos fazendo escolhas para suprir nossas necessidades.

A cul<sup>1</sup>tura do consumo capitalizou tudo que é material e o que é imaterial também e, como aponta J. Smiers<sup>1</sup>, “Não existe nenhuma grande restrição sobre o que pode ser consumido: todas as relações sociais, atividades e objetos podem, em princípio, ser trocados como mercadorias”. Essa descentralização do que pode ser consumido cria simultaneamente uma descentralização do desejo, que não perde o seu potencial, ao

---

<sup>1</sup> Livro *Arte sob Pressão: Promovendo a diversidade cultural na era da globalização*

contrário, tem sua potência multiplicada. Como diria Baudrillard em *Da Sedução*, hoje em dia nada é menos certo que desejo. O desejo referido aqui é a força que move as atitudes humanas em busca de objetivos diversos. O desejo é polivalente, mas no contexto contemporâneo está essencialmente ligado ao consumo. A cultura é uma lente através da qual as pessoas veem o mundo, de acordo com Ruth Benedict em seu livro *O Crisântemo e a Espada*, e as lentes do consumo condicionam o desejo das pessoas de forma que interessa quem as controla.

O desejo e a sedução fazem parte de movimentos similares, que são as simulações, encenações artificiais dos corpos que representam um domínio restrito e superficial (interpretativo) do universo simbólico, e que por conta da volatilidade que abrigam, acaba sendo impossível de definir ou descrever materialmente, e todos os signos de sedução podem ser revertidos em algum momento. A sedução é cultural, tendo como parte de suas práticas processos ritualísticos e uso de signos comuns para exercer comunicação. “A sedução nunca é da ordem da natureza, ela é da ordem do artifício; nunca da ordem da energia, mas da ordem do signo e do ritual” (p.2).<sup>2</sup>

As simulações afirmam a ausência. O autor pontua diferenças entre as representações e as simulações, onde a primeira estaria na tentativa de ser como a realidade e a segunda não nega ser diferente do real. As representações vivem na incompletude para poder se remodelar e encaixar, as simulações são tão completas que são a demanda. Em “*Simulacros e Simulações*”, o autor afirma “assim a questão terá sempre sido o poder assassino das imagens, assassino do real, assassino do seu próprio modelo, como os ícones de bizâncio o podiam ser da identidade divina.”

Logo a produção de imagem é mais importante que o produto real. A partir da criação do interesse e de todo um imaginário simbólico em volta de determinado assunto, criam-se as próximas possibilidades e estabelecem um padrão de consumo onde o capitalismo se agarra. A maior proximidade do sujeito ao “querer” em lugar do “ter” promove um alargamento do vazio dificultando cada vez mais o seu preenchimento. Em

---

<sup>2</sup> *Da Sedução*, Baudrillard

A Sociedade do Espetáculo, Guy Debord se debruça nas relações de espectador e imagem, e como na contemporaneidade a cultura deixa de ser vista como padrões concretos de comportamento, e passa a ser um conjunto de mecanismos de controle, numa sociedade tão indissociável das suas verdades exteriores que o sujeito é dependente desses mecanismos de controle para criação de sua identidade. Em seu livro ele afirma “o espetáculo não é um conjunto de imagens, mas uma relação social entre pessoas, mediatizada por imagens”(p.14), “(...) o espetáculo é a afirmação onipresente da escolha já feita na produção e no consumo”. Essa relação criada pela pelo espetáculo, em maioria promovida pela imagem, conduz nossas relações sociais.

Esses movimentos culturais, por mais que não se materializem por si só, se materializam nos corpos humanos, que são canais de comunicação e passam a conter signos externos, e são capazes apenas de existir na ausência da realização. Esses signos permitem tornar os corpos portadores de significado, exercendo a sedução de forma ativa. O segredo da sedução é a transubstanciação do conteúdo em símbolos, que oferece uma breve apresentação de prazer de forma ampla e rasa, de forma que o indivíduo pode explorar esses símbolos de acordo com a própria subjetividade, e permite-se ser contemplado pelos desejos mais pessoais. A sedução contém a perfeição ainda não alcançada, a promessa do ideal, que como ainda não foi alcançada habita um formato polivalente e abstrato. A prática de seduzir vem a partir do desejo por algo, porém esse desejo por essa coisa é diferente da coisa em si. Quando essa coisa habita o campo das ideias é um desejo, a partir do que essa coisa é conquistada se torna desejado. O desejo é baseado no querer, nas proibições e nos limites (BAUDRILLARD). A sedução emana a busca por uma vontade idealizada e o idealizado só pode ser artificial.

O jogo que se forma com a sedução não contemplada é ao mesmo tempo uma angústia e um alívio, pois enquanto não é alcançada, ainda pode ser perfeito, e se abstém de inseguranças possíveis, como por exemplo a situação de como vai ser a performance de ereção em alguns casos, que é falha as vezes no seu ato real e põe

em cheque a “virilidade” masculina. Essa perfeição do desejo por essas imagens artificiais que cultivamos no nosso imaginário frustra sexualmente tanto o indivíduo consigo mesmo e com os outros. “A libertação da mulher é a libertação do homem” (ACTUELS, Galilée, p.33). A realidade dos corpos que conhecemos na cultura ocidental é do modelo sexual e produtivo, que observo como efeito da mídia excessiva, especialmente do pornô. Por mais que a indústria da moda e o *star system* também construam drasticamente o imaginário e os padrões ocidentais sobre os corpos, está tudo atravessado pelo ponto de vista pornográfico. É interessante notar que o ponto de vista pornográfico é um ponto de vista masculino, então por mais que certos lugares da mídia estejam ocupados por mulheres, os homens ainda ditam regras nesses espaços. “A mulher é colocada como objeto de olhar do homem, a câmera é um olhar masculino” (Laura Mulvey). Coisa engraçada que pode ser observada a partir disso foi o protagonismo feminino e do gozo feminino nos filmes pornôs da forma mais hiperreal possível, bem de perto e fazendo bastante barulho, mas não é nenhuma forma de feminismo ou empoderamento do desejo feminino, mas porque o público-alvo é masculino e dessa forma o filme pornô promove no espectador homem a impressão de dar prazer, cumprindo desta forma o sentimento de satisfação como homem capaz e “bom de transa”, ironicamente, pois o prazer da pornografia ligado a masturbação é totalmente falocêntrico e voltado para o homem.

Como apresenta Baudrillard em “ pornô estéreo”, o pornô acrescenta uma dimensão de espaço ao sexo, que o faz mais real do que o real. Essa é a característica principal do hiperrealismo que com o acréscimo em cima da realidade, alucinação do detalhe e força de signos intensifica a experiência da imagem capaz de alimentar o desejo. Através da ampliação do real criam-se simulacros absolutos que não cabem no real. Contudo, o pornô é o limite paradoxal do sexual, porque não é um ato realmente e naturalmente humano, por mais que seja contemporaneamente um grande estabelecido do desejo.

O pornô em si não exerce sedução diretamente, mas a nudez como adereço guarda

seu segredo. A sedução diante do pornô é composta por um reflexo das memórias pessoais nas imagens\sons dispostas no filme. É a forma ausente da sedução que se alucina sexualmente sob a forma de desejo.

A sedução é poder, mas não como algo sólido, fixo e unilateral. A magia da sedução está na capacidade de se transformar. Como a possibilidade de ocupar o lugar de desejo e de desejado, não como objetos diferentes, mas sim do mesmo objeto que muda de sentido; antes ele era desejo, agora já foi desejado. O real é o lugar do desencanto, uma vez que o que era desejo se torna real, já não é mais desejo.

O desejo é capital, autoridade mítica sobre os corpos e corações. O controle desse capital é poder, é o controle do *design* libidinal da nossa cultura. A produção do sexo procura exterminar a sedução, tanto em imagens quanto na prática, porém essa tentativa é inútil diante da resiliência do desejo. Nas infinitas possibilidades do desejo, esse vazio fica obcecado pela plenitude do poder e a suposta plenitude do sexo, e na expansão do poder o desejo se torna insaciável e a possibilidade de prazer se esvai.

### **2.3. A Invenção da Feminilidade**

“É muito mais difícil destruir o impalpável do que o real”

(Virginia Woolf)

Tal como a sedução, a feminilidade habita um lugar abstrato, imaterial, e querer apontar diretamente para ela implica na sua subjetividade. Essas características, por mais inatas que possam parecer, são códigos simbólicos convencionados e que foram absorvidos em algum momento, principalmente por formas visuais. A feminilidade é um modelo de simulação, como uma paródia do feminino reduzido à aparências. “A feminilidade nada mais é que os signos com que os homens a enfarpelem. “Supersimular” a feminilidade é dizer que a mulher nada mais é que um modelo de simulação masculina” (BAUDRILLARD, P.19). A feminilidade ditada através da imagem foi até a pouco tempo atrás em sua grande maioria de autoria massivamente masculina héterossexual. Consequentemente, o efeito do consumo dessas imagens por mulheres

se desdobra numa construção filtrada e construída nesse ponto de vista.

A concepção 'tradicional' de sexo vem do século XVII a partir da ideia de um único sexo, o masculino. Nessa relação o sexo feminino é subdesenvolvido do sexo masculino (LAQUER). A concepção binária foi naturalizada na nossa cultura e institui significados relacionais e políticos globalizantes dos papéis sociais e de identidade. Em "O Segundo Sexo", quando Beauvoir traz "o homem é o sujeito, absoluto; ela é o outro", ela explicita essa bilateralidade dos sexos e traz a ideia de feminino como o Outro, o que opõe ao primordial ideal. Na sua obra, a autora desenvolve mais esse conceito trazendo diversos exemplos de identidade que são considerados os outros diante dos que detêm poder. Baudrillard afirma em sua obra que "O feminino não substitui o masculino como um sexo ao outro, conforme uma inversão estrutural." e completa "O feminino não é o que opõe ao masculino mas o que seduz o masculino".

Na obra "Da Sedução", Baudrillard define a feminilidade como um produto que surge do desejo e que também o alimenta, de forma paradoxal onde não é possível visualizar de onde começa essa relação, é impossível desvincular um do outro. A defesa dele para esse posicionamento é por conta da erogenidade descentrada da mulher, que cria uma imagem dos corpos espalhada e abstrata, de polivalência erótica de infinita potencialidade de desejo, com ramificações, difrações e intensidades libidinais, diferente da imagem objetiva falocêntrica do homem, onde o gozo aparece como destino. O Autor interpreta que o feminismo quando reinstaura o desejo feminino está combatendo o desejo "tradicional", o que de certa forma determina que o desejo feminino não está inserido no desejo tradicional. O poder masculino de produzir imagens é inegável, por mais que tentem afirmar que estas estão condicionadas às mulheres. A feminilidade, como afirma o Autor, pertence aos homens. Conseqüentemente o feminino acaba vivendo o gozo do sexo oposto e abstendo do próprio desejo, fazendo dela eternamente incompleta.

A feminilidade é um conjunto de signos pelos quais os homens associam o ser feminino e as mulheres encarnam. Supersimular a feminilidade é afirmar a mulher como um



modelo de simulação masculina, onde a mulher perde a posição de sujeito e passa a ser um ídolo\objeto sexual e o homem é o mestre e senhor da realidade sexual. Um exemplo interessante que o Autor de “Da Sedução” traz da feminilidade representada é o jogo de sedução feito pelas travestis quando se constroem pelas performances dos signos do feminino. O autor menciona a “incerteza da feminilidade” como o princípio da falha da representação feminina, mas acuso isso à falta de representatividade no discurso. A necessidade da feminilidade de ser recriada é eminente, não necessariamente para opor a ideia anterior, mas pelo protagonismo da narrativa.

Tal como o modo pelo que o inconsciente da sociedade patriarcal estruturou a forma de pensar imagens, o papel social da mulher é usado como significante do outro masculino, presa por uma ordem simbólica na qual o homem pode exprimir suas fantasias e obsessões através do comando linguístico, impondo-as sobre a imagem silenciosa da mulher, ainda presa a seu lugar como portadora de significado e não produtora de significado (MULVEY, 2013, p. 438). Em tal movimento, a autora evoca o paradoxo do falocentrismo, que depende essencialmente da imagem da mulher castrada; definida pela falta, sua carência é o que produz a potência simbólica do falo. Esses critérios sempre foram cruciais para a censura cultural do conteúdo quanto a sua sexualidade. As pornochanchadas, por exemplo, que são aquelas comédias eróticas da década de 60 e 70 que trabalhavam com uma moral dita como “aceitável” apesar da sensualidade, estavam ali para dar vazão ao narcisismo masculino, ou seja, à identificação e à idealização do público masculino com a figura do malandro conquistador, enquanto o desejo feminino ainda hoje briga por espaço para ser representado. É muito importante entender como interpretações sociais e psicológicas estabelecidas determinam uma “diferenciação sexual que controla imagens, formas eróticas do olhar e o espetáculo” (MULVEY, 2013, p.437).

Em O Mito da Beleza, Naomi Wolf interpreta as imagens de beleza femininas produzidas principalmente a partir do Pós-segunda guerra como uma arma política contra a evolução da mulher, defendendo que o discurso da beleza tomou o lugar do

que outrora seria controlado através da domesticidade, maternidade, castidade e passividade. “A modelo jovem e esquelética tomou o lugar da feliz dona de casa como parâmetro de feminilidade bem sucedida” (p. 13). A revolução sexual propiciou a descoberta da sexualidade, então foi conveniente relacioná-la com a beleza. Conforme se atribui mais valor pela beleza, as mulheres passam a se organizar em uma hierarquia vertical e passam a precisar competir de formas artificiais. “Se uma identidade social se torna mais proeminente do que a identidade pessoal, pessoas são inclinadas a definir seu eu em termos de o que os fazem semelhantes aos outros.” (Jacqueline de Jesus e Hailey Alvez, feminismo transgênero e movimento de mulheres transsexuais). As qualidades determinadas de beleza são apenas símbolos do comportamento desejado, como por exemplo a juventude e a virgindade que são belas porque retratam a ignorância sexual e a falta de experiência e o envelhecimento na mulher que é feio porque as mulheres adquirem poder com o passar do tempo. Entre diversas pontuações sobre as formas de controle fomentados a partir do conceito de beleza, o mito da beleza fala de uma contínua comparação com imagens de um ideal físico amplamente difundido que nunca de fato existiu.

#### **2.4. Tecnologias, Imagem e Contemporaneidade**

A inserção da tecnologia digital no cotidiano contemporâneo tem se dado de maneira quase vital, principalmente nesse momento presente do texto em meio à pandemia de COVID-19 que resultou na translocação de grande parte de nossas atividades sociais para o território virtual. Se o território virtual já era utilizado em demasia antes da pandemia, durante ele aumentou proporções tanto de tamanho quanto de importância, e passou a ser o espaço central das relações essenciais da vida de muitas pessoas, podendo abranger desde atividades como ir ao banco e ao mercado, trabalho, interações entre amigos e família, entre outros, e pode acabar resultando em impactos em aspectos muito mais inconscientes das nossas vidas como prazer e noção de tempo. O território virtual é feito de excesso de estímulos visuais e sonoros, que através de

uma linguagem simples, nos oferece infinita possibilidade de informação de forma que não dá tempo de processar tudo que recebemos, muito menos refletir sobre eles, provocando incompletude. Além disso, temos a tendência de considerar a veracidade das imagens fotográficas como índice factual, por conta do intermédio da máquina primeiramente entre a pessoa que tira a foto e o objeto fotografado, e em seguida entre o espectador e o assistido, pois o aparelho técnico parece fornecer as verdades inexoráveis.

Desde os primeiros filmes, o ato de enxergar-se refletido na tela provocou nas pessoas um sentimento de contemplação e desejo. No texto *Memória e Imaginação*, o autor Hugo Münsterberg fala sobre como a partir da memória, projeções e emoções o cinema é capaz de atingir a subjetividade de cada um, e dessa forma desperta emoções no espectador. “A memória se relaciona com o passado, a expectativa e a imaginação com o futuro” (p.41). O autor também fala da forma que a intensidade do cinema é mais associada ao ritmo do pensamento do que ao da própria vida. Quando o espectador busca consumir algum conteúdo é porque de alguma maneira se identifica com o que é representado na tela, visto isso a indústria passa a usar destes corpos para controlar o desejo. “A percepção externa não é só um ponto de partida, mas uma influência controladora. A ideia associada não é sentida como criação nossa, mas como algo que temos que nos submeter”(p.43)

Com o avanço da tecnologia, o espaço do audiovisual multiplicou suas formas e funções, conseqüentemente seus efeitos. O ambiente virtual que estamos habitando ultimamente, com ênfase internet, que não tem mais do que cinquenta anos e já está dominou e se fundiu em diversos aspectos da sociedade, está em constante crescente em um ritmo cada vez mais acelerado de forma que a proliferação de imagens é tão intensa que substitui a imaginação e supera o que cabe na vida humana. Além de abrigar um espaço abstrato, que desafia as concepções anteriores, a quantificação total do ciberespaço sendo infinita torna o significado total e as potencialidades indefiníveis e incapazes de totalidade.

Apesar disso, esse espaço é praticamente onipresente pois é compartilhado por todos e está normalmente de tão fácil acesso quanto o seu bolso ou sua mochila, e palco de acontecimentos reais, comportando-se como uma dimensão espacial paralela pela qual também transitamos. Entretanto, a artificialidade da experiência não pode ser equivalida com a experiência do real por diferentes peculiaridades da representação, por mais que a tenha a interação com a tecnologia se esforce para simular a experiência real. Como já apontado diversas vezes até aqui, a experiência do real e do virtual são distintas, conseqüentemente criam prazeres distintos. As possibilidades de controle e protagonismo na relação com a imagem criam no espectador um “prazer escopofílico”, que seria o prazer de tornar o outro como objeto, sujeitando-o a um olhar fixo e controlador.

### **3. Objetos em Análise**

Para continuar essa pesquisa explanando esses conteúdos abstratos que foram abordados, trouxe um compilado de imagens e conceitos de/sobre o feminino para ser dissecado a fim de analisar alguns exemplos dos conceitos que exploramos. Gostaria de pensar no objeto dessa pesquisa como esses conteúdos representativos abstratos que são signos de sexualidade, desejo e feminilidade, então na realidade essas fotos seriam meios para encontrar o objeto da pesquisa.

As imagens coletadas foram organizadas de acordo com a forma e o conteúdo diante do tema da pesquisa, e ao coletar as imagens busquei pluralidade nos âmbitos a fim de alcançar maior refinamento na comparação dos contrastes.

Para observar com mais facilidade, todos os objetos passarão por uma análise visual levando em conta seus elementos estéticos, signos e símbolos, além do contexto histórico e relações com os conceitos teóricos. Também escolhi dividi-los em três categorias maiores – venuses, artificios e proibidos. A primeira categoria “venuses” refere-se ao conceito de vênus, ideal feminino, onde através das representações

históricas do feminino uma linha de memória temporal é traçada que explora, contextualizada e interpreta um pouco da imagem do padrão feminino que compartilhamos culturalmente. A segunda categoria intitulada de “artifícios” explora a artificialidade das representações nos meios e como elas são articuladas para construir e contemplar sexualidade e desejo. E por último “os proibidos” estão para debater o desejo acerca do poder e do impossível – principalmente aquele que o espectador nunca poderá ter ou fazer.

### **3.1. Venuses**

Vênus no panteão romano era a deusa do amor e da beleza, também conhecida como Afrodite entre os gregos, a quem o nome do planeta faz referência. Através da nudez e da anatomia divinal, a Vênus representa o ideal perfeito da mulher, e o seu nome transgride para um conceito que se derrama para outros tempos da história da arte denominando diversas formas de representações idealizadas da figura feminina. A denominação “Vênus” da forma que temos contemporaneamente não foi desenvolvida ao mesmo momento que muitas das conhecidas Vênus, essa foi uma nomeação posterior em grande parte das vezes, mas ainda sim essas afirmam através de suas representações características idealizadas funcionais ou estéticas da sociedade da época correspondente.

Esse capítulo e linha de raciocínio deriva sua inspiração principalmente do livro *Mulheres, Mitos e Deusas*, da historiadora mexicana Matha Robles, onde ela discorre sobre a história de diversas personagens e representações femininas fictícias ou não e debate sobre a influência dessas personalidades na construção social ao longo do curso da civilização ocidental. A coletânea de personagens difere do livro para as que selecionei aqui, porque, principalmente, a autora constrói a narrativa a partir do ponto de vista mexicano, de forma que algumas relações não caberiam tão bem aqui, como

algumas relações que são feitas aqui não são tratadas no livro.

Através das transformações das representações femininas ao longo da história da humanidade é possível observar os valores morais e estéticos de cada época, de forma que analisar essas idealizações se torna lidar com o desenvolvimento da imagem e do papel da mulher ao longo da história até os dias de hoje. É importante frisar que, justificando o título do capítulo, as imagens reunidas aqui se referenciam a diversas formas de Vênus, ou seja, representações idealizadas e analisar a imagem da mulher através de idealizações se afasta da real imagem da mulher, logo entender que tratam-se de estereótipos é manter-se consciente quanto a forma que o papel da mulher foi visto ao longo da história.

### **3.1.1. Estatuetas de Vênus da Pré história**

Existem muitas incertezas acerca do período pré-histórico por conta do grande distanciamento cultural, especialmente em relação a hábitos sociais. Sabemos o que sabemos por conta dos achados da arqueologia na modernidade, principalmente registros prematuros em forma de representações imagéticas. Não se sabe ao certo o significado desses achados, nem mesmo se estes registros tinham como objetivo registrar as práticas ou se tinham alguma função na dinâmica daquele povo, tampouco se sabe sobre a autoria das obras, logo as constatações acerca desses artefatos são, na maioria, interpretações de estudiosos, passíveis de incerteza. Dito isso, as interpretações aqui são pautadas no contexto de estudo desses objetos, descobertos em maioria a partir da segunda metade do século XX, de forma que reflete a pré-história mas também a contemporaneidade.

A Vênus de Hohle Fels [Figura 1] é a mais antiga das representações da mulher já encontrada. Essa é uma pequena escultura tridimensional composta de formas

aproximadamente geométricas e sem muitos detalhes. Sua forma induz um corpo disforme, onde duas protuberâncias côncavas se ressaltam, que seriam seios femininos. A estatueta tem um tronco robusto e pernas curtas e afastadas uma da outra. Nota-se também uma cabeça simplificada e reduzida e há uma rachadura entre as duas pernas.

A próxima imagem é a Vênus de Laussel [Figura 2] que é uma representação de uma figura feminina segurando um objeto semelhante a um chifre, datada de quase 10.000 anos depois, onde é possível observar o aprimoramento nos traços e detalhes em relação ao exemplo mais antigo. As proporções do desenho são mais realistas em relação ao corpo humano, onde é retratada uma mulher de seios e cintura grande, a imagem é formada por linhas e relevos, e é notável que houve um tratamento nas partes mais relevantes da imagem, que é o tronco, enquanto a cabeça não está polida, apenas traçada e com o interior bruto, e no fim das pernas que afinam não há pés. Diferente das outras imagens, essa é uma escultura que foi tirada de uma parede maior, o que sugere que ela ficava fixa em algum lugar, explicativo também para essa ser uma das maiores representações desse período.

O refinamento estético avança ao longo do tempo de forma que é possível ver morfologia estilística e ainda assim certa equivalência nas formas entre territórios diferentes dentro do mesmo período temporal. A Vênus de Dolní Věstonice [Figura 3] e a Vênus de Lespugue [Figura 4], por exemplo, seguem técnicas e estilos totalmente diferentes, mas se assemelham em certos aspectos.

A primeira composta de linhas retas e a segunda de linhas mais curvas acabam se assemelhando muito na forma quanto a maior parte sendo o centro delas, independente de ser o seio ou a barriga, e se estreitam na cabeça e nos pés, quase como um losângulo, forma que se mostra quase literalmente na Vênus de Savignano [Figura 5].

Em moldes semelhantes mas não tão acentuados foi composta a famosa Vênus de

Willendorf [Figura 6], rica em detalhes, ainda abstrai a face com algo que pode ser considerado cabelo ou outra coisa qualquer, mas nunca a face. Apesar disso é a imagem que mais se assemelha a uma pessoa real, com linhas não tão contínuas encontradas nas demais, e contendo detalhes muito humanos como umbigo e joelhos.

A Vênus de Savignano e a Vênus de Roumanie [Figura 7] vieram posteriormente numa forma de abstração estética acentuada, porém mantendo determinadas características de relevância simbólica. Já a Vênus de Malta [Figura 8] é retratada de uma forma mais realista, possivelmente a de corpo mais realista entre as apresentadas, mas a ausência total da cabeça é de se chamar atenção. Deve-se considerar a possibilidade de uma possível cabeça que foi quebrada em algum momento, mas a ausência dessa cabeça em comparação às outras venus faria sentido.

Entre essas Vênus existem notáveis semelhanças em relação às proporções, ênfase constante no tronco do corpo, especialmente nos seios, barriga, quadris e coxas, que representam o ser feminino. A afirmação do feminino é através de elementos referentes à gestação. A possibilidade de gerar vidas foi e ainda é essencial para a perpetuação da espécie, além da reprodução ser um instinto natural de todos os animais. Na maior parte das imagens o elemento principal são os seios, no centro da estatueta, da onde tiramos o nosso primeiro alimento. Há até a possibilidade de alguma dessas representações afirmar uma mulher grávida, como a Vênus de Savignano que mostra uma grande protuberância na área da barriga para frente. O umbigo também é um elemento presente em alguma dessas estatuetas. Esse é um pequeno detalhe que poderia não ter sido registrado, mas o umbigo é a marca indicativa de que nascemos de uma outra mulher. Em contrapartida, o tamanho reduzido ou ausência da cabeça, dos braços e pés marcam a não relevância desses membros e do que eles representam, dando ainda mais ênfase às partes presentes. A ausência da face é unânime.

Há certas presenças como o chifre da Vênus de Laussel que são inegáveis, e pode



significar inúmeras coisas, mas a presença em si o torna simbólico. A fartura é facilmente associada à representação da mulher. Não se sabe ao certo mas pelas interpretações de estudiosos, o elemento presente na mão da mulher poderia ser um corno de bisão simbolizando uma presença masculina ou o formato de uma lua crescente, tendo alguma coisa a ver com ciclos menstruais, e a mão no ventre simbolizaria uma conexão com o útero. Há também quem diga que essa imagem representa uma entidade divina da fertilidade. Foi considerado que o chifre poderia ser também um instrumento musical, um pênis, ou um compartimento de alguma bebida, que determinaria a mulher não como uma deusa, mas como uma xamã.

Essas relações são interessantes pois determinam a feminilidade a partir do corpo material, que é a primeira forma de registro que podemos constatar que determina especificamente a diferenciação de gênero. Apesar de não ser possível afirmar, a maternidade aparece como característica principal do feminino.

### **3.1.2. Venus clássica**

O mito do gênero feminino se concretiza a partir do período clássico, com avanço das civilizações que se tornam mais complexas socialmente. Desse período originam-se as imagens famosas mais antigas, inclusive as vênus gregas que inspiram esse capítulo. Esse período me traz rapidamente alguns conceitos característicos para mulher, como: jovem, bela, ideal, nua, seios, leveza... esses conceitos podem ser um pouco pessoais, mas existe uma diferença essencial entre essas imagens que me refiro a seguir e as vênus pré-históricas; a presença principal deixa de ser a maternidade.

Nesse período, as estátuas têm as formas do corpo bem realistas e trabalhadas, tanto em tamanho quanto em detalhes, podendo-se comparar à corpos reais. A primeira, Vênus de Milo [Figura 9], nomeada em homenagem à ilha onde foi encontrada, é uma

estátua maior do que as outras, apresentando certa imponência. Ela contém a representação de um corpo com curvas suaves, seios firmes, e barriga com abdômen definido, o rosto apresenta uma expressão serena e sem marcas de expressão, e o cabelo bem arrumado em um penteado. Além disso, a estátua usa de um lenço sobre virilha e as pernas que parece estar prestes a cair, omitindo e propondo a nudez ao mesmo tempo. Em seguida a Vênus de Cnidos [Figura 10] propõe uma figura muito semelhante a anterior, porém dessa vez omitindo a nudez com uma das mãos e segurando um pano na outra. Já a Vênus de Médici [Figura 11] não vem com lenço nenhum mas tenta esconder a nudez tanto da virilha quanto dos seios.

As estátuas apresentam a beleza com características semelhantes, representando uma ideia central de corpo feminino, nu e jovem. Também é importante ressaltar que todas as estátuas acima apresentam leves tentativas de esconder a nudez, seja com o lenço ou as mãos. Mas não é como se a nudez fosse extremamente naturalizada na Grécia antiga, as estátuas acima são representações de divindades gregas e para os gregos o corpo humano continha a mesma beleza e harmonia que a natureza.

Nem toda representação feminina na Grécia antiga era nudez divina. As Cariátides [Figura 12], por exemplo, eram pilares de do templo de Erecteion que significava literalmente “moças de Karyai”. Elas têm mais ou menos o tamanho de uma pessoa normal e utilizam uma roupa colada, que evidencia as curvas do corpo, especialmente os seus e as pernas. As Hermas era um tipo de coluna com uma cabeça em cima, como a destacada que tem na base inscrito o nome “Aspásia” [Figura 13], que foi uma figura notória na Atenas da Era Clássica. Aspásia era uma pensadora que nasceu em Mileto (470 a.c. - 400 a.c.), cidade onde as meninas podiam receber educação. Essa é uma das poucas representações de uma personagem feminina não mitológica da Grécia antiga. Acredita-se que quando Aspásia imigrou para Atenas tornou hetera, que são prostitutas refinadas que além de relações sexuais, ofereciam companhia e prazer cultural. O fato dela ser estrangeira a proibia de casar e fazia cobrar impostos,

tornando-se mais independente do que outras mulheres de Atenas, que não participavam da vida pública. A partir do conhecimento, Aspásia se tornou influente, teve contato com Sócrates e foi companheira de Péricles.

O elenco escultórico feminino desse período retrata uma produção de autoria provavelmente masculina por conta dos hábitos da época, e desta forma o resultado imprime signos artificiais de feminilidade. O emprego, por exemplo, do lenço em diversas das esculturas é interessante porque retrata a tentativa de criação de mistério para que através disso seja implementada alguma interação de mistério/desejo ao bloquear a nudez. Além disso, a similaridade das formas e ênfase na idealização física forma uma homogeneidade de um padrão estético, físico mas também comportamental, como é possível observar nas expressões ingênuas e delicadas. Por mais que o impacto da beleza só tenha nos atingido de forma mais drástica a partir das mídias de massa, a supremacia do equilíbrio estético determina uma hierarquia de valor, ainda mais quando estátuas tão grandes representam Deusas, confirmando a aproximação do belo e do divino.

### **Cristianismo**

“Com o predomínio da palavra de Cristo no centro da religiosidade imperial, essa presença seria deposta por um patriarcado tão vigoroso que, a partir dos séculos V ou VI de nossa era e até a ascensão do feminismo contemporâneo, apagou da história tanto a presença como a simbologia relacionada às mulheres.” (Robles, p.297)

A herança grega de mulheres batalhadoras, sensuais e sugestivas de fecundidade foi ofuscada com a ascensão do Cristianismo e perpetuação de seus conceitos na moral tradicional ocidental, resultando em diversos impactos culturais globais, desde o calendário que rege nossos anos à produção de arte gigantesca voltada para essa temática. Contudo, o que é interessante aqui é a influência do cristianismo na representação da mulher ao longo da história e a forma que através dessa

representação são implantadas padrões morais que determinam a dicotomia entre o bem e o mal. Os quadros destacados aqui servem ferramentas para analisar essas influências morais tendo em vista que, de acordo com Robles, “as relíquias e o culto às imagens ou entalhadas constituem um dos suportes mais firmes da religiosidade”. (p.300)

A personalidade culpada de Eva, “responsável pelo pecado original e herdeira do poderoso caráter das deusas pagãs” (p. 41), é uma representação ideológica da tradição religiosa. A obra de Enzel Peter, Adão e Eva no jardim de Éden [Figura 14], retrata o mito do Gênesis de Adão e Eva no Paraíso, onde podemos ver um casal nu em um jardim cercado de animais à beira do lago. Eva está oferecendo o fruto proibido da árvore da sabedoria para Adão, e ao lado dela enrolada na árvore está a cobra. Eva é tentada pela serpente a pecar e oferece o fruto proibido a Adão, processo que culmina com a expulsão do casal do Paraíso. Portanto, Eva é a culpada pela queda da humanidade. A história de Eva determina um fardo de pecado para as mulheres e coloca-a como menos racional e mais profana do que o homem, o que reduz suas possibilidades em dois estereótipos opostos do ser ou não ser como Eva: a servente ou a pecadora. A servente aceita, cuida e provê, a pecadora se rebela.

Eva é, contudo, um ser pensante emancipado do criador e com poder suficiente para escolher com a sua própria força mental assumir o direito de viver entre o bem e o mal. Sua sexualidade e capacidade de sedução são a preocupação essencial sobre a feminilidade na tradição cristã ocidental, que estigmatiza uma feminilidade perversa que atinge as fraquezas masculinas, simbolizadas primeiramente na relação da Eva com a Serpente, que a partir da capacidade de comunicar-se entre si, permite que Eva seja seduzida pelo símbolo fálico da serpente, e em sequência Eva seduz Adão para fazer o mesmo que ela, corrompendo a figura passiva de Adão.

O famoso tríptico de Bosch, Jardim das Delícias Terrenas [Figura 15], ilustra as consequências da atitude de Eva, através de uma narrativa em três tempos: o paraíso,

a Terra e o inferno. O quadro fechado alude à criação do mundo, na parte superior pode-se ler a frase, extraída do salmo 33, IPSE DIXIT ET FACTA S(OU)NT / IPSE MAN(N)DAVIT ET CREATA S(OU)NT, que significa "Ele o diz, e tudo foi feito. Ele o mandou, e tudo foi criado".

A parte de dentro do quadro mostra três cenas distintas unidas pelo significado, determinando o lado bom, o lado mau e o pecado que se encontra entre eles. A primeira cena mostra o Jardim de Éden com vários animais e três pessoas, Adão, sentado na grama nu olhando para cima, o Criador, no centro vestindo uma túnica, segurando Eva pela mão, que está em um nível inferior ao criador e também de pé. Sugere-se que Eva acabara de chegar ao paraíso trazida pelo Criador. Na esquerda do quadro está a serpente camuflada na árvore, porém como um presságio do que estava por vir. A segunda parte do quadro traz a representação do pecado através do excesso de informações e ações, muitos corpos nus, cenas de sexo e de guerra, representando um falso paraíso de luxúria. A terceira parte apresenta um mundo onírico com diversos elementos, também conhecido como inferno musical pela quantidade de instrumentos, apresenta entre tons mais escuros os comportamentos estranhos dos seus personagens.

A Virgem Maria é uma das principais personagens da Bíblia, por ser a mãe de Jesus Cristo, marco absoluto de graça e pureza perfeita, que através de uma intervenção divina concebeu o filho de Deus. A imagem de Maria foi reproduzida diversas vezes ao longo da história da arte compartilhando características pontuais, frequentemente relacionadas com maternidade e devoção. A obra *Madonna of the book* [Figura 16] apresenta Maria segurando o menino Jesus em frente a um livro, onde se debruçam fazendo o mesmo gesto com as mãos. Maria está com a cabeça baixa e de olhos fechados enquanto o bebê olha para cima em direção ao rosto dela. Maria usa uma túnica volumosa que deixa apenas sua cabeça e suas mãos à mostra, muito semelhante com a sua representação em *The Virgin in Prayer* [Figura 17], onde

inclusive sua cabeça é coberta por um lenço. Na segunda obra, Maria está também com a cabeça e olhos direcionados para baixo, e suas mãos estão em posição de oração. A representação de Maria é sempre devota, de cabeça baixa e com algum símbolo da ligação com o divino, e representa uma mulher bela e jovem. Maria carrega duas coisas contraditórias, a virgindade e a maternidade no mesmo corpo. Maria afirma a função da mulher reprodutora, assim como aparece a fertilidade nas vênus pré-históricas, mas a virgindade tira dela o que é pecaminoso, o que a coloca mais próxima ao divino.

A Maria representada em *The virgin nursing the child* [Figura 18], de Artemisia Gentileschi, uma das poucas pintoras conhecidas desse período na história da arte, manifesta algumas diferenças, tanto em relação à maternidade, quanto a sua forma física. Nesta obra, Maria tem um véu leve sobre os cabelos soltos e está com um dos seios aparente prestes a alimentar o menino Jesus, que tem uma auréola amarela em volta da cabeça. A posição do olhar dos dois personagens da pintura é semelhante *Madonna of the Book*, mas em *The Virgin nursing the Child* a questão central é a maternidade, diferente da obra de Botticelli, onde os dois personagens do quadro estão virados para o livro, que simboliza ali a doutrina cristã.

A outra personagem da Bíblia de relevância maior é Maria Madalena, que é descrita como uma das seguidoras mais dedicadas de Jesus Cristo. A História dela é misteriosa e com muitas versões diferentes, sendo ela afirmada como pecadora. Há versões que colocam Maria Madalena como prostituta, outras como mulher de Cristo, estudos mais recentes colocam a possibilidade dela ser na verdade uma mulher muito rica da região de Magdala.

A forma que a imagem da Maria Madalena é retratada ao longo da história é muito diferente da representação da Virgem Maria. Muito provavelmente por conta das características atribuídas a ela, Maria Madalena é retratada mais sexualizada e sofrida. As duas primeiras representações de Maria Madalena são do pintor italiano

Ticiano [Figura 19 e 20] e a terceira é de Artemísia [Figura 21]. As duas pinturas de Ticiano apresentam o mesmo formato com elementos diferentes, o enquadramento de retrato do quadril para cima, onde ambas mulheres olham para cima com semblante de medo/preocupação e com a boca entreaberta. Ambas mãos direitas estão sobre o lado esquerdo do peito e os braços esquerdos abraçam o tronco. Pode ser que seja uma pose de retrato comum na época, mas possivelmente há uma simbologia envolvida. Os sentimentos das duas mulheres nas pinturas é evidente, provavelmente a mão sobre o peito relata uma dor emocional.

A primeira Maria Madalena de Ticiano está completamente nua, exceto por partes de seu corpo escondidas pelo seu próprio cabelo, os seios sobressaem entre os cabelos. Já na segunda pintura Maria Madalena está seminua, porém a forma dos seus seios é quase tão nítida quanto a primeira. Na segunda pintura há um livro, que pode ser a Bíblia.

O tom da Representação de Maria Madalena por Artemisia muda significativamente, tanto na pose da foto, no semblante da personagem e nos elementos da pintura. Apesar da posição da mão direita em relação ao coração se referir ao mesmo sentimento na essência, essa Maria não é necessariamente penitente, sua sexualidade não está entre os elementos principais da tela, ela pode estar triste mas ela não está sofrendo como as Marias Madalenas de Ticiano. Essa Maria Madalena está olhando para baixo em direção ao segundo elemento do quadro, um crânio, que pode se referir à morte, nesse caso a morte de Jesus Cristo, seu suposto amante em algumas versões da história.

As três personagens representadas nas obras mencionadas acima completam a narrativa de protagonistas masculinos, principalmente as duas segundas, seguindo principalmente os arquétipos de esposa, mãe e prostituta, de forma que o conteúdo simbólico retidos nessas personagens determina mais significado para o protagonista do que para as próprias personagens.

### 3.1.3. Venus Contemporânea

O contexto que nos encontramos predetermina uma herança cultural que dialoga com as representações femininas apresentadas até aqui através de um sistema simbólico contemporâneo que é traduzido por meio de estereótipos idealizados de aparência, comportamento e papel social. Essa dinâmica cultural não são questões apenas abstratas, elas interferem diretamente no plano biológico de várias maneiras, desde impactos psicológicos, como distúrbios alimentares, à intervenções cirúrgicas. Além de questões estéticas, esses estereótipos apresentam padrões de narrativa que determinam valores morais. A dificuldade de atribuir à mulher uma identidade socialmente relevante, reconhecível e complexa resulta em padrões redutores e funcionais. Por mais que esses padrões não se estabeleçam como absoluto na prática, eles permeiam nossas relações sociais em níveis variados.

Como apresentado em *A Invenção da Feminilidade*, a incerteza da feminilidade e seus ideais abstratos forma um conjunto que estimula uma incompletude sistêmica que atinge principalmente, mas não só, a mulher contemporânea, que pode conduzir suas próprias atitudes de acordo com uma identidade estereotipada para de alcançar uma suposta coerência na sua vida pessoal.

#### **Princesas**

Através de histórias infantis, que fazem parte da cultura popular, são transmitidos os modos de vida e de ver o mundo de um povo ao longo dos anos, e normalmente é uma das primeiras fontes de conceitos morais e papéis sociais que as pessoas têm contato. As primeiras princesas dos contos de fadas são portadoras de conteúdo simbólico muito comum da narrativa da mulher padrão tradicional. É importante ressaltar a simbologia da princesa por si só, que determina instantaneamente poder diante da hierarquia social, e supõe-se, a partir do estereótipo estabelecido, beleza, juventude e



outras características que as coloca como a mais alta pretensão possível para uma jovem mulher. Há vezes também onde uma bela jovem plebéia é desafiada por um conflito e o príncipe aparece como solução e através do casamento a eleva a princesa. Normalmente quando a princesa não é um personagem passivo na história demonstra uma metamorfose de uma adolescente que nunca se relacionou amorosamente para uma mulher casada.

Com a ascensão do feminismo, a forma de retratar essas narrativas mudou, principalmente em releituras fílmicas, porém alguns padrões permanecem intactos. Essa mudança recente na narrativa das princesas mais especificamente tem sido um tema bem estudado pela academia nos últimos anos, principalmente na área de publicidade, tendo em vista o movimento feito pela Disney desde o lançamento de A Branca de Neve até animações mais recentes como Moana e Frozen, onde as personagens principais apresentam narrativas muito diferentes dos filmes mais antigos. Essa mudança está ligada com o movimento do mercado em relação a conscientização do feminismo e a elevação do poder aquisitivo e de decisões das mulheres. Essa mudança é apresentada na monografia de Catarina Kuo, ENSINANDO A SER MENINA: as princesas da Disney e o processo de socialização infantil, onde ela analisa diferenças entre Cinderela, pequena sereia e Frozen.

Por conta da tendência mercadológica da Disney, preferi analisar princesas a partir de um livro de contos infantis clássicos intitulado Volta ao Mundo em 52 Histórias, onde através de um breve questionário foram coletados para serem analisados. A coletânea de histórias é composta pelos seguintes títulos: A Bela Adormecida (França), O homem de muitas formas (Quênia), Pequetito (Japão), O príncipe sapo (Alemanha), A raposa manca (Tchecoslováquia), Jamie Freel e a dublinense (Irlanda), A irmã desconhecida (Suriname), A alma e o coração da baleia (Alasca), A Bela e a Fera (França), As três laranjas mágicas (Costa Rica), Urashima e a tartaruga (Japão), Por que o mar tanto chora (Brasil), Rumpelstiltskin (Alemanha), Grilo, o adivinho (Trinidad), Mushkil Gusha

(Irã), Adeus, pãozinho (Espanha), A moça das pérolas (Portugal), “Mentira!”(Noruega), O barco terrestre (Estados Unidos), João Preguiça (Inglaterra), O príncipe das Urtigas (Hungria), A mosca (Vietnã), A história sem fim (Inglaterra), O mistério dos sete sapatos (Cabo Verde), O brocado maravilhoso (China), O diabo dá, o diabo leva (Holanda), A mulher do pescador (Alemanha), A pobretona que virou rainha (Irlanda), Chapeuzinho Vermelho (França), As três irmãs (Itália), O príncipe dragão (Romênia), Soliday e o corvo (Jamaica), Kahukura e as patupaiarehe (Nova Zelândia), O demônio do jarro (Folclore judaico), Baba Yaga (Rússia), A cabeça voadora (Estados Unidos), João e o pé de feijão (Inglaterra), A flauta mágica (Austrália), Barba Azul (França), Os Gêmeos (Congo/Zaire), Torneio de comilança (Noruega), Branca de neve (Alemanha), Cinderela (França), Rapunzel (Alemanha), A porta do coração (Finlândia), O Gentil-homem de Watness (Escócia), O príncipe serpente (Índia), Estrela Cadente (Estados Unidos), A mulher de neve (Japão), O príncipe adormecido (Grécia), Ivan e o pássaro de fogo (Rússia) e O touro negro de Norway (Escócia).

Pode-se observar que das 52 histórias do livro infantil 57.7% eram centradas em uma trama romântica e 63.5% desenrolava-se em volta do casamento, porém ao fazer o recorte das histórias que tinham uma ou mais personagens princesas, passei a obter dados de 26 histórias, onde esses dados apontam que 84.6% das tramas é centrada em romance e 88.5% das histórias tem o casamento como primordial na narrativa.

É possível observar que aumenta o índice de romance e casamento conforme o recorte acerca das princesas é feito, logo, quando fazemos o recorte contrário, os dados mostram que 69,2% dos contos sem princesas não são centrados em uma trama romântica e 61,3% dos contos sem princesas o casamento não é primordial. Então é possível concluir que as personagens princesas detém a maior parte dos casamentos nas histórias infantis. Isso fica nítido se levar em conta que em 91,6% das histórias com uma ou mais princesas, a princesa se casa e em 87,5% dessas histórias o casamento é sinônimo de final feliz.

O casamento é uma das instituições mais antigas da sociedade e a permanência desse é essencial para constituição da sociedade como a conhecemos. A aproximação da personagem princesa com o tema matrimonial, e até mesmo a narrativa do paraíso matrimonial, é definitivamente uma relação recorrente nas histórias analisadas. O desenvolvimento dessas relações estimula nos espectadores o desejo acerca dessa narrativa. Curiosamente, o casamento normalmente é o final da história, e como mencionado anteriormente associado ao final feliz, mesmo que isso signifique o início de uma nova relação. No capítulo destinado à Cinderela em *Mulheres, Mitos e Deusas*, Robles diz, “o curioso é que a motivação do amor à primeira vista basta-se a si mesma, e que, uma vez ocorrido o deslumbramento, a ninguém interessa o porvir rotineiro de um casal cuja vida nada do que acontece tenha sido obtido por mérito próprio”. No livro a autora também discorre sobre como a felicidade matrimonial é colocada como uma recompensa e o supremo destino. “Não há anseio maior do que aquele que se confirma por um bom casamento” (p.256).

Nas 6 histórias em que o título de princesa é alcançado através do casamento, o casamento é a forma de livramento do estado de submissão anterior daquela mulher. Em todas estas 6 histórias há uma passividade servil no comportamento da futura princesa, como o trabalho doméstico e ausência de recompensa, e a renúncia pacífica da própria vontade em função do outro, e essas características são alinhadas à bondade e pureza. Essa relação é um tanto semelhante com a relação das mulheres e a maternidade, onde através da determinação do amor de mãe como o maior amor do mundo, condiciona a exclusivamente a mulher a servir de forma semelhante para ser considerada boa mãe.

Das 26 histórias destacadas, a princesa renúncia pacificamente a própria vontade em função de outros em 50% das histórias, em 37,5% das histórias a mão da princesa é dada em casamento por um personagem homem e em 50% delas a salvação vem através da magia. A rivalidade movida por inveja também é estimulada e apresentada

em cerca de 33% das histórias, muitas vezes sendo a manifestação dessa relação realizada através da vilã, que normalmente é mais velha que a mocinha, apresenta uma falsa doçura em algum momento da trama mesmo sendo movida por inveja, e ocasionalmente tem ânsia de amor romântico.

### **3.2. Artíficos**

Essa parte do trabalho surge acerca dos atributos artificiais da denominada hiper realidade. A artificialidade é como uma simulação, é uma representação que preenche a ausência do real. A partir da impossibilidade da perfeição caber no real, a simulação se torna mais importante do que o real, e estabelece um padrão de consumo de promessas que não podem ser realizadas no mundo real.

A linguagem em si é uma forma de representação, pode-se dizer que nossas relações sociais são representações, a partir de papéis sociais. A partir da endoculturação somos formados a partir do meio onde vivemos, conseqüentemente absorvemos as representações que nos cercam de maneira natural. Apesar do conteúdo material dessa representação, a sua parte significativa é compartilhada socialmente, executando, através da representação, a comunicação. Então, muitas vezes, apesar do que está acontecendo concretamente, a realidade está presente no que é ali abstrato, pois através de uma representação, que é artificial, o comunicador envia uma mensagem significativa, que é abstrata, para o receptor. Como uma piscadinha, que é um ato artificial que contém um significado implícito, então o que é real sobre essa cena é o flerte, não tem nada a ver com olho.

O ambiente virtual é artificial e tudo que está contido nele é a partir de recursos de comunicação, então não é possível comparar esse ambiente com a “realidade” de forma literal. Os excessos do virtual, também chamados de hiperreal, desenvolvem sensações que não são equivalentes ao mundo real. A exposição excessiva ao ambiente virtual pode gerar um sentimento de incompletude e uma perda dos parâmetros dos estímulos naturais. Além disso, o próprio tempo funciona de maneira

diferente no virtual, sendo uma oferta de infinitas possibilidades e informações, mas através dos estímulos visuais e sonoros podemos viver as experiências como se fossem reais.

Os filmes são interessantes pois nos permitem viver histórias incríveis pertencentes à ordem onírica das coisas, e a partir da possibilidade de sonhar, as pessoas se projetam nos mais diversos personagens. Os personagens pertencentes a esses ambientes de virtualidade normalmente são constituídos da perfeição negada às pessoas reais. Através do artifício da representação, os atores dão vida aos personagens de forma que sejam mais vividos do que seriam na vida real. Baudrillard fala exatamente sobre isso no seu livro *Simulacros e Simulações*, quando fala que o filme *Apocalypse Now* é mais real do que própria guerra do Vietnã, pois além do seu exagero e glamour, foi a versão que todo mundo viu e é a forma que a guerra aconteceu na cabeça da maior parte das pessoas. A maquiagem é um perfeito exemplo, pois a estética da pintura do rosto por cima do rosto, simulando inclusive naturalidade, é muitas vezes a imagem que fica memorizada, fotografada e é reproduzida.

A artificialização da realidade está muitas vezes ligada à capitalização das coisas, criando versões daquela realidade em forma de produto. A partir disso, para ser é necessário consumir. O consumo na sexualidade vai de produtos concretos à formas de agir predeterminadas. Através de um universo simbólico, encenações de sedução contemplam quem busca desejar e ser desejado. O que está em jogo aí não são brinquedos eróticos, mas o consumo do desejo.

### **3.2.1. Pornografia**

A pornografia é uma linguagem representativa cujo o fim é despertar pensamentos sexuais. No artigo *Pornografia, desigualdade de gênero e agressão sexual contra mulheres*, pornografia é definida “como qualquer tipo de material destinado a criar ou aumentar excitação sexual no receptor e que contém a exposição explícita dos órgãos genitais ou de atos sexuais (Hald, 2006)”. Atualmente, o conteúdo pornográfico está em

sua maioria em vídeos na internet vindos de fontes diversas, nos sites pornos. O advento da internet mudou abruptamente o consumo de pornografia através da facilidade do acesso tanto em relação ao acesso do produto em si quanto ao anonimato. Segundo Naomi Wolf, em *O Mito da Beleza*, a pornografia também está no nosso cotidiano, principalmente na linguagem publicitária.

Desde os primeiros filmes, o ato de enxergar-se refletido na tela provocou no homem um sentimento de contemplação e desejo. Há relatos de que em uma das primeiras exhibições de filmes, havia um trem em cena e espectadores saíram correndo com medo de que o trem entrasse na sala. O real e a representação muitas vezes se confundem, e por mais que o produto pornográfico exista como produção no mundo, a narrativa é fictícia. As artificialidades presentes na ficção distanciam o produto pornográfico das dinâmicas sexuais da vida real, entre elas podemos mencionar a presença da câmera, a performance dos envolvidos, o tempo da edição, o intuito daquele produto, entre outros. O porno tradicional, por exemplo, é um produto feito para um público alvo específico, determinado a partir de um estereótipo, que não contempla totalmente quem assiste, mas acaba sendo consumido por estar disponível e contemplar alguma parte do desejo, pelo menos a parte de consumir imagens que despertem desejos sexuais. Normalmente os filmes pornos tradicionais são feitos a partir de um ponto de vista masculino heterossexual, onde ocasionalmente a camera é subjetiva (ponto de vista do personagem) e interage com a personagem feminina diretamente enquanto ela olha para a camera. Essa dinamica especifica de quebra da quarta parede muito comum na pornografia cria a ilusão de dialogo entre a personagem e o espectador, e estimula que o espectador se projete na situação. Além disso, a artificialidade promove a certeza de que tudo ali está garantido, como o desejo e a vontade, a segurança de que não há riscos na performance da ereção, que na vida real põe em cheque a “virilidade” masculina, e há também muitas vezes o orgasmo da mulher, representado por sons e expressões faciais, como indício da performance positiva do outro.

Dessa forma, a pornografia acaba perpetuando desigualdade de gênero e estereótipos

de papéis sociais, como a urgência biológica insaciável do homem e a mulher sendo usada para satisfazer os desejos masculinos. No artigo já mencionado acima, a autora lista diversas manifestações comuns na pornografia que são determinantes na formação do papel do gênero:

De forma geral, a pornografia reafirma estereótipos da "urgência biológica insaciável" do homem (Donnerstein, Linz, & Penrod, 1987). A atividade sexual é sempre unilateral: a mulher é usada para satisfazer os desejos do homem, o clímax das cenas é a ejaculação masculina e a gratificação sexual feminina é ignorada (Dines, 2010). Um estudo mostrou que 97% das cenas com relações sexuais heterossexuais de 45 filmes com conteúdo sexual explícito centravam-se na ejaculação do homem sobre a face ou corpo feminino (o chamado "culto ao sêmen") (Cowan, Lee, Levy, & Snyder, 1988).

O status da desigualdade também aparece em imagens sutis como no uso da autoridade, profissão, vestimenta, idade e posição durante o ato sexual. Um estudo mostrou que, na análise de 282 personagens de 45 filmes com conteúdo de pornografia, os personagens masculinos eram, em 62% dos casos, profissionais ou homens de negócio, enquanto a subserviência feminina era figurada em profissões como assistentes, secretárias e donas de casa em 58% dos casos. Além disso, a figura feminina aparece muitas vezes infantilizada, trajando uniformes escolares, meias, laços e presilhas, voz pueril e ausência de pêlo pubiano, reafirmando a figura de autoridade e poder do homem sobre "adolescentes", ingênuas e frágeis (Cowan et al., 1988).

Ademais, o comportamento feminino na pornografia é marcado pela prontidão ao sexo casual, caracterizada pela pretensa disposição da mulher ao engajamento em atividades sexuais com (múltiplos) parceiro(s) sem qualquer comprometimento ou envolvimento emocional (Zillmann & Bryant, 1988). Se presente alguma forma de resistência feminina, ela é manifestada pela chamada "resistência simbólica" (em inglês, *token resistance*), que se refere ao ato de dizer "não", mas comportar-se como "sim" (Bridges, Wosnitzer, Scharrer, Sun, & Liberman, 2010). Em cenas em que a mulher é submetida a atos sexuais coercivos, ela raramente vocaliza desconforto, mas ao final, responde com aceitação e deleite. O uso frequente da resistência simbólica em filmes de sexo explícito é explicado pelo fato de que homens respondem com maior excitação a cenas onde há resistência simbólica da mulher do que em filmes em que a mulher mostra resistência real ao estar sendo agredida (Malamuth & Check, 1980). Pesquisas mostraram também que a retratação de resistência simbólica aumenta a aceitação de mitos do estupro (Malamuth & Check, 1985). Ela reforça o mito de que a inicial resistência feminina aos

avanços masculinos se tornará, ao fim, uma expressão de gozo, reafirmando a crença irreal de que a mulher terá prazer ao ser sexualmente agredida.”

De acordo com estatísticas de 2015 fornecidas pelo Pornhub, o Brasil tem o oitavo maior tráfego no site, o que significa aproximadamente 200 milhões de usuários. A duração média dos brasileiros por visita é de 8 minutos e 6.4 páginas por visita.

Diante disso, foi desenvolvido um questionário virtual com autodeclarações de 500 voluntários de todos os gêneros entre 18 e 57 anos através do grupo UFF NITERÓI entre os dias 26 e 27 de outubro de 2020 sobre imagens relacionadas à gênero e sexualidade, e a relação dos voluntários com as determinadas questões.

De todos os participantes que responderam, o resultado foi bem homogêneo entre pessoas que assistem e pessoas que não assistem pornografia. 43,2% dos 500 participantes afirmam consumir pornografia, 41% afirmam que não consomem e 15,8% talvez consumam. Aqui vou considerar que as pessoas que não consomem podem já ter consumido alguma vez no passado e dessa forma podem responder outras perguntas que tenham a ver com a relação com esse consumo e que as pessoas que responderam talvez não consomem com regularidade mas consumiram em algum momento ou querem permanecer discretos/não se identificar com isso.

Ao fazer o recorte homem/mulher, adquirimos os seguintes dados: 55,3% das mulheres declaram não assistir pornografia, 17,2% das mulheres talvez assistam pornografia e 27,5% por cento das mulheres assistem pornografia; enquanto os homens, 76,1% afirmam consumir pornografia, 12,6% talvez e apenas 11,3% não consomem pornografia.

A partir do contraste entre os dois é possível entender que o equilíbrio do primeiro gráfico ocorre porque a maior parte dos homens consome pornografia e a maior parte das mulheres não. A conclusão que chegamos nessa análise é que os homens assistem muito mais pornografia do que as mulheres, sendo que  $\frac{3}{4}$  dos homens consomem e  $\frac{1}{4}$  das mulheres consomem. Podem ser apontadas diversas razões para esses resultados como a diferença na formação moral e sexual da mulher e do homem, o ritual de introdução a pornografia vivido pelo homem na adolescência e pelos homens



se corresponderem mais com o conteúdo produzido.

A pornografia é um tema cheio de tabus, e incomoda à muitos. Das mulheres que não consomem, a maioria se incomoda (57.2%) com o consumo de pornografia, 25% diz que talvez e 17,8% diz que não se sente incomodada, mas das mulheres que consomem, a maioria não se incomoda (60%), enquanto 27,3% diz que talvez se sinta e 12,7% diz que se sente incomodada com o consumo de pornografia. Aqui talvez pode ser a pessoa que não refletiu profundamente sobre o assunto ou que relativiza em relação ao grau desse consumo.

Entre os homens não há tanto incômodo quanto à isso, de homens que consomem, 73% não se incomoda com o consumo alheio de pornografia, 21,3% diz que talvez e apenas 5,6% diz que se incomoda com o consumo e entre homens que não consomem pornografia, 22,2% afirmam se sentirem incomodados com o consumo, 38,9% dizem que talvez e 38,9% dizem que não se sentem incomodados.

Dos homens que consomem pornografia, muito poucos se incomodam com o uso alheio. A maior aceitação entre os homens pode ser porque a pornografia, como já vimos acima, é algo muito comum para o homem, ele consumindo ou não. Além disso, a pornografia tradicional retrata um universo feito pensando o homem e protagonizando a mulher, então são poucas as chances desse homem sentir-se ofendido ou sentir repulsa pelo que está representado ali. Por outro lado, as personagens mulheres da pornografia muitas vezes são retradas de maneira que não orgulham muito as mulheres, como já mencionado, sendo retratadas como inferiores, burras, artificialmente belas e gostosas, e ocasionalmente passível de violência. Dessa forma, essa representação de desigualdade de gênero pode se tornar desinteressante e até mesmo ofensiva para a classe menos favorecida dessa relação. Além disso, a pornografia como representação do sexo invade nossa intimidade estabelecendo imagens de sexo que podem acabar se tornando referencial. O fato do sexo pertencer a intimidade cria uma barreira a sua volta, de forma que não costumamos compartilhar muito sobre, as vezes nem mesmo com quem praticamos, e na contemporaniedade a pornografia

acaba sendo o lugar aonde mais compartilhamos e aprendemos sobre sexo. Consequentemente, o consumo de pornografia pode atravessar a prática de sexo, e as vezes até mesmo a intimidade de um casal. 75,2% dos homens não se sente incomodado se a parceira ou o parceiro consome pornografia, enquanto 30,5% das mulheres afirmam não se sentirem incomodadas se o parceiro ou a parceira assistir pornografia. Entre as mulheres que não consomem pornografia, 61,9% afirma que se sente incomodada que o parceiro ou a parceira assista pornografia.

A fronteira criada pela tecnologia estabelece realidades que são diferentes do mundo real, com tempos e vidas diferentes do que vivemos. A pornografia, como o audiovisual em geral, está sujeita à isso. As artificialidades que são aplicadas na ilha de edição, além dos próprios aparelhos de captura de som e imagem, são essenciais para a formulação do hiperreal, alterando as percepções básicas de uma forma naturalizada através da criação da narrativa de começo, meio e fim. Pessoalmente, por exemplo, já me encontrei atingida na vida real pela artificialidade tecnológica em um momento em que estive consumindo muitos podcasts e me percebi alterando a velocidade da minha fala do dia a dia para muito mais rápido do que antes, o que eu relacionei com o uso muito frequente de *fastmotion* nos podcasts que costumava assistir. O excesso de estímulos é um fator decisivo na criação do hiperreal, a fim de tornar esse espetáculo mais atraente. A relação que se cria é uma relação muito normal entre os estímulos e os cinco sentidos. É um pouco semelhante ao que experimentamos com o paladar quando comemos comidas muito temperadas por um longo período de tempo e depois ao comer uma comida com menos estímulos sensoriais não percebemos as sutilezas dos gostos. Dessa forma, ao consumir excessos visuais e sonoros, nossos sentidos se habitua com aqueles padrões e se tornam insensíveis a padrões mais sutis.

Relacionado à isso, percebe-se uma demanda por rapidez e velocidade na pornografia. Entre os participantes da pesquisa 56,6% das mulheres que assistem pornografia afirmam acelerar o vídeo quando assistem, enquanto 11,7% afirmam talvez e 31,7% afirmam que não aceleram. Entre os homens, 43,6% afirmam acelerar o vídeo, 20,7%

talvez e 35,7% afirmam não acelerar. 47,9% das mulheres e 43% dos homens afirmam já ter comparado/replicado as próprias relações sexuais com a pornografia, enquanto 37,7% das mulheres e 34,5% dos homens afirmam que não e o restante afirma talvez. A maior parte dos homens e das mulheres (53,9% e 54,1% respectivamente) que assistem pornografia afirmam nunca terem se comparado aos personagens da pornografia, enquanto 36,2% dos homens e 39,9% das mulheres afirmam que sim.

### **3.2.2. Autorrepresentações**

Na contemporaneidade, o advento da tecnologia é muito marcante quanto a possibilidade da democratização da produção de conteúdo. Esse marco cria uma mudança de narrativa, e dá surgimento, por exemplo, ao porno amador e nudes. A possibilidade desse tipo de produção multiplica as possíveis narrativas em volta do sexo e do desejo, porém ainda guardam recordações das produções tradicionais.

O desejo é fruto do limite e do proibido, então quando a pornografia clássica heteronormativa é “aceita” (ainda é tida como pejorativa, porém aceitável) se torna chata. Porno comercial e amador são muito diferentes em diversos aspectos, desde o nível de exposição de intimidade até a coreografia da performance, pois enquanto uns excessos são suaves, outros são espetaculares. O porno amador é a pornografia vinculada normalmente na internet, de forma gratuita ou não, onde muitas vezes é produzido pelos próprios atores envolvidos. O porno amador foi uma possibilidade mais também uma demanda do público que não naturalizava mais as artificialidades representativas da pornografia industrial. A *netporn* permite diversidade e amadorismo, é através do aproximamento do espectador e do espetáculo cria-se uma pornoficação de si que permite a materialização da construção narrativa das imagens que intensifica o prazer compartilhado entre espectador-imagem (BALTAR).

O exemplo da pornografia como performances sexuais voltadas para uma câmera intimamente observadora e participativa evoca o espectador como uma cúmplice, um voyeur, e estabelece uma simulação de intimidade do espectador com aquela realidade

que cria uma promessa do real excessivo. Por mais que a produção caseira fornecesse um produto que parecesse “mais real”, ele ainda estava sujeito a diversos formatos da pornografia industrial que teriam sido absorvidas na forma de ver o sexo, além de ainda ser um produto audiovisual sujeito às artificialidades do equipamento tecnológico. Inclusive, o porno amador se torna ainda mais hiperreal ao se separar tanto da indústria do cinema e os estúdios e se aproximar tanto do que seria o sexo na intimidade, e trazendo todas as artificialidades do estúdio para o quarto do casal.

O termo nude é designado para autorretratos que mostram normalmente nudez e tem conotação sexual, que tem diversos fins, podendo ser veiculado publicamente ou enviados de forma privada como forma de provocação sexual do outro. Os nudes concentram signos de sexualidade conforme a subjetividade da pessoa, que acabam influenciando para a consolidação da imagem de si mesmo como um ser sexual e de fonte de desejo, manifestando-se de forma ativa na autoestima de quem pratica. A forma de se ver sexual foi denominada como pornificação de si (BALTAR), tanto na forma de encenar a sexualidade, quanto na veiculação das imagens sexualizadas de si próprio. Dessa forma, tanto o porno amador quanto os nudes são pornificações de si.

Na pesquisa desenvolvida, 29,7% das mulheres e 34,2% dos homens afirmam tirar nudes regularmente, 37,8% das mulheres e 41,1% dos homens afirmam tirar nudes às vezes e 32,4% das mulheres e 24,7% dos homens afirmam não tirar nudes. 35,9% das mulheres e 42,4% dos homens afirmam receber nudes, 33,2% das mulheres e 33,9% dos homens afirmam receber às vezes e 30,8% das mulheres e 24,7% dos homens afirmam não receber nudes. 68,8% das mulheres e 51,3% dos homens afirmam não pedirem nudes.

39,6% das mulheres e 27,2% dos homens afirmam fazer expressões sensuais na frente ao espelho para si próprios quando estão sozinhos, 26,7% das mulheres e 20,9% dos homens afirmam que fazem as vezes e 33,6% das mulheres e 51,9% dos homens afirmam não fazerem em momento nenhum. 68% das mulheres afirmam fazer uso de algum tipo de roupa ou acessório para se sentirem sexy, enquanto 78,8% dos homens

afirmam não fazerem uso de nenhum tipo de roupa ou acessório para se sentirem sexy. 96,4% das mulheres e 90,5% dos homens afirmam já terem se comparado fisicamente com alguém, 70,4% das mulheres e 55,4% dos homens afirmam já terem se comparado com pessoas fictícias e 67,2% das mulheres e 46,2% dos homens se submeteriam a algum tipo de cirurgia estética se não houvesse custos ou riscos.

As pressões das imagens afetam mais drasticamente as mulheres do que os homens, conseqüentemente gerando mais insatisfação com a própria imagem, pois o poder de produzir imagens em sua maioria pertence aos homens e assim condicionam as mulheres as suas visões, o que leva as mulheres a narrarem sua sexualidade a partir deles. Como já dito aqui, a feminilidade pertence aos homens, sendo ela um conjunto de signos interpretáveis como femininos e que as mulheres o encenam artificialmente. A supersimulação da feminilidade é afirmar a mulher como um modelo de simulação do desejo masculino, de forma que a mulher perde a individualidade e se torna um ídolo/objeto sexual.

### **3.3. Proibidos**

A sedução e o desejo estabelecem um constante desafio ao que já foi estabelecido, desejado e conquistado. O sexo por si só habita um lugar íntimo e instintivo, e quando combinado com a sedução e o desejo, conceitos muitas vezes relacionados com a imoralidade, dispõe a possibilidade do segredo pode se tornar o abrigo das transgressões que duvidam os limites. O desejo costuma ser um reflexo da falta, pois se fosse presente não haveria necessidade de desejar. O desejo de ter algo insere o desafio que passa a ser executado pela sedução. Logo, o contraposto do desejo é a disponibilidade, que neutraliza o desejo e dispensa a necessidade da sedução. A nudez é um bom exemplo disso, pois é desejada quando não está disponível, porém mediante a sua disponibilidade o desejo é neutralizado. Se fosse o caso de uma praia de nudismo, por exemplo, onde a nudez está disponível, não há o exercício do desejo por conta da nudez especificamente, tampouco da sedução, pois ali a nudez não é

segredo. Segundo as pesquisas realizadas nesse trabalho, por mais que haja uma aproximação de infinita pornografia disponível na internet, 3/4 dos participantes responderam que já se sentiram entediados com pornografia. A disponibilidade da pornografia neutraliza o desafio de alcançar o que falta, sendo algumas vezes incapaz de contemplar o desejo do espectador.

Com todo o planejamento de criação de demanda através das imagens, o controle do espaço se torna cada vez mais disputado, e para obedecer a demanda pelo desafio, a produção passa muitas vezes a desafiar a moral e os limites, atingindo vastos territórios, inclusive proibidos. O domínio das verdades se torna cada vez menos exclusivos e os limites cada vez mais flexíveis, evidenciando o caráter contextual dos parâmetros. O que nos é dado facilmente pouco contempla nossos desejos pois não há uma intensidade na interação, conseqüentemente passamos a querer consumir produtos de conteúdos que possam atingir emoções mais intensamente. É uma estratégia de *marketing* usar do sensorial e das emoções, e muitas vezes usar da possibilidade de oferecer algo que não se pode realmente oferecer. Por isso a sexualidade é muitas vezes usada como ferramenta, pois na sua velatura abriga uma curiosidade comum à muitas pessoas.

### **3.3.1. Na indústria do entretenimento**

A indústria do entretenimento usa muito da sexualidade como ferramenta de *marketing*, porque ela por si só habita sob véus do moralismo, então a presença de conteúdo sexual atrai a atenção do público rapidamente por se qualificar como uma transgressão, seja de forma negativa ou positiva. Além disso, a sexualidade dialoga muito diretamente com o desejo e a sedução, o que faz dela canal para o uso dos mesmos em prol da valorização do produto e estímulo do consumo. A relação da beleza tão próxima da beleza com a sexualidade também propicia para que sejam juntas exploradas.

No caso, na trajetória da artista Miley Cyrus, a tendência à sexualização foi o caminho. A artista começou a carreira muito nova, e alcançou fama mundial na adolescência

como na Disney como Hannah Montana, em um seriado onde Miley é a protagonista. Conforme a fama foi crescendo, a sua figura foi se aproximando cada vez mais só significado de beleza, e conseqüentemente conforme a necessidade, à sexualidade também. Aos 15 anos, houve uma polêmica acerca de uma foto na capa da revista Vanity Fair onde a atriz posou sem sutiã. Por mais que não houvesse nudez na foto, a atriz teve que se desculpar publicamente por conta de sua conduta dita imoral.

Contudo, encenações sexuais parecem ser um bom estímulo para o consumo porque em 2015 a atriz lançou o clipe da música *Dooo it!* e o vídeo foi parar até no Pornhub [Figura 22], site de filme pornô. O motivo desse videoclipe estar em um site de vídeos pornos é porque se relaciona com o conteúdo deste site. O vídeo não mostra nudez nem nada sexualmente explícito de fato em momento nenhum, apenas o rosto da miley, porém através de artifícios ela performa encenações sexuais de uma forma muito sensorial, através do uso do que parece ser caldas doces e granulado, que simbolicamente pode representar sexualidade feminina como foi muito usado também em *California Gurls* da Katy Perry.

O vídeo consiste em um plano fechado da boca da atriz onde ela começa fumando maconha e cantando, o que já gera interesse por se tratar de uma transgressão. Os planos se diferenciam pela diferença das maquiagem, onde um deles mostra a boca dela coberta por uma gosma roxa com purpurina que pode ser comparado com o gozo masculino, e ao longo do vídeo cai mais dessa gosma sobre o rosto dela. Ela faz também movimentos com a boca que simulam sexo oral e líquidos de outras cores caem sobre o rosto dela. O uso de signos da sexualidade do vídeo é um ótimo exemplo sobre a utilização de artifícios para a sexualização do produto sem utilizar a nudez de forma que o teor pornográfico possa ser relativizado.

Outro caso interessante de analisar é a cantora-mirim Melody, no Brasil, que atualmente tem apenas 13 anos e já é conhecida no mundo inteiro. A obra em pauta aqui é o videoclipe da música “Para com isso” [Figura 23 e 24], que foi lançado em 2018, quando a cantora tinha 11 anos. O clipe conta a história de uma relação entre um casal

que brigou, melody aparece de cabelo loiro platinado e toda produzida e em planos alternados com os dela aparece uma dublê sua mais velha que usa exatamente a mesma roupa e cabelo, além de ser muito parecida fisicamente. O jovem adulto que faz par com a melody não parece ser adolescente, apresentando inclusive barba.

O uso da imagem da cantora em sequência da sua dublê, usando o que parecem ser cortes invisíveis, dá a impressão que se trata da mesma pessoa. Nas fotos destacadas no anexo de imagens é possível ver uma sequência de dois quadros do vídeo que tem 2 segundos de espaço.

Essa estratégia da produção desse produto possibilitada pela edição de vídeo é uma forma artificial de burlar a lei e a moral de forma a tornar passível de relativização a sexualização da jovem. É interessante a diferença sutil entre o figurino das duas, onde podemos observar que a dublê da Melody tem um decote adicional na região dos seios. A equivalência das duas personagens presentes nesse videoclipe reforça a sexualização da Melody porque no vídeo a segunda atriz é uma representação da Melody, de forma que leva o espectador a interpretar as duas personagens como uma só, estimulando a sexualização da Melody enquanto figura pública.

### **3.3.2. propagandas**

Como já falamos anteriormente, a publicidade usa e muito dos signos de sexualidade como ferramenta para atrair atenções. A publicidade oficializa a publicização dos corpos das mulheres como ferramenta em diversos casos, para diversos produtos. Tantas são os produtos promovidos através dos corpos das mulheres que explicita que o público alvo a ser atingido na maior parte das vezes é masculino heterossexual, tal como os envolvidos na produção destas campanhas.

O primeiro exemplo é a propaganda da Ford [Figura 25], que apresenta uma caricatura de um homem e três mulheres, todos dentro de um carro vermelho. O homem seria o político italiano Silvio Berlusconi, que foi acusado de abuso sexual, fazendo sinal de paz com os dedos, enquanto três mulheres aparecem amordaçadas, amarradas e



sexualizadas, de forma semelhante a práticas de *bondage* e objetos de *sexshop*. Na parte inferior da propaganda vem escrito “Leave your worries behind”, junto ao nome da marca, que em tradução livre significa “deixe suas preocupações atrás”, fazendo alusão ao tamanho do porta-malas.

A Kia [Figura 26] fez uma propaganda com uma história em quadrinho onde o lado esquerdo contém uma estética infantil e o lado direito contém uma estética de HQ, que muitas vezes tem suas personagens femininas sexualizadas. Na história aparece um professor e uma aluna na sala de aula, que de acordo com o contexto decidiram ficar depois da aula para estudar. No primeiro quadrinho a aluna aparece consideravelmente menor do que o professor, deixando a entender que se trata de uma criança, e ela agradece ao professor por ficar depois da aula com ela. No segundo quadrinho a estética é outra e a personagem feminina aparece de uma forma adulta e extremamente sexualizada, com roupas justas e curtas e uma maçã na mão, que pode ser símbolo de pecado ou vagina. No terceiro quadrinho a aluna entrega inocentemente a maçã para o professor como agradecimento e no quarto quadrinho o professor morde a maçã e fala “hmm delicioso, tão suculenta”. No quinto quadrinho o professor pergunta por onde devem começar e no sexto quadrinho a aluna sugere começar por anatomia. A propaganda termina com o subtítulo “A different temperature on each side”, que em tradução livre seria “uma temperatura diferente em cada lado”.

Por mais que ao tratar de temperatura está implícito um duplo sentido em relação ao clima da história, a propaganda da marca de carro chama atenção para si sem tratar em momento nenhum de carro ou temperatura, mas sim de uma transgressão de desejo. O duplo sentido do texto permite que seja chamada atenção através de uma narrativa muito comum da pornografia que é a relação de professor e aluno, que traz no seu arquétipo relações de poder. A hierarquia entre professor e aluna é explícita no texto, inclusive permitindo a possibilidade do professor erotizar a situação, e a propaganda vem de forma que legitima essa relação de poderes.

E para finalizar, o *outdoor* da marca de material de construção Vetex [Figura 27], que

traz uma jovem moça deitada de biquíni na maior parte da sua imagem. A escolha da imagem da moça certamente foi a fim de chamar a atenção do suposto público alvo do produto. É interessante observar como a modelo da foto olha diretamente nos olhos de quem encara a foto, com um olhar malicioso como se flertasse com quem a vê. Esse é um bom exemplo de propaganda que oferece o que não está a venda e o que não pode oferecer, neste caso o flerte/sexo. O nome do produto vem bem próximo da bunda da modelo, deduzindo que este é um foco de atenção. Na parte inferior da propaganda vem escrito “Vai ser boa assim lá em casa”, jargão popular exercendo duplo sentido tanto em relação com o produto quanto em relação à mulher.

#### **4. Considerações Finais**

Neste presente trabalho abordamos como se construiu a identidade da mulher nas representações imagéticas e relações de desejo que se desenvolvem a partir do consumo dessas imagens. A pesquisa alinhada à diversas teorias feministas permite diversas reflexões acerca da forma que consumimos e encarnamos diversos padrões da sociedade patriarcal, além de provocar o questionamento sobre o quão livre é o nosso desejo e as artimanhas que são utilizadas para controlá-lo.

O trabalho foi embasado em 4 capítulos, onde no primeiro se ocupa de situar a comunicação, cultura, representação e memória, conceitos fundamentais para o trabalho; em seguida é feita uma reflexão sobre a construção de identidade e desejo a partir das relações simbólicas, formação de simulacros e manipulação do consumo. O terceiro capítulo se ocupa de apresentar ideias feministas através do capítulo “a invenção da feminilidade” e no último capítulo da parte teórica é debatida a situação atual de crescente consumo de imagens.

Para realizar a análise da parte teórica foram separados diversos objetos para serem observados. Esses objetos foram divididos em três partes que compõem a formação do objeto de desejo, como descrito na obra de Baudrillard: o ideal, o artificial e o proibido.

O capítulo designado para tratar do ideal foi intitulado “Venuses” em referência ao conceito de Vênus designado para figuras femininas. Na primeira parte do capítulo foram destacadas as estatuetas pré históricas, estátuas gregas e pinturas sacras. Essas imagens exemplificam a delimitação do corpo, do comportamento e da narrativa da mulher, respectivamente. Através das vênus contemporâneas é possível analisar a forma que esses padrões se aplicam em outras situações atuais mantendo o mito da mulher ideal. O segundo capítulo dos objetos se ocupa das artificialidades atribuídas ao idealismo e as formas que a indústria promove produtos de forma que apenas através da aquisição e consumo de certos itens/conteúdos é possível alcançar tal realidade, e ainda assim não inteiramente. Para chegar nessa análise foi feito um questionário com 500 alunos da UFF de diversas idades para descobrir como se relacionam com nudes e pornografia, onde foi observado principalmente as diferenças entre as respostas de homens e de mulheres. E por fim, o terceiro capítulo trata da proibição e seu desafio implícito como motivador do desejo ao analisar obras de arte, peças de publicidade e produções culturais portadoras de conteúdo e representações femininas polêmicas.

A análise presente neste trabalho é, primeiramente, muito importante porque debate sobre os papéis de gênero, que por mais que seja um tema que vem sendo muito explorado, a desconstrução do papel da mulher com fins redutores-funcionais ainda está em processamento, principalmente quando nos afastamos do meio acadêmico e das metrópoles. Além disso, a mudança de comportamento que vem acontecendo na sociedade por conta do consumo excessivo de imagens nos últimos anos é o principal motivador dessa pesquisa, e principalmente como isso afeta a imagem das mulheres sobre elas mesmas. A geração que cresceu junto com a internet tem sentido fortes impactos da constante e crescente presença virtual. Não é possível saber sobre consequências a longo prazo de tal relação, portanto a pesquisa sobre a contemporaneidade é importante para registrar o contexto para analisar o processo das mudanças.

Um dos resultados mais interessantes foi a nítida similaridade nas narrativas das princesas nos contos infantis, determinando muito claramente várias características do mito da feminilidade afirmados no capítulo Invenção da Feminilidade. Além disso, é possível especular sobre o uso desses contos como ferramenta de construção de gênero. Mas é interessante pensar também que nos últimos anos a indústria tem se alertado para isso e diversificado suas narrativas, lançando filmes como Moana e Frozen. A observação das pinturas e estátuas também é interessante pois contextualiza alguns fatos do senso comum. A pesquisa realizada com os jovens sobre a relação com a pornografia e os nudes também concretizou alguns fatos que já eram esperados de acordo com a pesquisa, como o maior consumo de pornografia ser masculino pois o produto é feito visando este público alvo e o incomodo das mulheres em relação a esse tipo de conteúdo. A prática de acelerar os videos de pornografia por metade dos participantes da pesquisa é um dado muito interessante pois afirma como temos nos envolvido com as possibilidades de tempo do espaço virtual, demonstrando que por mais que a pornografia nos provenha muitos estímulos visuais e sonoros, algumas pessoas preferem ter ainda mais estímulos por minuto. O uso da artificialidade foi um dos temas abordados na pesquisa, de forma a afirmar que artifícios são atribuídos à identidade da mulher de forma que alguns resultados podem ser alcançados apenas através de representações materiais. Os dados que coletamos afirmaram realmente que a maioria das mulheres fazem uso de roupas ou acessórios para se sentirem mais sexy, enquanto quase todos os homens afirmam que não e muito mais mulheres fazem expressões sensuais em frente ao espelho para si mesmas, enquanto a maior parte dos homens não. Contudo, apareceu também como resultado que os homens tiram mais nudes que as mulheres. É interessante observar isso se levarmos em conta que homens costumam fazer nudes falocêntricos, enquanto os dados acerca do uso de artifícios afirma a erogeneidade descentrada da mulher. A nossa percepção das imagens impacta a forma que formamos a nossa identidade, tanto quanto mulher como de tantas outras formas. Não é uma questão de nos limitarmos, mas do que o mundo

nos oferece. Ainda assim, é necessário questionar a indústria cultural em relação ao que é disponibilizado e como é produzido, e uma das formas básicas que podemos fazer isso é selecionando o que consumimos. Conforme a tecnologia avança, os nossos hábitos e estilos de vida se modificam de forma que não se sabe para onde caminha exatamente. Nos últimos anos, os impactos psicológicos vêm sendo registrados decorrente da presença expoente de telas no nosso cotidiano. Do ponto de vista da produção cultural é difícil falar sobre não lidar com imagens artificiais mas é suavizar os impactos do estereótipo através da pluralidade de narrativas.

## 5. Anexo de imagens

[Figura 1]



**Nome: Vênus de Hohle Fels**

**Tamanho: 6 cm**

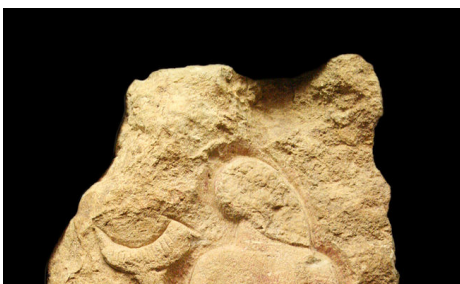
**Foi encontrada em: Schelklingen, Alemanha (2008)**

**Acervo de: Museu Pré-Histórico de Blaubeuren (Urgeschichtliches Museum Blaubeuren)**

**Estimativa de idade: Entre 40.000 e 35.000 a.C. (paleolítico médio)**

**Material: Marfim de mamute**

[Figura 2]



**Nome:** Vênus de Laussel ou "mulher com corno"

**Tamanho:** 46 cm

**Foi encontrada em:** Marquay, França (1909)

**Acervo de:** Musée d'Aquitaine (Museu da Aquitânia)

**Estimativa de idade:** 28000 a.C. a 25000 a.C. (paleolítico superior)

**Material:** Pedra de calcário e ocre vermelho

[Figura 3]



**Nome:** Vênus de Dolní Věstonice

**Tamanho:** 11,1 cm de altura e 4,3 cm de largura

**Foi encontrada em:** a sul de Brno, na República Tcheca (1925)

**Acervo de:** Museu de Brno

**Estimativa de idade:** 29000 a.C. e 25000 a.C. (paleolítico Superior)

**Material:** Terracota

[Figura 4]



**Nome:** Vênus de Lespugue

**Tamanho:** 14,7 cm de altura, 6 cm de largura e 3,6 cm de grossura.

**Foi encontrada em:** Alta Garona, França

(1922)

Acervo de: Museu do Homem (Musée de l'Homme), Paris

Estimativa de idade: 26000 a.C. a 24000 a.C. (paleolítico superior)

Material: Marfim de mamute

[Figura 5]



Nome: Vênus de Savignano

Tamanho: 22,5 cm de altura, 5 cm de largura e 6,5 cm de espessura

Foi encontrada em: Módena, Itália (1925)

Acervo de: Museu Pigorini, Roma

Estimativa de idade: 25000 a.C. a 20000 a.C. (paleolítico superior)

Material: Pedra sabão

[Figura 6]





**Nome:** Vênus de Willendorf

**Tamanho:** 11,1 cm

**Foi encontrada em:** Willendorf, na Áustria (1908)

**Acervo de:** Museu de História Natural de Viena (Naturhistorisches Museum)

**Estimativa de idade:** 24000 a.C. a 22000 a.C. (paleolítico superior)

**Material:** calcário olítico e ocre vermelho

[Figura 7]



**Nome:** Vênus de Roumanie

**Tamanho:** Desconhecido

**Foi encontrada em:** Romania

**Acervo de:** Desconhecido

**Estimativa de idade:** Aproximadamente 5000 a.C. (Neolítico)

**Material:** Argila

[Figura 8]



**Nome:** Vênus de Malta

**Tamanho:** Desconhecido

**Foi encontrada em:** Hagar Qim

**Acervo de:** Museu Arqueológico Nacional,

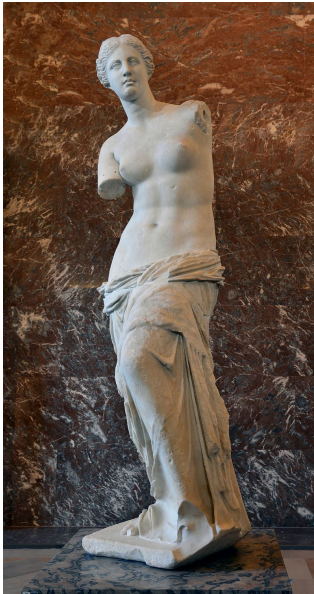


**Valleta, Malta**

**Estimativa de idade: 3600 a.C. a 2500 a.C. (neolítico)**

**Material: Argila**

[Figura 9 ]



**Nome: Vênus de Milo**

**Autor: atribuída a Alexandre de antioquia (outrora cogitaram autoria a Praxiteles)**

**Tamanho: 202 cm**

**Encontrada em: Ilha de Milo, Grécia**

**Acervo: Museu do Louvre, Paris, França**

**Estimativa de data: séc. II a.c.**

**Material: Mármore**

[Figura 10]



**Nome: Afrodite de Cnidos (Cópia romana)**

**Autor: Praxiteles**

**Tamanho: 206 cm**

**Acervo de: Louvre, Paris, França**

**Data: 350 a.c.**

**Material: mármore**

[Figura 11]



**Nome: Vênus de Medici**

**Autor: desconhecido**

**Tamanho: 153 cm**

**Acervo de: Galleria degli Uffizi, em Florença.**

**Data: séc. I a.c.**

**Material: Mármore**

[Figura 12]



**Nome: Cariátides (tipo de escultura)**

**Está em: templo do Erecteion, Atenas, Grécia**

**Data: início da construção do templo 421 a.c.**

[Figura 13]



**Nome: Herma (tipo de escultura)**

**Detalhe: inscrição na base “Aspásia”, influente hetera da época.**

**Autor: desconhecido**

**Acervo: Museus do Vaticano**

**Estimativa de idade: desconhecido**



**Material: Mármore**

[Figura 14]

**Nome: Adão e Eva  
no jardim de Éden**

**Autor: Wenzel  
Peter, (Karlsbad  
1745 - Rome 1829)**

**Tamanho: 336 x  
247 cm**

**Acervo de: Museu  
do Vaticano, Itália**

**material: Pintura a  
óleo**

[Figura 15]





**Nome: O Jardim das Delícias Terrenas, 1504**

**Autor: Hieronymus Bosch, (c. 1450, Países Baixos Burgúndios - 1516, Holanda)**

**Tamanho: 336 x 247 cm**

**Acervo de: Museu do Prado, Madrid**

**material: Pintura a óleo**

[Figura 16]





**Nome: Madonna of the Book**

**Autor: Sandro Botticelli**

**Acervo: Museo Poldi Pezzoli, Milão, Itália**

**Material: Tempera**

**Data: 1480**

[Figura 17]



**Nome: The Virgin in Prayer**

**Autor: Giovanni Battista Salvi da Sassoferrato**

**Acervo: National Gallery, Londres, Inglaterra**

**Material: Óleo**

**Data: 1640–1650**

[Figura 18]



**Nome:** The Virgin nursing the Child

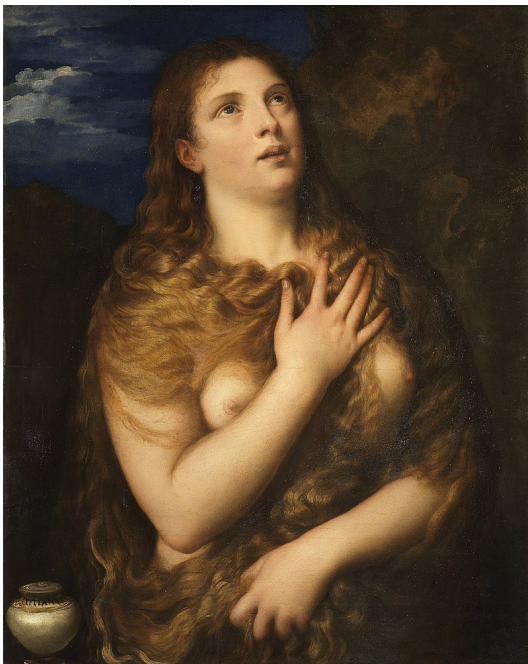
**Autora:** Artemisia Gentileschi

**Acervo:** Coleção particular

**Material:** Óleo

**Data:** entre 1616 e 1618

[Figura 19]



**Nome:** Madalena Penitente

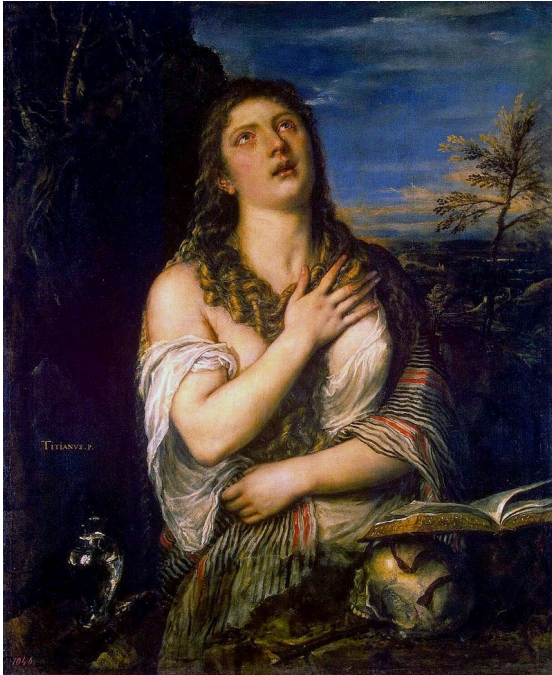
**Autor:** Tiziano

**Acervo:** Palazzo Pitti , em Florença, Itália.

**Material:** Óleo

**Data:** 1533

[Figura 20]



**Nome: Madalena Penitente**

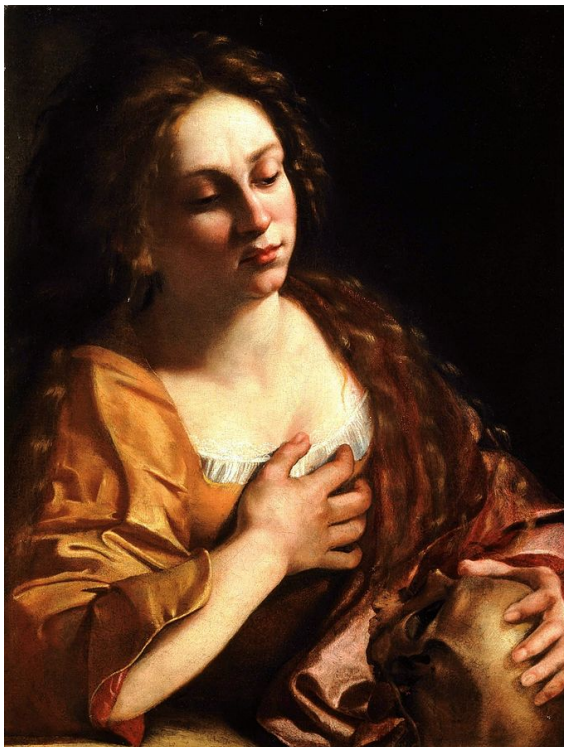
**Autor: Ticiano**

**Acervo: Hermitage, São Petersburgo**

**Material: Óleo**

**Data: 1565**

[Figura 21]



**Nome: Maria Madalena segurando um crânio**

**Autora: Artemisia Gentileschi**

**Acervo: Coleção Particular**

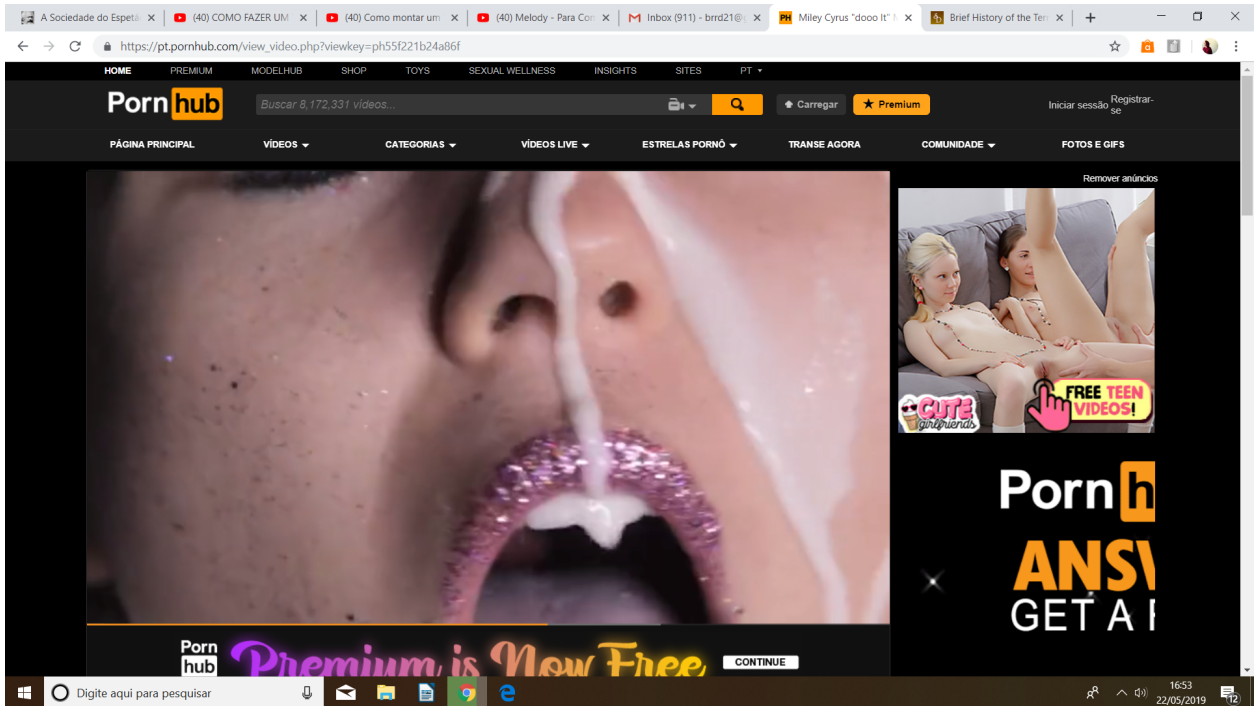
**Material: Óleo**

**Data: 1615-1616 ou 1631**

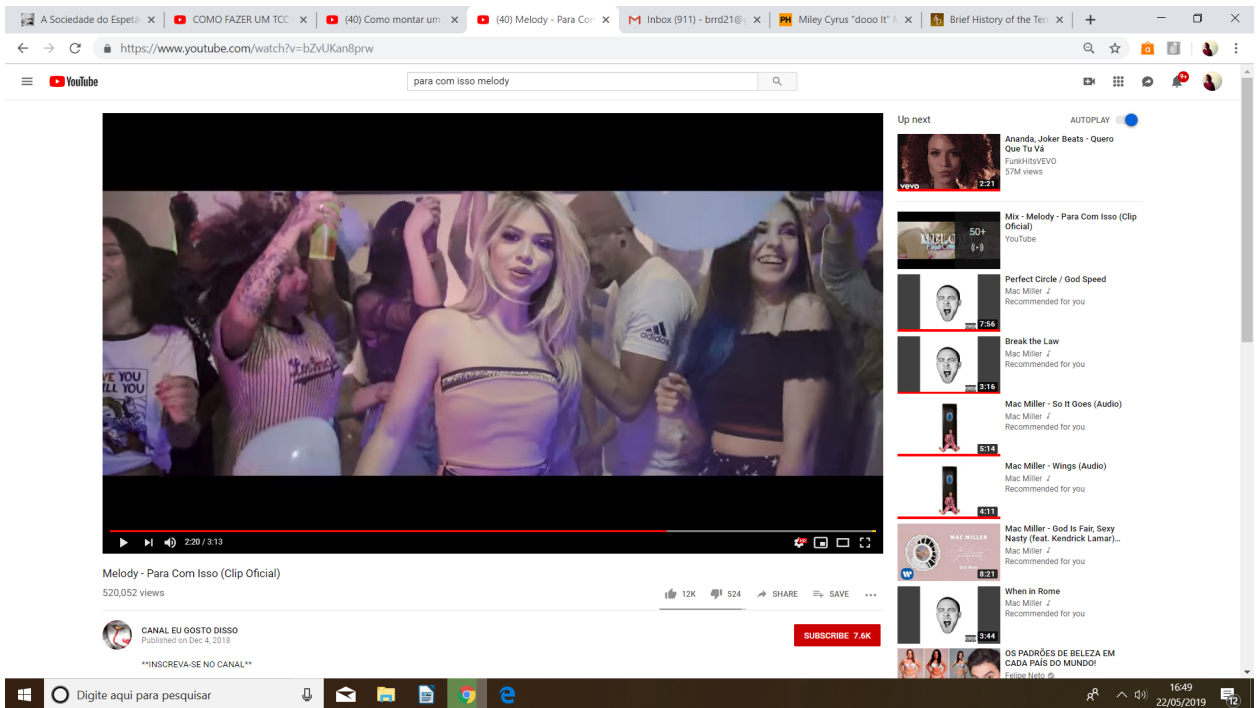
[Figura 22]



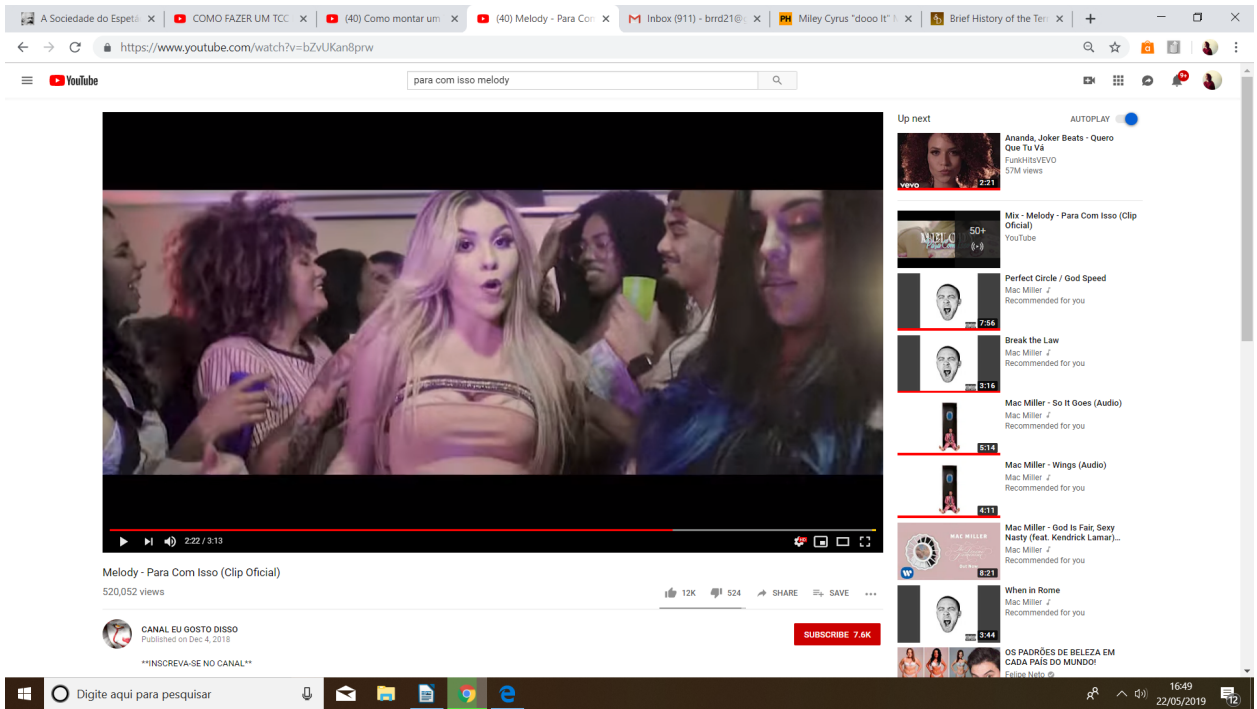
## Doooo it! Miley Cyrus



[Figura 23]



[Figura 24]



[Figura 25]



[Figura 26]

THANKS FOR STAYING AFTER CLASS WITH ME, MR. LARKIN.

I BROUGHT YOU THIS APPLE. HOPE YOU LIKE IT.

SO WHERE SHOULD WE START?

IT'S MY PLEASURE, BELIEVE ME.

MMMMM... IT'S DELICIOUS... SO JUICY...

HOW ABOUT ANATOMY?

A DIFFERENT TEMPERATURE ON EACH SIDE.

**KIA** KIA SPORTAGE WITH DUAL ZONE AIR CONDITIONING.



[Figura 27]



## 6. Referências

BALTAR, Mariana; BARRETO, Nayara. *Pornificações de si em Diário da Putaria*. R. *crít. cult.*, Universidade do Sul de Santa Catarina, Santa Catarina, ISSN 1980-6493

\_\_\_\_\_. *Real sex, real lives – excesso, desejo e as promessas do real*. *E-Compós*, 17(3).

BAUDRILLARD, Jean. *Da Sedução*. 7ª ed. Campinas: Papyrus editora

\_\_\_\_\_. *Simulacros e Simulações*. Relógio d'água, 1991. Disponível em:

<<https://joaocamillopenna.files.wordpress.com/2017/03/ baudrillard-simulacros-e-simulac>

[cca7acc83o.pdf](#)>. Acesso em 17/04/2021.

BEAUVOIR, Simone de. *O Segundo Sexo*, 1. Fatos e Mitos. 4ª ed. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1970. Disponível em: <<https://joacamillopenna.files.wordpress.com/2018/03/beauvoir-o-segundo-sexo-volume-11.pdf>>. Acesso em 14/03/2021.

COWAN, G., Lee, C., Levy, D., & Snyder, D. (1988). Dominance and inequality in X-rated videocassettes. *Psychology of Women Quarterly*, 12, 299-311. Disponível em: <<https://journals.sagepub.com/doi/10.1111/j.1471-6402.1988.tb00945.x>>. Acesso em 08/11/2020.

DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo*. Ed. ebooksbrasil.com. Disponível em: <<https://www.marxists.org/portugues/debord/1967/11/sociedade.pdf>>. Acesso em 04/10/2020.

D'ABREU, Lylla Cysne Frota. Pornografia, desigualdade de gênero e agressão sexual contra mulheres. *Psicol. Soc.* [online]. 2013, vol.25, n.3, pp.592-601. ISSN 1807-0310. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S0102-71822013000300013>>. Acesso em 25/11/2020.

GOMPERTZ, Will. *Isso é arte?* Ed. Zahar. Disponível em: <[https://www.academia.edu/28495175/Isso\\_e\\_arte\\_150\\_anos\\_de\\_arte\\_m\\_Will\\_Gomper\\_tz](https://www.academia.edu/28495175/Isso_e_arte_150_anos_de_arte_m_Will_Gomper_tz)> Acesso em: 15/08/2020.

LAQUEUR, Thomas. *Inventando o Sexo*, Corpo e gênero dos gregos à Freud. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2001. Disponível em:

<[https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/1840778/mod\\_resource/content/0/Thomas-Laqueur-Inventando-o-Sexo\(1\).pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/1840778/mod_resource/content/0/Thomas-Laqueur-Inventando-o-Sexo(1).pdf)> Acesso em: 11/11/2020.

LARAIA, Roque. *Cultura: um conceito antropológico*. Ed. 14<sup>a</sup>. Rio de Janeiro: Jorge Zahar ed., 2001.

LEVY, Pierre. O universal sem totalidade, essência da cibercultura

MULVEY, Laura. Prazer Visual e Cinema Narrativo. In: XAVIER, Ismail. *A Experiência do Cinema*. Rio de Janeiro: Edições Graal, p. 437-53, 2003.

NARDELLI, Thereza. “Seremos nosso porta-retrato e já estamos portando essa tela” mirada em nudes autopublicados no tumblr Bucepowergang

ROBLES, Martha. *Mulheres, mitos e Deusas, O feminino através dos tempos*. Pinheiros: Ed. Goya, 2019. 448 p.

SILVA, Sabrina. *Protagonismo feminino: um estudo sobre representação feminina em A Branca de Neve e A Princesa e o Sapo nas animações da Disney*. Monografia (Comunicação Social). Universidade Federal Santa Maria, Santa Maria, 2018. Disponível em: <<https://repositorio.ufsm.br/handle/1/17215>>. Acesso em: 18/01/2021.

SLATER, Don. *Cultura de Consumo e Modernidade*. São Paulo: ed. Nobel, 2001.

Disponível em:

<[https://books.google.com.br/books?id=Au3OR-g0xCYC&printsec=frontcover&hl=pt-BR&source=gbs\\_vpt\\_read#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.br/books?id=Au3OR-g0xCYC&printsec=frontcover&hl=pt-BR&source=gbs_vpt_read#v=onepage&q&f=false)> Acesso em: 11/07/2021

SMIERS, Joost. *Artes sob pressão: Promovendo a diversidade cultural na era da globalização*. 1<sup>a</sup> ed. São Paulo: Editora Escrituras, 2006. 368 p.

REDTUBE & BRAZIL. Pornhub insights. Disponível em:

<<https://www.pornhub.com/insights/redtube-brazil>>. Acesso em: 26/01/2021.